

Design Town

2 à 4 joueurs

30 à 50 minutes

A partir de 8 ans et plus

Variante solo fournie

P7

Contenu

76 cartes

Il y a 5 types de cartes double-côté (recto/verso).

Quartier Résidentiel / Appartement, Parc Paysager / Gare, Supérette / Centre Commercial, Hôpital / Église, Usine / Centrale Électrique.

	Recto	
Nom		Réserve générale
		Coût
		Taxe d'amélioration

Fourni

Fonction

(Verso)

⇒ A jouer pour l'utiliser

↻ Quand amélioré ⚙ Passif

P8

Mise en place

1. Chaque joueur prend 4 quartiers résidentiels, 1 appartement, 1 supérette, 1 hôpital, 1 usine et 1 parc paysager. Mélangez toutes ces cartes pour former votre pioche de départ.

2. Prenez 12 supérettes et hôpitaux, et 8 usines et parcs paysagers (en fonction du nombre au-dessus de la pièce). Triez-les par catégories, et placez-les au milieu de la table pour former la réserve générale. Le côté avec les pièces doit être visible.

3. Choisissez au hasard le premier joueur. La partie peut commencer.

*Remarquez qu'étant donné que toutes les cartes sont double-côtés, vous pouvez facilement voir la première carte de votre deck lorsque vous mélangez. Pour maintenir une certaine équité, nous vous conseillons de mélanger votre deck sous la table, ou bien de n'importe quelle autre manière qui vous empêcherait de voir cette carte.

*Vous devez remplir certaines conditions pour pouvoir retourner une carte. Assurez-vous de ne pas retourner accidentellement ou de manière incorrecte une carte pendant la partie.

*Si vous ne pouvez pas déterminer de quel côté doit se trouver une carte (par exemple si vous avez malencontreusement laissé tomber une carte par terre), mélangez-la à nouveau dans le deck du côté recto visible.

P9

Tour de jeu

En commençant par le premier joueur, et ensuite dans le sens antihoraire, chaque joueur joue à son tour. Pendant votre tour, vous jouez des cartes et ensuite vous construisez votre ville.

• Jouer des cartes

1. Vous jouez des cartes venant du dessus de votre deck, une à la fois. Les cartes que vous jouez vous fournissent des liquidités ainsi que d'autres fonctions. Après avoir joué chaque carte, vous décidez si vous en jouez une supplémentaire ou si vous vous arrêtez pour passer à la phase de construction. Veuillez placer les cartes dans l'ordre où elles ont été jouées.

2. Lorsque vous jouez la dernière carte de votre deck vous pouvez choisir de vous arrêter et de passer à la phase de construction, ou bien vous pouvez choisir de continuer. Si vous ne vous arrêtez pas, mélangez vos cartes défaussées pour former un nouveau deck, et ENSUITE décidez de jouer une carte supplémentaire ou bien décidez de vous arrêter pour passer à la phase de construction.

3. A tout moment, pendant la phase où vous jouez des cartes, s'il y a 3 ☹ ou plus parmi les cartes que vous avez jouées, votre tour se termine immédiatement.

4. Les cartes avec le symbole ♻ dans le coin en bas à droite, signifient que vous pouvez recycler cette carte lorsqu'elle est dans votre pile de défausse. A n'importe quel moment pendant la phase où vous jouez des cartes, vous pouvez retourner une carte recyclable de votre défausse pour gagner temporairement des liquidités ou des fonctions ; les cartes recyclées restent toujours dans votre pile de défausse.

P10

• Phase de construction

Selon les liquidités que vous avez gagnées pendant la phase où vous avez joué des cartes, vous choisissez une action et une seule parmi les trois actions suivantes (à moins que vous ayez gagné une action supplémentaire grâce à une carte).

Acheter : Choisissez une carte dans la réserve générale, payez son coût, et mettez-la dans votre défausse. Le coût d'une carte correspond au symbole de la pièce en haut dans le coin droit.

Améliorer : Choisissez une carte de votre défausse, payez sa taxe d'amélioration et retournez-la. La taxe d'amélioration est indiquée à côté de la flèche violette dans le coin en bas à droite. Les cartes améliorées restent dans votre défausse.

Acheter & Améliorer : Choisissez une carte de la réserve générale, payez son coût et sa taxe d'amélioration. Mettez-la ensuite sur son verso visible dans votre défausse.

• Fin du tour

Lorsque votre tour est terminé, placez les cartes que vous avez jouées dans votre pile de défausse. Le joueur à votre droite peut commencer à jouer.

*Les joueurs peuvent à tout moment regarder les cartes dans leur défausse.

*Les Liquidités, ♻ et les fonctions que vous avez gagnées dans un tour ne sont pas différentes lors des tours suivants.

P11

Fin de la partie

Lorsqu'un joueur gagne 8 ♠ ou plus pendant une seule phase où il joue des cartes, ce joueur gagne immédiatement la partie !

Variante Solo

1. Pendant la mise ne place, prenez seulement 4 supérettes, hôpitaux, usines et parcs paysagers de chaque dans la réserve générale.
2. Pendant la phase où vous jouez des cartes, à chaque fois que vous mélangez votre deck, vous devez choisir une carte de la réserve et vous la retirez du jeu (remettez-la dans la boîte).
3. Les conditions de victoire sont les mêmes que dans le jeu classique, mais le joueur doit les remplir AVANT que la réserve ne soit épuisée. Lorsque la réserve est vide, vous avez perdu.
4. L'appartement amélioré est retiré du jeu au lieu de rester.

P12

Questions / Réponses

1. Comment est-ce que je gagne des \$ grâce à l'hôpital ?

-Calculez simplement combien vous avez de ☺ lorsque vous jouez l'hôpital.

S'il n'y a pas de ☺ avant l'hôpital, le premier hôpital que vous jouez vous rapporte \$2, le second vous rapporte \$3, etc...

2. Comment fonctionne le [recyclage] ♻ ?

-Remarquez que le recyclage ne coûte rien, et que vous pouvez faire un certain nombre de recyclage pendant la phase où vous jouez des cartes. Retournez simplement une carte recyclable (une carte avec les flèches vertes) et retirez-en les bénéfices.

3. Que se passe-t-il si je remplis les conditions de victoire et la limite de ☺ en même temps ?

-La limite de ☺ est appliquée en premier, donc votre tour se termine immédiatement. Le tour du joueur suivant peut commencer.

4. Que se passe-t-il si la réserve générale est épuisée ?

-Vous ne pouvez simplement plus acheter de cartes.

Traduction française : Stéphane Athimon

Relecture des règles françaises : Natacha Athimon-Constant

Texte des cartes

Recto	Verso
<p>Quartier Résidentiel</p> <p>Lorsque le quartier résidentiel est sur le dessus de votre deck, vous devez le jouer.</p>	<p>Appartement</p> <p>Retournez cette carte et placez-la dans la défausse d'un autre joueur.</p>
<p>Supérette</p> <p>Si vous jouez 18 cartes ou plus pendant ce tour, vous gagnez !</p>	<p>Centre Commercial</p> <p>Si le deck n'est pas vide, jouez une carte supplémentaire.</p>
<p>Hôpital</p> <p>Gagnez des pièces ① égales au nombre de ☹ gagnés.</p>	<p>Eglise</p> <p>Ajoutez 1 à votre limite de ☹.</p>
<p>Usine</p> <p>Si le deck n'est pas vide, placez la carte du dessous de votre deck dans votre défausse.</p>	<p>Centrale Electrique</p> <p>Remettez cette carte sur le dessus de votre deck. Placez un appartement de votre défausse dans la défausse d'un autre joueur.</p>
<p>Parc Paysager</p> <p>Vous pouvez acheter une fois de plus pendant la phase de construction. (Mais pas Acheter & Améliorer).</p>	<p>Gare</p> <p>Vous pouvez améliorer une fois de plus pendant la phase de construction. La taxe d'amélioration est réduite de 1 pendant ce tour.</p>