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.

ESCALE À JEUX

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

LUDOGÎTE.fr

ÉNERGIES RENOUVELABLES ? BIEN SÛR !

MEUBLÉ DE TOURISME ★★★
2014 CLASSEMENT VALABLE 5 ANS
MINISTÈRE CHARGÉ DU TOURISME

Auteur : **Chenier La Salle**
Illustrations : **Vincent Dutrait**

pour 2 à 4 Joueurs - 8 ans et plus - 30 à 60 Minutes

Introduction

En 1901 à New York, la fascination pour les bâtiments tout en hauteur ne saurait être passagère et les derniers projets immobiliers du Bas Manhattan confirment la tendance. D'innovatrices avancées technologiques vont permettre l'émergence de nouvelles générations de gratte-ciel, chacun plus beau et plus grand que les précédents et battant chacun des records du monde de démesure. Les bâtisseurs de ces Géants d'Acier rêvent tous de graver leur nom au plus près du ciel.
Votre oncle vous a légué un petit immeuble en héritage. C'est pour vous l'occasion parfaite de démarrer votre carrière et de construire encore et encore, toujours plus haut, toujours plus grand et toujours plus prestigieux. Vous allez participer aux gigantismes de la plus mythique ville du monde :

New York !

Matériel de jeu

1 Livret de Règles du jeu
1 Plateau de jeu
5 Fiches Personnage
5 Cartes Bonus Rues de New York
5 Cartes Défi Bonus
65 Cartes Terrain
4 Buildings en plastique marqueurs de score (1 par joueur)
16 Ouvriers en plastique (4 par joueur)
4 Jetons King (1 par joueur)
12 Cartes Action (3 par joueur)
76 Tuiles Gratte-Ciel (19 par joueur)
4 Tuiles Gratte-Ciel Légendaires.

But du jeu

Durant la partie, les joueurs marquent des points en construisant des gratte-ciel.

À la fin de la partie, les joueurs marquent des points grâce :

- aux 3 objectifs Bonus Rues de New York
- à l'objectif Défi Bonus
- aux cartes Action non utilisées

Le joueur avec le plus de points en fin de partie l'emporte.

Installation à 2 joueurs

Avant l'installation du matériel de jeu, remettez dans la boite les 13 cartes **Terrain** du quartier Rose ainsi que la fiche personnage **David Schneider**. La partie rose du plateau de jeu n'est pas utilisée durant une partie à deux joueurs. Le reste du jeu est le même que pour le jeu à 3 ou 4 joueurs.

Installation

Placez le **plateau de jeu** au centre de la table.

- Chaque joueur choisi une couleur et reçoit les éléments suivants de la couleur :
  - **A** 1 **marqueur de score** qu'il place sur la case 0 de la piste de score.
  - **B** 18 tuiles **gratte-ciel** (qu'il classe par niveau de technologie devant lui : Bronze, Argent, Or) et son **Bâtiment de départ**.
  - **C** 1 jeton **King**.
  - **D** 4 **Ouvriers**.
  - **E** 3 cartes **Action** (une de chaque sorte).
- **F** Chaque joueur reçoit au hasard une fiche **Personnage et une carte Terrain de taille 2 de la couleur du personnage**.
- **G** Les joueurs placent ensuite leur **Bâtiment de départ** sur le plateau de jeu à l'endroit indiqué par l'icône de leur fiche **Personnage**.
- **H** Mélangez les cartes **Terrain** et placez-les en pioche face cachée à coté du plateau de jeu. Puis piochez les 4 premières cartes que vous alignez face visible à côté de la pioche. Ces 4 cartes sont ensuite appelées le **Marché Immobilier**.
- **I** Mélangez les 5 cartes **Bonus Rues de New York** et piochez en 3 que vous placez à côté du plateau de jeu. Les 2 autres cartes retournent dans la boite de jeu.
- **J** Mélangez les 5 cartes **Défi Bonus** et piochez en 1 que vous placez à côté du plateau de jeu. Les 4 autres cartes retournent dans la boite de jeu.
- **K** Placer les 4 gratte-ciel **Légendaires** au bord du plateau, ils seront communs à tous les joueurs.

Le plus jeune joueur commence la partie. Les joueurs joueront ensuite dans le sens des aiguilles d'une montre.

NOTE : Pour vos premières parties nous vous conseillons de ne pas utiliser de carte **Défi Bonus**.

IMPORTANT :

La couleur des fiches Personnage ne sert qu'à identifier la position de départ des joueurs, elle ne représente pas les couleurs jouées par les joueurs durant la partie.

Exemple d'installation à 3 joueurs.

Tour de jeu

À son tour le joueur doit choisir l'une des 2 options suivantes :

1) Acquisition d'un terrain / Construction

a : prendre **une** carte du Marché Immobilier et poser **un Ouvrier** sur un **terrain** libre correspondant à la carte qu'il vient de choisir (couleur et taille).

b (Facultatif) : Placer une tuile gratte-ciel sur le plateau sur un ou des terrains lui appartenant puis marquer des points.

NOTE : Si le joueur n'a plus d'**Ouvriers** disponibles, il peut effectuer l'action **b** sans faire l'action **a.**

2) Démolir et reconstruire

Démolir un de **SES** gratte-ciel (ou plusieurs adjacents) et construire **un** nouveau gratte-ciel d'une technologie supérieure à la place des gratte-ciel démolis et marquer des points.

Durant son tour de jeu un joueur peut en plus utiliser une ou plusieurs de ses cartes action (voir chapitre "Cartes Action"). Le joueur réalise alors complètement l'action d'une carte avant d'en jouer une nouvelle, puis les cartes utilisées retournent dans la boite du jeu.

IMPORTANT : Dans le cas peu probable où un joueur n'aurait aucun **Ouvrier** disponible au début de son tour ET qu'il lui est impossible de construire ou démolir, ce joueur doit choisir 1 de ses terrains non construits, en récupérer l'**Ouvrier**, et retourner sous la pioche la carte Terrain correspondante. C'est la seule action que le joueur pourra faire, puis son tour de jeu se termine immédiatement. Cela ne remet pas en cause la fin de partie.

À la fin de son tour de jeu (et uniquement à la fin), le joueur doit compléter le **Marché Immobilier** pour qu'il y ait toujours 4 cartes Terrain disponibles. Si le reste de cartes dans la pioche ne permet pas de remplir le **Marché Immobilier** avec 4 cartes, ce joueur vient alors de déclencher la fin de la partie (voir "Fin du Jeu").

NOTE : À tout moment les joueurs peuvent compter le nombre de cartes de la pioche.

1. Acquisition d'un terrain / Construction

a) Acquisition d'un Terrain

Voir Terrains page 7.

Quand un joueur choisit cette option et qu'au début de son tour, ce joueur a au moins 1 **Ouvrier** non utilisé, il **doit** prendre une carte du **Marché Immobilier** qu'il place sur la fiche de son **personnage** pour le restant de la partie.

PUIS

Le joueur place un de ses **Ouvriers** sur un **terrain** libre correspondant à la carte qu'il vient de choisir (*couleur et taille*).

b) Construction d'1 gratte-ciel (facultatif)

Le joueur peut construire 1 gratte-ciel sur un ou des terrains lui appartenant. Pour ce faire, il récupérera si nécessaire le ou les **Ouvriers** lui appartenant et placera la tuile gratte-ciel à l'endroit voulu.

PUIS

Le joueur marque autant de points de victoire qu'indiqués sur la tuile du gratte-ciel qu'il vient de construire.

Le joueur vert peut construire uniquement sur du terrain lui appartenant. Il construit un gratte-ciel "2" et gagne 2 points.

Important : Si le joueur n'a plus d'**Ouvriers** disponibles il peut choisir de construire un gratte-ciel sans acquérir de terrain.

La construction des gratte-ciel répond à quelques règles :

- Au moins une partie d'un des côtés du gratte-ciel doit donner sur une rue ou un parc.
- Un gratte-ciel peut se trouver à cheval entre plusieurs terrains de couleurs différentes.
- 2 ou 3 gratte-ciel appartenant au même joueur peuvent partager un seul terrain.
- Une fois construit, un gratte-ciel ne peut plus être déplacé.
- Il n'est pas nécessaire qu'un gratte-ciel remplisse complètement les terrains. Si un terrain est occupé partiellement par un gratte-ciel, il ne requiert plus d'**Ouvrier**.
- Il n'est pas permis de démolir un gratte ciel durant cette action (voir "démolir et reconstruire").
- Respecter les **Règles des différentes technologies** des gratte-ciel (voir page 4).
- Quand un joueur construit un des 4 **Légendaires**, il doit déposer son jeton **King** dessus pour indiquer que ce gratte-ciel lui appartient.

2. DÉMOLIR ET RECONSTRUIRE

Le joueur enlève tous les gratte-ciel **lui appartenant** qui se trouvent sous l'empreinte du nouveau gratte-ciel qu'il construit, à l'endroit où il le construit. S'il y a lieu, il récupère le ou les **Ouvriers** lui appartenant qui se trouvent sur les terrains où le nouveau gratte-ciel sera construit.
Il replace les gratte-ciel enlevés dans la boite du jeu. Les gratte-ciel démolis ne peuvent plus être utilisés pour le reste de la partie.
Ensuite il place le nouveau gratte-ciel à la place prévue. Le joueur marque autant de points qu'indiqués sur le gratte-ciel nouvellement construit.

Règles de Démolition et de Reconstruction de gratte-ciel :

- Le nouveau gratte-ciel doit être d'une technologie supérieure à celle des gratte-ciel démolis (voir : "***Règles des différentes technologies***").
- Vous pouvez démolir votre **Bâtiment de départ**.
- Les gratte-ciel **Or** ou **Légendaires** ne peuvent jamais être démolis.
- Au moins une partie d'un des côtés du nouveau gratte-ciel doit donner sur une rue ou un parc.
- Le nouveau gratte-ciel peut être plus petit ou plus grand que celui ou ceux qui ont été démolis pour lui faire place.
- La démolition de gratte-ciel ne fait perdre aucun point.
- Quand un joueur construit un des 4 **Légendaires**, il doit déposer son jeton **King** dessus pour indiquer que ce gratte-ciel lui appartient.
- Si la démolition et la construction d'un nouveau gratte-ciel laissent des terrains entièrement inoccupés, le joueur doit placer des **Ouvriers** sur ces terrains.

Attention: Si un joueur n'a pas assez d'**Ouvriers** pour couvrir les terrains qui seraient libérés par la démolition après la reconstruction, il ne peut pas faire cette action.

RÈGLES DES DIFFÉRENTES TECHNOLOGIES

On construit les gratte-ciel en suivant l'ordre des technologies :

Bronze → Argent → Or / Légendaire

Au début de la partie, tous les joueurs ont la technologie Bronze qui ne permet de construire que des gratte-ciel Bronze. Pour accéder à la technologie lui permettant de bâtir des gratte-ciel des technologies supérieures, le joueur doit progresser sur la piste de score.

Les nouveaux gratte-ciel ne peuvent remplacer que des gratte-ciel d'une technologie plus ancienne.

- **Bronze** : Les joueurs peuvent toujours bâtir des gratte-ciel Bronze. Lors d'une **Démolition et Reconstruction**, les gratte-ciel Bronze ne peuvent remplacer que votre Bâtiment de départ.
- **Argent** : Quand un joueur a atteint **6 points** il a alors le droit de construire des gratte-ciel Bronze ou Argent. Lors d'une **Démolition et Reconstruction**, les gratte-ciel Argent ne peuvent que remplacer des gratte-ciel Bronze ou/et votre Bâtiment de départ.
- **Or / Légendaire** : Quand un joueur a atteint **18 points** il a alors le droit de construire des gratte-ciel Bronze, Argent, Or ou 1 gratte-ciel Légendaire. Lors d'une **Démolition et Reconstruction**, les gratte-ciel Or ou **Légendaires** peuvent remplacer des gratte-ciel Bronze, Argent ou/et votre Bâtiment de départ. Les quatre **Légendaires** sont tous uniques et communs à tous les joueurs. Un joueur ne peut en construire qu'un par partie. Premier arrivé, premier servi !
  Les gratte-ciel Or ou Légendaires ne peuvent jamais être détruits.

Les repères sur la piste de score vous rappellent les paliers des technologies Argent et Or.

Fin du jeu

La partie prend fin quand l'une des conditions suivantes est atteinte :

- Il ne reste que 4 buildings non construits à un joueur. Il doit alors le signaler aux autres joueurs !
- Il n'y a que 3 cartes face visible dans le **Marché Immobilier** et il n'y a plus de cartes dans la pioche.

Dans ce cas, **tous les joueurs à l'exception de celui qui vient de déclencher la fin de partie** jouent un dernier tour de jeu, puis c'est le décompte final.

NOTE : Il est courtois d'annoncer aux autres joueurs quand il ne vous reste que 5 gratte-ciel.

Décompte Final

Pour chacun des éléments ci-dessous les joueurs vont ajouter des points à leur score :

- Pour chacune des 3 cartes **Bonus Rues de New York** : Le joueur ayant la majorité de gratte-ciel de sa couleur (incluant sa propriété de départ) donnant sur cette rue remporte **5 points**.
  En cas d'égalité, personne ne marque les points.

NOTE : Un même gratte-ciel peut se trouver sur plusieurs rues en même temps et compter pour chacune d'entre elles.

Majorité sur Wall Street : le joueur marron possède 4 gratte-ciel, le vert 1, le jaune 1 et le bleu 3. Le joueur marron remporte les 5 points de majorité sur Wall Street.

- Ajoutez les points obtenus par chaque joueur grâce à la carte **Défi Bonus** (voir « Défi bonus »).
- Les joueurs marquent **1 point** pour chaque carte **Action** non utilisée.

Le joueur avec le plus haut score remporte la partie.

NOTE : Le Bâtiment de depart compte comme un gratte ciel.

En cas d'égalité, le joueur avec le gratte-ciel **Légendaire** le plus haut l'emporte. Si les joueurs à égalité n'ont pas de gratte-ciel **Légendaire**, le joueur ayant construit le plus de gratte-ciel Or l'emporte. Si l'égalité persiste, les joueurs à égalité sont déclarés ex aequo.

Cartes Action

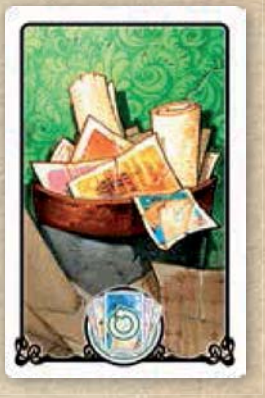
Chaque joueur en possède une de chaque type en début de partie. Elles ne peuvent être utilisées qu'une seule fois chacune et retournent ensuite dans la boite de jeu.

Construction Boom

Permet au joueur de construire un deuxième gratte-ciel lors de son tour sur un ou des terrains lui appartenant. On utilise cette carte après qu'un premier gratte-ciel ait été placé soit avec l'**Option 1** (*Achat d'un terrain + construction*) ou l'**Option 2** (*démolition + reconstruction*).

NOTE :

- Cette action équivaut à l'action de construction (1b). Cette carte Action ne permet pas de faire une deuxième fois la démolition de l'**Option 2** (*démolition + reconstruction*).
- Cette carte Action **ne peut pas** être utilisée pour construire un deuxième gratte-ciel quand la construction du premier a déclenché la fin de la partie.



Market Shift

Permet au joueur, au début de son tour, de remplacer les cartes du Marché Immobilier par les 4 premières cartes de la pioche. Les 4 cartes qui ont été remplacées sont remises aléatoirement en dessous de la pioche.

Land Grab

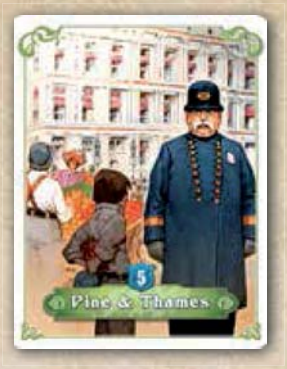
Permet d'accomplir deux fois (au lieu d'une) l'action **1a** (prendre une carte du Marché Immobilier).
Il est interdit de prendre des terrains de 3 emplacements avec cette carte.

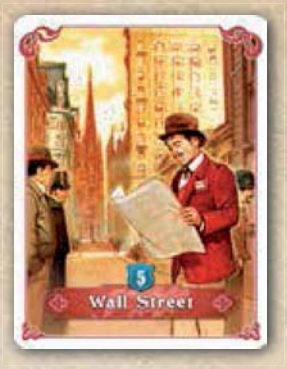
NOTE :

- Vous devez avoir au moins 1 **Ouvrier** disponible pour utiliser cette carte Action.
- Vous ne pouvez pas construire 2 fois avec cette carte. Seule la carte **Construction Boom** vous permet de le faire.
- Cette carte Action ne peut pas être utilisée quand la pioche est épuisée.

Cartes Bonus Rues de New York

Ces cartes représentent les 5 rues principales du quartier des affaires. 3 d'entre elles servent à chaque partie pour définir les rues qui vont rapporter 5 Points aux joueurs qui y seront majoritaires en fin de partie.





Informations

◊ GRATTE-CIEL LÉGENDAIRES

Les 4 gratte-ciel **Légendaires** du jeu ont bel et bien existé et ils furent tous, à un moment donné, le plus haut gratte-ciel de New York et du monde. Les **4 Légendaires** sont similaires aux autres gratte-ciel Or à quelques petites différences près :

- Les quatre **Légendaires** sont tous uniques et communs à tous les joueurs.
- Un joueur ne peut en construire qu'un par partie. Premier arrivé, premier servi !
- En fin de partie, en cas d'égalité, la hauteur des Légendaires sert à déterminer le vainqueur. »→

◊ GRATTE-CIEL

Les gratte-ciel du jeu sont classés en :

- 2 types de gratte-ciel :
  - Les "Réguliers", reconnaissables à leur cercle sur la tuile.
  - Les "Irréguliers", reconnaissables à leur polygone sur la tuile.
- 3 âges de technologies :
  Bronze, Argent, Or/**Légendaires**

Les petits carrés montrent l'emprunt du bâtiment sur le plateau de jeu en nombre de carrés.

◊ DISTRICTS

Les districts sont les zones de couleur sur le plateau de jeu. Il y a 5 districts : Rouge, Bleu, Jaune, Vert et Rose. Tous les terrains font partie d'un district.

◊ TERRAINS

Les terrains se reconnaissent sur le plateau de jeu par la ligne épaisse qui les entoure.
Il en existe 2 types :

- les **terrains de 2 carrés**, bordés d'une ligne épaisse et coupés en 2 par une ligne pointillée,
- et les **terrains de 3 carrés** composés de 3 carrés à motif bordés d'une ligne épaisse et séparés par des pointillés.

Il existe une carte pour chaque terrain du plateau, soit 65 cartes, 13 pour chaque couleur de district : 3 cartes de 3 carrés, 10 de 2 carrés.

Note : lors du début de partie, il ne faut pas oublier de donner à chaque joueur une carte terrain de 2 carrés correspondant au bâtiment de départ de leurs personnages.

Exemple : Chris O'Dell commence la partie avec un bâtiment dans le district vert, il prend donc devant lui une carte verte du marché immobilier.

RÈGLE EXPERT :

Les joueurs vont devoir construire leur succès en partant de zéro sans rien posséder à New York avant d'avoir construit leur premier building. Les joueurs n'ont pas de Bâtiment de départ (remettez-les dans la boite de jeu). De plus, les paliers pour passer à la technologie Argent et la technologie Or sont plus difficiles à atteindre.

Le score qui permet de passer à **la technologie Argent : 10 Points.**
Le score qui permet de passer à **la technologie Or : 25 Points.**

Note : Un petit repère discret sur le plateau de jeu vous rappelle cela.

Mentions et Remerciements:

Aide graphique initiale : Sylvain Dubuc. Les testeurs du Steak-and-Shake : Kevin G. Nunn, Nicholas Vitek, John Eyster, David Infortunio, Luther Bell Hendricks V, Danielle Harding, Bill Scherer. Les testeurs Facebook : Jarek Smith, Jeff Cornelius, Luke Laurie, Shoji McGhee, Dominique DeMille, Craig Vollmar, Hank Panethiere, Mark Dreyer, Patrick Somers, Anders Nordstrom, Chad Ryg, Dane Trimble, Peter Vaughan, George Henion, Eric Sumner, Erin Haleen, Louis Sédillot. Les organisateurs chez Polycon : Meredith Armstrong, Dawn Goebel. L'artiste Vincent Dutrait dont le pinceau a redonné vie au vieux New York. Stéphane Maurel de Blue Orange qui a cru au jeu, a donné sa chance à un nouvel auteur, et qui a mené ce grand bateau à bon port. Et finalement au groupe de testeurs principal, mon épouse Noriko et mes enfants Sakura, Jean et Momoko qui ont joué tant de parties qu'on ne les compte plus. Merci !

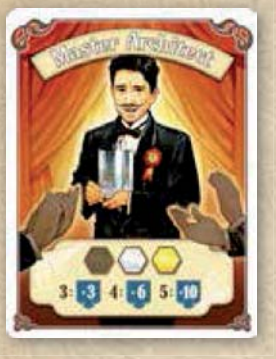
©2015 Blue Orange. New York 1901 and Blue Orange are trademarks of Blue Orange. Game published and distributed under license by Blue Orange, 21 rue thibaut II, 54700 Pont-à-Mousson, France. Made in China.
Designed in France.
www.blueorangegames.eu

Cartes Défi Bonus

Quand un gratte-ciel chevauche deux districts, ce gratte-ciel compte dans les deux districts. Cette règle s'applique à tous les bonus.

Gold Tycoon

À la fin de la partie, les joueurs reçoivent 3 points par district où ils ont au moins 2 gratte-ciel **Or / Légendaire**.

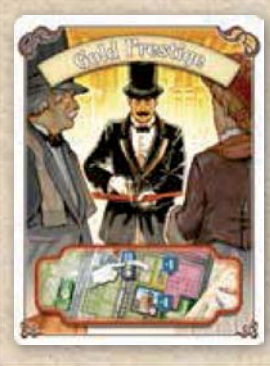


Master Architect

À la fin de la partie, les joueurs reçoivent 3, 6 ou 10 points pour avoir 3, 4 ou 5+ gratte-ciel d'empreintes irrégulières (pas carré ou rectangulaire) sur le plateau. Les gratte-ciel d'empreintes irrégulières sont marqués d'un polygone sur leur tuile (au lieu d'un cercle) pour les distinguer plus facilement.

Gold Prestige

Contrairement aux autres bonus, ce bonus se joue PENDANT la partie. Quand un joueur construit un gratte-ciel Or ou Légendaire, il marque 1 point bonus pour chaque 'vieux' gratte-ciel (d'une technologie antérieure : héritage, Bronze ou Argent) de ses adversaires qui y sont adjacents au moment de la construction. Le gratte-ciel Or doit toucher tout ou une partie d'un côté - un coin ne suffit pas.



Bronze Baron

À la fin de la partie, les joueurs reçoivent 5, 10 ou 15 points pour avoir 4, 5 ou 6 de leurs gratte-ciel Bronze encore sur le plateau.

Generation King

À la fin de la partie, les joueurs marquent 5 points pour chaque technologie (Bronze, Argent et Or/ Légendaires) pour laquelle ils ont le plus grand nombre de gratte-ciel. (celui qui a le plus de gratte-ciel Bronze marque 5 points, le plus de gratte-ciel Argent 5 points etc... en cas d'égalité pour une technologie = 0 point pour cette technologie).

Résumé du tour de Jeu

À son tour de jeu le joueur choisi l'une des 2 options suivantes :

- **Acquisition d'un terrain / Construction**
- **Démolir et Reconstruire**

1) Acquisition d'un terrain / Construction (page 3)

a. Acquisition : S'il lui reste au moins un **Ouvrier** disponible, le joueur **DOIT** choisir une des 4 cartes disponibles du **Marché Immobilier** et la placer sur sa tuile personnage. Puis il pose un de ses **Ouvriers** disponible sur le terrain qu'il vient d'acquérir.

PUIS (Facultatif)

b. Construction d'1 gratte-ciel : Le gratte-ciel construit peut être du palier technologique (Bronze, Argent ou Or) atteint par ce joueur ou d'une technologie antérieure. Ce gratte-ciel peut être construit sur un ou plusieurs emplacements réservés par un ou des **Ouvriers et/ou** sur toute parcelle de terrain qui lui appartient. Le joueur marque les points indiqués sur le gratte-ciel construit et récupère les **Ouvriers** qui deviennent à nouveau disponibles.

NOTE : Cette option (1b) peut être effectuée sans Acquisition si le joueur n'a plus d'Ouvriers disponibles au début de son tour de jeu.

2) Démolir et Reconstruire (page 4)

Le joueur enlève tous **SES** gratte-ciel qui se trouvent sous l'empreinte du gratte-ciel qu'il construit. Il peut également enlever un ou plusieurs **Ouvriers** lui appartenant et se trouvant également sous l'empreinte et les récupère devant lui.
Le nouveau gratte-ciel doit OBLIGATOIREMENT être d'une technologie supérieure à ceux détruits.
Après la démolition et la reconstruction, les **Terrains** qui appartenaient précédemment au joueur doivent tous être au moins partiellement couverts soit par le nouveau gratte-ciel, soit par un **Ouvrier** que le joueur doit placer dessus.
Le joueur marque les points du gratte-ciel qu'il vient de construire et ne perd pas de points pour les gratte-ciel qu'il a détruits. Les gratte-ciel détruits retournent dans la boite de jeu.

NOTE : Quand un emplacement réservé par un **Ouvrier** est utilisé par un gratte-ciel (même partiellement), récupérez l'**Ouvrier**. Il est de nouveau disponible pour la suite du jeu.

Fin de partie (page 5)

Elle se déclenche quand :

- Il ne reste que 4 buildings non construits à un joueur. Il doit le signaler !
- Il n'y a que 3 cartes face visible dans le **Marché Immobilier** et il n'y a plus de cartes dans la pioche.

Dans ce cas, TOUS LES JOUEURS à l'exception de celui qui vient de déclencher la fin de partie jouent un dernier tour de jeu, puis c'est le décompte final ***(Page 5)***.

Mini extension Cartes Défi Bonus

proposées par Spielbox dans son édition 2015/5

Big Developer

À la fin de la partie, les joueurs reçoivent 5 points pour chaque couleur sur laquelle ils ont construit au moins trois « gros » gratte-ciel. La base d'un « gros » gratte-ciel doit être au moins de 4 cases et l'une d'elles au moins doit être sur la couleur.

Silver Titan

À la fin de la partie, les joueurs reçoivent 5, 10 ou 15 points, s'ils possèdent sur la carte respectivement quatre, cinq ou six bâtiments argent.

Real Estate Mogul

À la fin de la partie, les joueurs reçoivent 5 ou 10 points s'ils possèdent au moins deux gratte-ciel (y compris celui donné au départ) sur respectivement quatre ou cinq couleurs de district. Un gratte-ciel construit sur deux couleurs compte pour chacune de ces deux couleurs.