Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.

LUDOGÎTE.fr

ÉNERGIES RENOUVELABLES BIEN SÛR !

MEUBLÉ DE TOURISME ★★★

2014 CLASSEMENT VALABLE 5 ANS MINISTÈRE CHARGÉ DU TOURISME

ESCALE À JEUX

escaleajeux.fr
09 72 30 41 42
06 24 69 12 99
escaleajeux@gmail.com

DIE GOLDENE STADT

Pour 3 à 4 joueurs âgés de 10 ans et plus

Idée du jeu

Les négociants viennent de loin pour s'installer sur l'île au centre de laquelle se trouve la fameuse Cité d'Or. Ceux qui ouvrent leurs comptoirs au bon moment et aux meilleurs emplacements font fortune. En créant des comptoirs, en achetant des marchandises et en recevant des bonus, les joueurs gagnent des lettres de change. Le vainqueur est celui qui a le plus de lettres de change à la fin de la partie.

Contenu

1 plan de l'île

72 comptoirs
(18 en quatre couleurs)

50 cartes paysage
(10 de chacun
des 4 types)

16 cartes de score

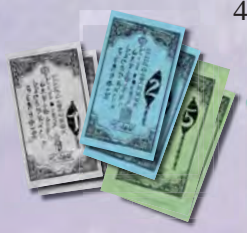
8 cartes bonus

6 cartes clé

8 cartes marchandise

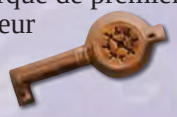
35 pièces d'or

100 lettres de
change :
20 de valeur 1
40 de valeur 2
40 de valeur 5



4 mains pour les enchères

1 clé
marque de premier
joueur



Préparation

- Avant la première partie, détachez les pièces de leur support cartonné.
- Placez le plan de l'île au centre de la table.
- Chaque joueur choisit une couleur et reçoit, dans cette couleur, les **comptoirs** (18 comptoirs à 3 joueurs ou 16 comptoirs à 4 joueurs) ainsi que la **main d'enchères**.
- Chaque joueur reçoit **3 pièces**, qu'il pose devant lui. Les pièces restantes forment la réserve à côté du jeu.
- Chaque joueur reçoit **1 carte paysage « port »**. Les cartes restantes sont mélangées pour former une pile face cachée. Chaque joueur pioche **une seconde carte paysage** qu'il ajoute à sa main. Les cartes sont tenues cachées des autres joueurs.
- Mélangez les **8 cartes marchandises**, formez une pile face cachée puis retournez les **3 premières cartes** face visible, l'une à côté de l'autre, à côté de la pile marchandises.
- Mélangez les **8 cartes bonus** et formez une pile face cachée à côté du plan. Triez les **lettres de change** par valeur et disposez-les, ainsi que les **6 cartes clé**, accessibles à tous les joueurs.
- Triez les **16 cartes score** en 3 piles suivant leur verso, « 1 », « 2 » ou « 3 ». Mélangez séparément chaque pile puis formez une seule pile face cachée, avec les cartes de valeur « 3 » au-dessous et les cartes de valeur « 1 » au-dessus.
- Le plus jeune joueur reçoit la **marque de premier joueur** et commence la partie.

Plan de l'île

Le plan représente une île. 16 ports sont disposés sur ses côtes. À l'intérieur, 30 sites ruraux sont répartis sur les 4 types de paysages de la carte : forêts, prairies, montagnes et désert. 12 de ces sites sont placés le long d'un des 4 fleuves de l'île. Chaque site comporte un symbole correspondant à la récompense qui sera obtenue par le joueur qui y construira un comptoir. Au centre de l'île se trouve la Cité d'Or avec ses 4 quartiers, chacun constitué de 3 zones : 1 zone intérieure et 2 zones extérieures. Les sites et les différentes zones de la Cité sont connectés par des routes.

Déroulement de la partie

Une partie se déroule en plusieurs manches.
Chaque manche est composée de 6 phases effectuées dans l'ordre par tous les joueurs.

Les phases en détail :

1. Révélation de la carte de score

Révélez la première carte de la pile des cartes score et placez-là face visible à côté de la pile.

2. Révélation des cartes paysage

- Révélez les premières cartes de la pile paysage et placez-les face visible, à côté de celle-ci.
  Pour 3 joueurs, retournez 6 cartes ; pour 4 joueurs, retournez-en 8. Les cartes sont tirées par paires.

  ***Conseil** : pour vous assurer que les cartes soient bien mélangées, commencez par tirer une première carte de chaque paire puis tirez la seconde carte de chaque paire.*
- Lorsque la pile est épuisée, mélangez la défausse pour reconstituer une nouvelle pile paysage.

3. Enchères

- Le premier joueur place sa main d'enchères sur la paire de cartes qu'il souhaite acquérir. Les joueurs suivants font de même en sens horaire.
- Placer sa main sur une paire inoccupée **ne coûte rien**.
- Pour placer votre main sur une paire déjà occupée par celle d'un autre joueur, vous devez payer **1 pièce à la réserve**. L'adversaire reprend alors sa main ; quand son tour reviendra, il pourra la placer à nouveau sur la même paire de cartes ou sur une autre.
- Le coût pour poser sa main sur une paire déjà occupée augmente d'une pièce **après chaque expulsion**. La **seconde expulsion** coûte donc **2 pièces**, la **troisième expulsion** coûte **3 pièces**, etc. Le coût augmente quelle que soit la paire occupée et quels que soient les joueurs concernés.
- Durant cette phase, quand c'est à son tour de jouer, un joueur ne place sa main que si elle n'occupe pas déjà une paire de cartes paysage.
- La phase d'enchères se termine lorsque toutes les mains ont été posées sur **des paires de cartes distinctes**. Chaque joueur reprend alors sa main et les cartes qu'il a remportées.

  ***Remarque** : lors de la manche suivante, le coût d'expulsion repart normalement à **une seule** pièce.*

Exemple de phase d'enchères :

1. *Rouge enchérit sur la paire port/désert. Bleu enchérit sur la paire forêt/forêt. Blanc veut aussi les deux cartes forêt. Il paye 1 pièce à la réserve, pose sa main sur les deux cartes et rend sa main à Bleu.*
2. *Noir expulse Rouge de la paire port/désert, en payant 2 pièces à la réserve. Il rend sa main à Rouge.*
3. *C'est maintenant à Rouge de jouer. Il place sa main sur la paire port/port inoccupée ; Bleu expulse Blanc de la paire qu'il convoite, payant 3 pièces à la banque.*
4. *Blanc devrait payer 4 pièces pour réoccuper la paire dont il vient d'être expulsé. C'est trop cher et il se rabat sur la paire inoccupée forêt/prairie. Toutes les mains sont posées, la phase d'enchères est terminée.*

4. Construction des comptoirs

Le principe est qu'il doit y avoir un **chemin continu** jusqu'à l'emplacement où vous voulez établir un comptoir depuis un port dans lequel vous possédez déjà un comptoir. **Chaque site** de ce chemin doit être occupé par un de vos comptoirs.

- Un port ou un site rural ne peut recevoir qu'**un seul** comptoir.
- **Chaque joueur** peut installer **un** comptoir sur chaque zone de la Cité d'Or, mais jamais plus d'un comptoir par zone.
- En commençant par le premier joueur, et en continuant en sens horaire, chacun peut placer **un ou deux** comptoirs sur le plan de l'île.
- Pour placer un comptoir, vous jouez des cartes de votre main avec le paysage qui correspond à celui du site visé.
- Vous pouvez, à tout moment durant la partie, construire un comptoir dans un port – ces constructions ne nécessitent pas d'être reliées à vos autres comptoirs. Pour construire un comptoir dans un port, vous défaussez une carte port.
- Pour placer un comptoir sur un **site rural** ou sur une des 8 **zones extérieures** de la Cité d'Or, vous devez défausser **deux cartes** du paysage correspondant.
- Pour placer un comptoir sur une des 4 **zones intérieures** de la Cité d'Or, vous devez défausser **deux cartes** du paysage correspondant **plus une carte clé** que vous aurez préalablement obtenue (voir Récompenses en page 4).

- **Règle du Joker** : il est possible d'utiliser **deux cartes paysages identiques** pour remplacer **n'importe quelle carte** paysage.
  Par exemple, un joueur peut défausser deux cartes « désert » pour remplacer une carte « prairie », ou deux cartes « port » pour remplacer une carte « montagne ».
  ***Remarque** : il est **possible** de jouer **plusieurs Jokers** à son tour de jeu.*
- Chaque joueur qui construit un comptoir reçoit **immédiatement** la récompense prévue.
- Les cartes paysages jouées sont défaussées face visible à côté de la pile des cartes paysage ; les éventuelles cartes clés jouées sont définitivement écartées.
- **Limite de cartes en main** : vous ne pouvez **pas** posséder **plus de 5 cartes** paysage en main à la fin de votre tour. Si c'est le cas, vous devez défaussez la ou les cartes en trop de votre choix.
- Lorsque chaque joueur a joué à son tour la phase de construction, cette phase est terminée.

  ***Remarque** : il n'est pas toujours possible, pour un joueur, de construire à chaque manche.*

Exemple de construction de comptoirs :
Bleu a construit un port en bordure du désert. Il a ensuite construit un comptoir rural dans le désert et un autre sur une zone extérieure du quartier désert de la Cité d'Or. Il peut construire son prochain comptoir sur un site voisin (en suivant les flèches bleues) dans le désert, la montagne ou une zone extérieure de la Cité. S'il souhaite construire dans la zone intérieure de la Cité, il doit d'abord obtenir une clé ; il peut pour cela construire un comptoir sur le site entouré en rouge dans le désert. Il peut aussi construire sur n'importe quel port libre en jouant une carte paysage port.

5. Décompte

Les joueurs procèdent ensuite à un décompte en se référant à la carte score retournée face visible au début de la manche. Le décompte est réalisé successivement pour les deux catégories : marchandises d'abord, puis comptoirs soit sur les fleuves soit dans la Cité d'Or.
***Remarque** : la rose des vents en haut à gauche des cartes score correspond à l'orientation de celle se trouvant sur le plan de l'île, ce qui permet d'identifier plus facilement les zones.*

- **Décompte des marchandises** : chaque joueur possédant devant lui la marchandise représentée sur la carte score reçoit 2 lettres de change.
- **Décompte du fleuve** : chaque joueur possédant au moins un comptoir au bord du fleuve représenté sur la carte score reçoit 2 lettres de change
- **Décompte du quartier** : chaque joueur possédant au moins un comptoir dans le quartier représenté sur la carte score reçoit 2 lettres de change

***Remarque** : pour recevoir les 2 lettres de change, vous devez avoir au moins un comptoir dans la zone indiquée ou posséder la marchandise indiquée. Le nombre de comptoirs ou de marchandises n'intervient pas.*

- **Bonus de monopole des marchandises** : si vous êtes **le seul joueur** à posséder la marchandise demandée, vous touchez 2 lettres de change supplémentaires.
- **Bonus de majorité sur la zone** : si vous possédez **seul plus de comptoirs** que n'importe quel autre joueur dans cette zone, vous touchez 2 lettres de change supplémentaires. C'est en particulier le cas si vous êtes **le seul joueur** à posséder un comptoir dans cette zone.

La phase de décompte prend fin quand tous les joueurs ont reçu les lettres de change auxquelles ils ont droit. La carte de score est remise dans la boîte.
***Remarque** : les lettres de change existent en trois valeurs : 1, 2 et 5. Vous pouvez à tout moment changer vos coupures avec la réserve.*

Exemple de décompte :

1. *La poterie et le fleuve séparant la prairie et la montagne vont être décomptés.*
   Blanc et Noir ont construit chacun un comptoir sur l'un des trois site du fleuve. Ils reçoivent tous deux 2 lettres de change.
   *Si **un seul** joueur avait eu un comptoir, il aurait reçu en plus 2 lettres de bonus. De même, si l'un d'eux avait construit sur le **troisième** emplacement, il aurait eu droit aux 2 lettres de bonus.*

2. *Le vin et le quartier désert vont être décomptés. Rouge, Bleu et Noir reçoivent chacun 2 lettres de change puisqu'ils sont présents dans le quartier désert. Rouge, avec 3 comptoirs, a plus de présence que chaque autre joueur (Bleu en a 2, Noir, 1 seul). Il reçoit en conséquence 2 lettres de bonus.*

6. Changement du premier joueur

La manche est maintenant terminée. Le premier joueur transmet la clé au joueur suivant dans le sens horaire. Ce joueur devient donc premier joueur pour la manche suivante. La nouvelle manche débute par la phase 1 : révélation de la carte score, etc.

Récompenses

Chaque site et chaque zone de la Cité montre une image figurant la récompense offerte au joueur qui y construit un comptoir. Cette récompense est immédiatement prise par le joueur qui place un comptoir.

Le joueur reçoit **1 ou 2 pièces de la réserve**.

Le joueur pioche **1 carte paysage** et l'ajoute à sa main.

Le joueur reçoit **1 carte clé** de la réserve et la pose devant lui sur la table.

Le joueur prend en main toutes les cartes bonus, **en choisit une** qu'il place face cachée devant lui. Il repose ensuite les cartes restantes en une pile face cachée. Les joueurs pourront recevoir en fin de partie des lettres de change à l'aide de ces cartes bonus.

Le joueur reçoit **1 carte marchandise**. Il peut prendre soit l'une des 3 cartes marchandises face visible, soit la première carte face cachée de la pile marchandises. Il place la carte **face visible** devant lui. S'il a pris une carte face visible, il la remplace par la première carte de la pile, s'il en reste. Chaque carte marchandise montre 2 marchandises.
Important : un joueur ne peut posséder plus de 4 cartes marchandises ; s'il en reçoit une cinquième, il doit en remettre une dans la boîte de jeu.

Chaque zone extérieure de la Cité rapporte **5 lettres de change** au premier joueur qui y construit un comptoir. Le second joueur qui y construit a droit à **3 lettres de change**. Les joueurs suivants n'ont droit à aucune récompense.

Le **premier** joueur qui construit sur quatre des zones extérieures de la Cité d'Or a droit, en plus, à **1 pièce**.

Chaque **zone extérieure de la Cité** rapporte **10 lettres de change et une carte paysage** piochée de la pile au premier joueur qui y construit un comptoir. Le second joueur qui y construit a droit à **6 lettres de change**. Les joueurs suivants n'ont droit à aucune récompense.

***Remarque** : bien que le troisième et le quatrième joueur ne gagnent rien en construisant sur une zone de la Cité d'Or, il reste intéressant d'y construire. Ces comptoirs peuvent donner droit à des lettres de change lors des décomptes et peuvent aussi ouvrir des chemins vers d'autres emplacements intéressants et inaccessibles autrement.*

Bonus

Chaque site et chaque zone de la Cité montre une image figurant la récompense offerte au joueur qui y construit un comptoir. Cette récompense est immédiatement prise par le joueur qui place un comptoir.

Le joueur reçoit **3 lettres par carte marchandise** détenue

Le joueur reçoit **2 lettres par pièce** possédée.

Le joueur reçoit **1 lettre par comptoir** construit dans la **Cité d'Or**

Le joueur reçoit **2 lettres par comptoir** construit au bord d'un **fleuve**

Le joueur reçoit **1 lettre par comptoir** construit dans un site ou dans une zone de la Cité d'Or **correspondant à ce paysage**

Fin de la partie

Il existe deux conditions de fin de partie :

1. un des joueurs a placé tous ses comptoirs sur l'île ; les joueurs terminent alors la manche en cours

ou

2. la dernière carte score a donné lieu à un décompte.

Les joueurs révèlent leurs cartes bonus et reçoivent les lettres de change qui en résultent. Ils totalisent ensuite toutes leurs lettres de change. Le gagnant est celui qui a le plus grand total. En cas d'égalité, le gagnant est, parmi les ex æquo, celui qui possède le plus de comptoir dans la Cité d'Or. Si l'égalité persiste, c'est celui des ex æquo qui possède le plus de pièces. Si l'égalité est parfaite, il y a plusieurs vainqueurs.

Remarque *: la partie peut prendre fin prématurément dans un cas de figure précis, lorsqu'un joueur ne peut plus construire alors qu'il lui reste des comptoirs. Cela arrive quand tous les ports sont occupés et qu'il ne reste aucun site libre auquel il puisse accéder par un chemin valide. Dans ce cas, ce joueur perd immédiatement la partie, la manche en cours est terminée puis on procède au décompte des points de bonus pour établir le classement final comme pour une fin normale de partie.*

Traduction française : François Haffner - http://jeuxsoc.fr
à partir de la traduction anglaise de Steve McKeogh

Auteur : **Michael Schacht**
Illustrations : **Claus Stephan** et **Martin Hoffmann**

© 2009 KOSMOS Verlag

DIE GOLDENE STADT

La Grande Sécheresse - Variante pour 2 joueurs

Les mêmes règles sont appliquées, avec les modifications suivantes :

Préparation

- Chaque joueur reçoit 18 comptoirs.
- Les cartes score sont triées selon leur dos.
  Les 4 cartes « 3 » sont remises dans la boîte : elles ne serviront pas dans cette variante.
  Les 4 cartes « 1 » sont mélangées pour former une première pile face cachée.
  Les 8 cartes « 2 » sont mélangées puis séparées en 2 piles de quatre cartes face cachée.
  Les trois piles sont disposées côte à côte à proximité du plan de l'île.
- La clé (marque de premier joueur) n'est pas utilisée.
- On décide d'un premier joueur.

Déroulement de la partie

Les mêmes règles sont appliquées, avec les modifications suivantes :

2. Révélation des cartes paysage

On pioche 5 cartes qui sont disposées en un groupe de 2 cartes et un autre de 3 cartes. Une pièce est ajoutée sur le groupe de 2 cartes.

4. Construction des comptoirs

- Le joueur qui a pris le **groupe de 2 cartes** avec la pièce construit en **premier**.
- Les comptoirs dans le **désert** ne rapportent **aucune récompense** lors de leur construction.

5. Décompte

Les comptoirs construits dans le désert peuvent rapporter des lettres de change lors des décomptes et pour les cartes bonus en fin de partie.

Décompte spécial

À la fin de la phase de décompte des manches 4, 8 et 12 (c'est à dire lorsqu'une des 3 piles de carte score est épuisée), un décompte spécial est effectué.

- Chaque joueur révèle ses cartes bonus et reçoit les lettres de change correspondantes. Chaque joueur totalise ensuite toutes ses lettres.
- Le joueur en détenant le plus reçoit :
  - 1 point de victoire lors du premier décompte ;
  - 2 points de victoire lors du deuxième décompte ;
  - 3 points de victoire lors du troisième décompte.

En cas d'égalité, c'est le joueur qui a construit le plus de comptoirs dans la Cité, puis celui qui possède le plus de pièces qui remporte les PV.

A l'issue de ce décompte spécial, les lettres de change sont remises dans la réserve et les cartes bonus que les joueurs possédaient sont retirées du jeu.

6. Changement du premier joueur

Le premier joueur pour le tour suivant est le joueur qui a joué son tour en dernier lors de la manche précédente.

Fin de la partie

Lorsqu'un joueur atteint 3 points de victoire ou plus, la partie se termine et ce joueur a gagné.

Variante supplémentaire

Cette variante peut être ajoutée à la précédente.

Préparation

- Les joueurs ne peuvent pas choisir de jouer la couleur noire.
- Chaque joueur reçoit 2 comptoirs noirs, en plus des 18 comptoirs de sa couleur.

Déroulement de la partie

4. Construction des comptoirs

Principe général : les ciomptoirs noirs ne peuvent être construits que sur les zones et on ne peut jamais construire plus de deux comptoirs dans une zone de la ville. L'idée est e s'assurer le monopole sur 1 ou 2 zones de la Cité d'Or.

Un joueur ne peut construire un comptoir noir que dans les conditions suivantes :

- il ne peut être construit que dans une zone de la Cité d'Or ;
- le joueur doit avoir déjà construit un comptoir de sa couleur dans cette zone ;
- il ne peut donc pas y avoir de comptoir adverse dans cette zone.

Pour construire un comptoir noir, un joueur doit jouer des cartes de sa main comme d'habitude. Un joueur peut construire deux comptoirs noirs à son tour (dans deux zones).

Les joueurs restent limités à deux constructions par tour.

5. Décompte

lors des décomptes et décomptes spéciaux, les comptoirs noirs sont comptés avec les comptoirs de la couleur du joueur qui les possède.