





## Table des matières

<b>1. GENERALITES .....</b>	<b>3</b>
<b>2. MATÉRIEL .....</b>	<b>4</b>
<b>3. PRÉPARATION .....</b>	<b>6</b>
3.1 PLATEAU.....	6
3.2 CENTRES DE PRODUCTION.....	6
3.3 TUILES.....	6
3.4 PIECES.....	7
3.5 QUI JOUE EN PREMIER ?.....	7
<b>4. SEQUENCE DE JEU .....</b>	<b>8</b>
4.1 RESERVER UNE PARCELLE.....	8
4.2 CONSTRUIRE SUR UNE PARCELLE RESERVEE.....	8
4.3 VENTES.....	8
4.4 EXPROPRIATION.....	9
4.4.1. Posséder une rue.....	9
4.4.2. Posséder une connexion.....	10
<b>5. FIN DU JEU .....</b>	<b>12</b>
5.1 SCORE.....	12



## 1. Généralités

Règle incluant les erratas.

Chaque tour, un joueur doit réserver une parcelle de terrain afin de construire dessus, ou construire sur une parcelle de terrain réservée. Pour construire, le joueur tire une tuile. Si la tuile est un détaillant, la tuile est mise en vente aveugle entre les joueurs qui en ont besoin. Si la tuile est un bureau, une maison, ou une manifestation, le joueur doit la jouer sur une de ses parcelles de terrain réservé. Des rues sont construites selon les besoins. Le jeu finit quand toutes les parcelles de terrain sont occupées.

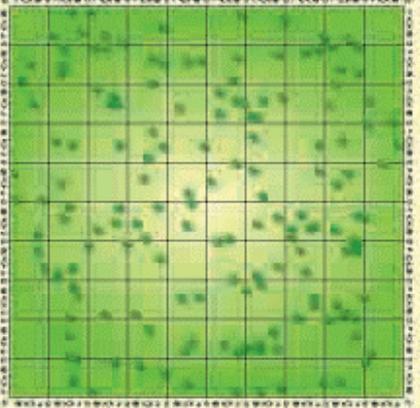
Les points sont déterminés en comptant la distance à partir de chaque centre de distribution à son débouché respectif pour les ventes au détail. Les points pour les quatre marchandises différentes sont combinés, et le montant d'argent que le joueur conserve est soustrait du total. Le joueur avec le plus bas résultat est le gagnant.

Le meilleur, le plus rapide, le moins cher

Il est temps que le marché détermine qui vend le poisson le plus frais

© 1997 2F-Spiele  
Design: Friedemann Friese  
Art: Angela Gaalema  
English Translation: Richard Breese and Christof Tisch

## 2. Matériel

<p>1 plateau de jeu composé de 100 parcelles non développées</p>	
--	--

<p>4 Distributeurs :                  1 centrale nucléaire                  1 Port                  1 Raffinerie                  1 fabrique de jeux</p>	 Centrale Nucléaire	 Port
	 Raffinerie	 Fabrique de jeux

<p>20 Détaillants                  5 Décharges de déchets nucléaires                  5 Poissonniers                  5 Stations d'essence                  5 Boutiques de jeux</p>	 Décharges déchets nucléaires	 Poissonniers
	 Stations d'essence	 Boutiques de jeux
<p>Le nombre de détaillants utilisés dépend du nombre de joueurs</p>	<p>Employez le nombre de détaillants égal au nombre de joueurs. C'est-à-dire, s'il y a 3 joueurs, employer 3 marchés de poissons, 3 magasins de jeu, 3 décharges nucléaires, et 3 stations de gaz.</p>	

24 Bâtiments de blocage : 12 Appartements 6 Blocs de bureaux 6 Parcs	 Appartements	 Bureaux
	 Parcs	
Le nombre de Bâtiments utilisés dépend du nombre de joueurs	Bâtiments de blocage 5 joueurs : 19 4 joueurs : 15 3 joueurs : 12 2 joueurs : 8	

58 Rues	 (Il y a trop de tuiles dans le jeu)
Argent Pièces : 50 orange 5 Vertes.	 Chaque joueur prend 10 orange et 1 verte
40 Pions de couleur	 Chaque joueur en prend 8 d'une couleur
Tuiles optionnelles	 2 Zones de constructions
	 2 Manifestations anti-nucléaires



### 3. Préparation

#### 3.1 Plateau

Placez le plateau composé de la grille 10 x 10 de parcelles de terrain vide au centre de la table. La grille que vous utilisez dépend du nombre de joueurs :

- 5 joueurs : Utiliser le plateau entier
- 4 joueurs : Utiliser le plateau en 9 x 9
- 3 joueurs : Utiliser le plateau en 8 x 8
- 2 joueurs : Utiliser le plateau en 7 x 7

Pour moins de 5 joueurs, il est conseillé de marquer les contours de la grille avec des tuiles non utilisées à l'envers.

#### 3.2 Centres de production

Placer le port dans un des coins du plateau de jeu. Pour un jeu moins difficile, placer les 3 centres de production dans les coins restants du plateau de jeu. Pour un jeu plus difficile, placer ces centres n'importe où sur le plateau. Il est recommandé d'avoir un centre de production par quart de plateau, spécialement pour les débutants.

En dehors du port, les autres centres de production ont une face jaune et brillante, afin de mieux les voir sur le plateau.

#### 3.3 Tuiles

Sortir le nombre correct de tuiles détaillants et de tuiles de blocage comme il est décrit dans la première page.

Un jeu complet de tuiles détaillants est utilisé par chaque joueur, les tuiles supplémentaires sont retirées du jeu.

Tuiles de blocage :

- 5 joueurs : Utiliser 19 tuiles
- 4 joueurs : Utiliser 15 tuiles
- 3 joueurs : Utiliser 12 tuiles
- 2 Joueurs : Utiliser 8 tuiles

Les parcs, les bureaux et les appartements en surplus sont mis de côté pour un usage ultérieur. Mélanger les tuiles détaillants et les autres tuiles de bâtiments ensemble, et mettre en pile face cachée à côté du plateau. Les tuiles de rue sont



placées dans une pile séparée face visible à côté du plateau de jeu. Comme il y a beaucoup de tuiles faces visibles, il est conseillé de faire plusieurs piles.

### **3.4 Pièces**

Chaque joueur prend 8 blocs ‘une couleur. Deux de ces blocs sont placés dans la réserve pour la construction des deux premiers détaillants. Les six autres seront utiliser pour réserver les parcelles de terre.

Chaque joueur prend une pièce verte (vaut 5) et 10 pièces orange (qui valent 1).

### **3.5 QUI JOUE EN PREMIER ?**

Le joueur qui a le plus récemment mangé du poisson joue premier.



## 4. Séquence de jeu

A chaque tour le joueur doit soit :

- Réserver une parcelle pour construire,
- Construire sur une parcelle qu'il a achetée les tours antérieurs.

### 4.1 Réserver une parcelle

Si un joueur possède encore en main des marqueurs, il peut réserver une parcelle de terre en utilisant un de ces marqueurs. Pour cela il place son marqueur sur une parcelle non développée de façon à ce que la case réservée soit en contact (orthogonal) avec une parcelle développée ou réservée. Cette règle ne s'applique pas au premier tour.

Une parcelle réservée ne peut être utilisée que par le joueur qui l'a réservée.

### 4.2 Construire sur une parcelle réservée

La construction n'est possible que si le joueur possède une parcelle réservée non développée, le joueur pioche alors une tuile de la pile. Si le joueur pioche un détaillant, cette tuile est vendue aux enchères. Si il pioche un appartement, parc ou bureau il doit jouer sur une de ses parcelles réservée. Lorsqu'il construit un appartement, parc ou bureau. Si la pile est vide, il lui est permis d'utiliser une tuile rue ou une autre tuile de bâtiment mise de côté durant la préparation.

Lorsqu'un joueur pioche un détaillant et qu'un autre joueur gagne la vente, le joueur qui a pioché le détaillant peut alors ou piocher une nouvelle tuile ou réserver une parcelle.

### 4.3 Ventes

Lorsqu'une tuile détaillant est tirée, tous les joueurs qui ne possèdent pas encore ce détaillant peuvent essayer de l'acheter. C'est une vente aveugle, chaque participant met un montant dans sa main (ou rien), tout le monde révèle simultanément et le plus grand montant gagne la vente. Le gagnant doit placer immédiatement sur une de ses parcelles réservées. En cas d'égalité, le joueur le plus proche dans le sens des aiguilles d'une montre du joueur qui a tiré la tuile est le gagnant. La personne qui a tiré la tuile n'est pas automatiquement le vainqueur en cas d'égalité (règle révisée)

Si le vainqueur n'a pas de parcelles réservées sur le plateau, il place sa tuile face à lui sur la table et la route sera de la longueur maximale.



Si le joueur qui a tiré la tuile la gagne, son tour est terminé. Si un autre joueur gagne la tuile, celui qui a tiré la tuile peut alors réserver un emplacement ou construire un de ses bâtiments sur une place réservée.

Le dernier détaillant de chaque type va à celui qui ne le possède pas encore sans payer.

Chaque joueur ne peut posséder qu'un type de détaillant (1 poissonnerie...)

#### 4.4 Expropriation

L'expropriation est l'action qui consiste à modifier les propriétés des autres afin d'exercer sa souveraineté.

Dans le jeu, il est possible de condamner des parcelles réservées par d'autres joueurs et des les remplacer par des rues. La construction des rues est la partie la plus difficile et la partie la plus. Lorsqu'une parcelle est victime de l'expropriation, son propriétaire récupère son marqueur.

Toutes les rues et parcelles non développées doivent être connectées ensemble. Vous devez toujours être capables de relier les rues / parcelles non développées à d'autres rues / parcelles non développées.

Par ces exigences, le plateau est très dynamique. Il est possible de réserver un emplacement juste pour faire changer les données du plateau, et rendre illégal de construire sur un emplacement réservé. Après une construction, le plateau doit être examiné pour déterminer si des parcelles ne sont plus exploitables pour la construction. Cela peut arriver fréquemment

Ces deux situations peuvent être rencontrées

##### 4.4.1. Posséder une rue

Tous les centres de distribution et les détaillants doivent posséder un accès sur la rue. Appartements, parcs et bureaux n'ont aucun besoin d'accès sur la rue

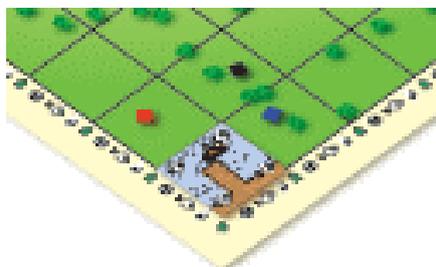


Fig 1. Les parcelles autour du port sont toutes réservées.

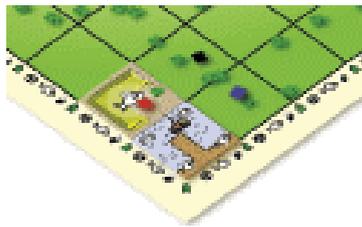


Fig 2. Le rouge construit une poissonnerie.



Fig 3. Le bleu est exproprié pour construire une rue

Note : Il est impossible de transporter les biens d'un centre à un détaillant. Un détaillant directement connecté à un centre de distribution ne peut pas avoir une distance de 0

#### 4.4.2. Posséder une connexion

Toutes les rues et parcelles non construites doivent être connectées.

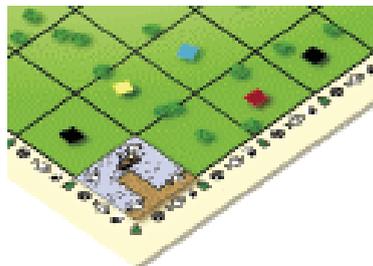


Fig 4. Il y a ici des réservations derrière le port pour un futur développement.

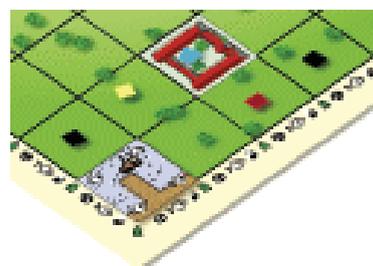


Fig 5. Le bleu tire une tuile appartement et joue sur son emplacement

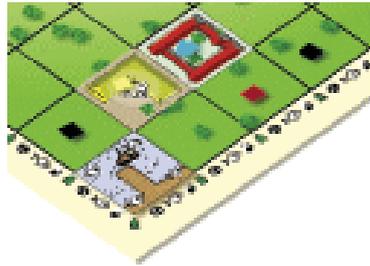


Fig 6. Le jaune gagne une vente pour une poissonnerie et la construit.

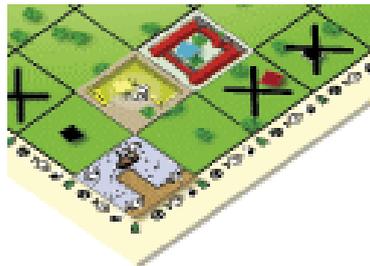


Fig 7. Les parcelles marquées d'un X deviennent inconstructibles. Construire isolerait les parcelles vides entre elles et le port ce qui violerait la condition 2, les parcelles sont immédiatement expropriées afin de construire des rues

S'il est illégal de construire sur une parcelle (Fig 7), il y a expropriation au profit de la rue. Si la parcelle est réservée son propriétaire récupère son marqueur.



## 5. Fin du jeu

Le jeu s'arrête lorsque toutes les parcelles sont développées.

### 5.1 Score

Pour calculer le score, chaque joueur cherche les routes les plus courtes entre chaque centre de distribution et ses propres détaillants. Chaque rue compte pour un point. Lorsqu'une route est trop longue, une longueur maximale est comptée :

- 5 joueurs : 14
- 4 joueurs : 12
- 3 joueurs : 10
- 2 joueurs : 8

Les distances des 4 routes sont ajoutées et il faut et l'argent restant est soustrait du total. Le joueur avec le plus faible total gagne en cas d'égalité celui avec le plus d'argent gagne, en cas d'autre égalité organisez un combat armé.



Traduction française : Par corons et dragons et renards blagueurs.

Pour nous faire vos commentaires et nous faire part de vos remarques merci de nous contacter à l'adresse email :

