

Andreas Wetter — 1906 — Thorsten Löpmann

SAN FRANCISCO

Joueurs : 3-5 Durée : env.90 min.

En 1906 San Francisco a été détruit par un tremblement de terre. Il faut maintenant reconstruire la ville. Chaque joueur est un investisseur cherchant à construire les quartiers les plus prestigieux.

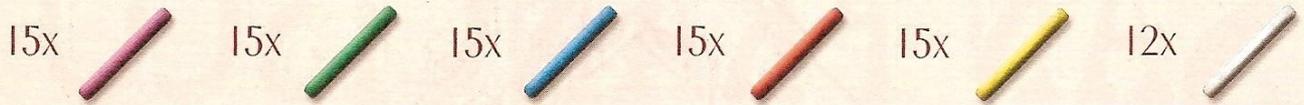
Pour reconstruire un quartier, un joueur doit y obtenir la majorité des droits d'investissement. Ces droits d'investissement sont obtenus via un processus d'enchères. Ces enchères se font à l'aide de cartes influence, chèques et option. Celui qui reçoit le droit d'investir place une baguette sur un quartier pour indiquer son investissement. Quand un joueur possède la majorité des baguettes investissement dans un quartier, il peut le reconstruire. On reçoit des points de prestige pour chaque quartier reconstruit. Les quartiers donnent des points de prestige différents. Celui qui a le plus de points de prestige à la fin du jeu a gagné.

CONTENU

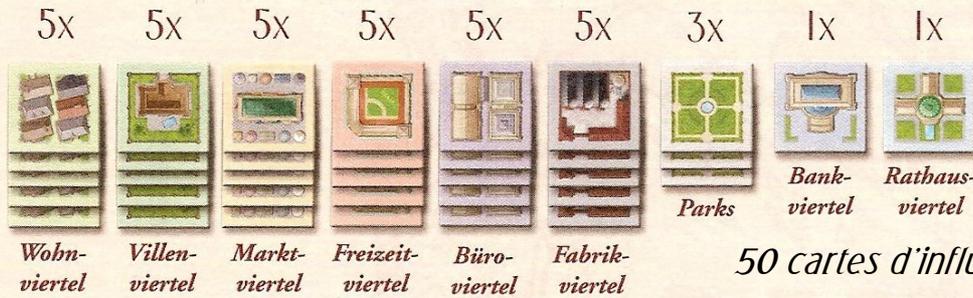
MATERIEL	2
MISE EN PLACE	3
DEROULEMENT	4
INVESTIR	7
TIRER UNE CARTE ACTION	7
DEFAUSSER LA CARTE ENCHERE	8
FIN DU JEU	8
VARIANTES	8
CARTES ACTION	9

MATERIEL

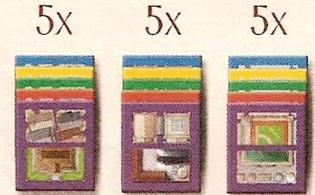
87 baguettes en 6 couleurs



35 tuiles quartiers



15 pions options



50 cartes d'influence (10 par joueurs)

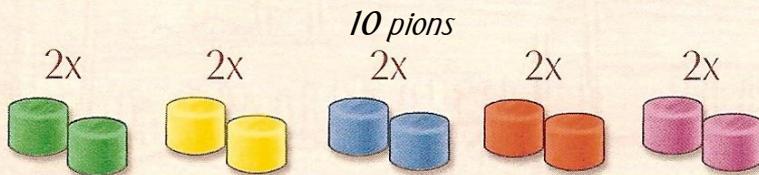
1 sac pour mettre les quartiers



Plateau

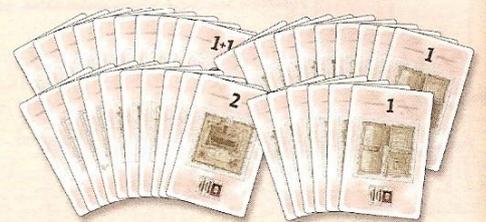


36 cartes enchères (dos immeubles)



10 pions

60 chèques



18 cartes actions (dos personnage)

MISE EN PLACE

Chaque joueur reçoit de la même couleur :

15 baguettes

10 cartes influence (valeurs 0 à 9)

3 tuiles option (chacune avec les combinaisons villa/maison, marché/loisir, industrie/bureau)

2 pions

De plus chaque joueur reçoit **12** chèques (2 x 10.000, 2 x 20.000s et un de chaque valeur entre 30.000 et 100.000).

Tout ce matériel est placé devant chaque joueur mais les cartes doivent être gardées secrètes.



1) On place le plateau au milieu de la table.

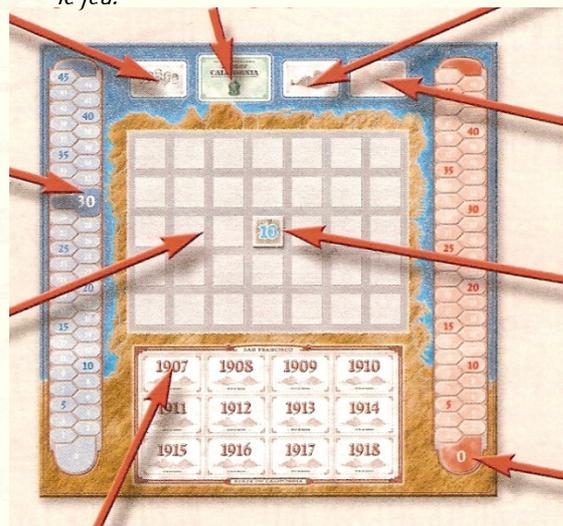
2) On mélange les 18 cartes action et on les place face cachée sur la case correspondante.

8) Chaque joueur place un pion sur la case 30 de l'échelle d'influence à gauche du plateau en bleu

9) On mélange les tuiles quartier dans le sac. Chaque joueur (à tour de rôle) en tire une et la place au hasard sur le plateau avec le chiffre face visible. Deux parcs ne peuvent pas se trouver le long de la mairie ou de la banque.

3) Les chèques joués seront placés sur la case correspondante durant le jeu.

4) On mélange les 36 cartes enchères et on les place face cachée sur la case correspondante.



5) La case à droite sert pour la défausse de ces cartes.

6) La mairie est placée sur la case centrale avec le 10 face visible.

7) Un pion sur la case 0 de l'échelle rouge qui correspond aux points de prestige.

10) On jouera 12 cartes action sur les cases année (1907 à 1918) durant le jeu.

11) Les baguettes blanches sont placées sur chaque côté de chacun des 3 parcs. Elles ne seront pas retirées durant tout le jeu.

12) Le joueur le plus vieux commence. Quand tous les joueurs ont joué, le premier joueur est décalé d'un cran vers la gauche, puis on continue dans le sens horaire.

DEROULEMENT

Le jeu est divisé en tours, chaque tour étant composé de 4 phases qui se jouent toujours dans le même ordre.

1- Tirer une carte enchère

2- Effectuer l'enchère

3- Investir

4- Tirer une carte action

Tirer une carte enchère

Le 1^{er} joueur tire la 1^{ère} carte enchère. Il a la possibilité de la rejeter. S'il le fait, il défausse la carte visible et tire une seconde carte. Il doit alors utiliser la 2^{ème} carte.

Le joueur annonce les effets de la carte et la pose visible devant lui pour indiquer qu'il est le 1^{er} joueur.

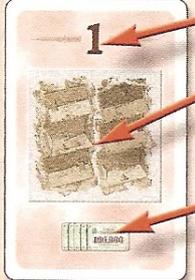
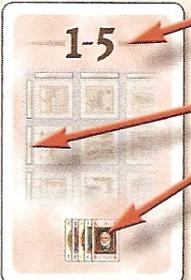
Informations sur les cartes enchère

-Les nombres en haut indiquent combien de joueurs peuvent acquérir un droit d'investissement.

-L'image au centre de la carte indique le type de quartier où l'on va investir.

-Les symboles chèques, cartes influence et pions option indiquent le type d'enchères pour avoir le droit d'investir dans le quartier.

-La carte 1-5 indique que tous les joueurs peuvent investir sur le quartier de leur choix mais situé sur la bordure du plateau.

	<p>max 1 joueur</p> <p>à n'importe quel côté d'un quartier d'habitation</p> <p>par chèques</p>		<p>max 5 joueurs</p> <p>Seulement en bordure</p> <p>par enchère</p>		<p>max 1 joueur par pions option</p> <p>selon pions option</p> <p>par pions option ET chèques</p>
---	--	---	---	---	---

Droits d'investissements

Un joueur reçoit le droit d'investir dans un quartier grâce aux enchères. Un joueur qui peut investir est appelé un investisseur. Investir signifie placer une baguette de sa couleur sur une rue autour du quartier.

Mener l'enchère

On peut obtenir le **droit d'investir** par 3 moyens :

- les cartes influence (a)
- les chèques (b)
- les pions option et les chèques (c)

La carte enchère tirée indique lequel de ces 3 types d'enchères va être utilisé.

a) Gagner le droit d'investir avec les cartes influence

Chaque joueur a des cartes influence de 0 (la plus faible) à 9 (la plus forte).

Les joueurs prennent leurs cartes influence, en choisissent une secrètement et le pose cachée devant eux. On révèle alors les cartes simultanément.

Le joueur qui a posé la plus forte carte reçoit le droit d'investir. Si la carte enchère permet à plusieurs joueurs de pouvoir investir, les joueurs avec des cartes influence plus faible peuvent aussi investir (selon le nombre de joueurs autorisé et l'influence jouée).

Un joueur ne peut jamais jouer une carte influence dont la valeur est plus forte que ses points d'influence sur l'échelle correspondante.

Quand 2 joueurs ou plus sont à égalité pour l'influence la plus forte, ils ne reçoivent pas le droit d'investir pour ce tour. Il est possible que tous les joueurs soient à égalité et que personne ne reçoive le droit d'investir. Il est aussi possible qu'un joueur, à cause d'une égalité, gagne le droit d'investir en ayant joué une influence 0.



Exemple 1 (page 5) : Jaune (7) gagne et investit le 1^{er}. Bleu (5) et Rouge (5) sont à égalité. Donc Vert (4) investit en second. A cause de l'égalité, il n'y a pas de 3^{ème} investisseur.

Exemple 2 : Jaune (6) et Bleu (6) sont à égalité. Donc Rouge (4) est le 1^{er} investisseur et Vert le second (0).

Exemple 3 : tous les joueurs peuvent investir sur une rue de leur choix le long du plateau. Il n'y a que 4 joueurs donc 4 investisseurs : Jaune, puis Bleu, Rouge et Vert.



Un joueur ne peut jamais jouer une carte d'influence supérieure à sa position sur l'échelle.

Quand la distribution est faite, les joueurs reprennent en main leurs cartes influence qui pourront être utilisées à nouveau.



Les joueurs qui ont gagné le droit d'investir avec les cartes influence abaissent leur pion sur l'échelle d'influence d'autant de cases que la valeur de la carte jouée.

Les joueurs qui n'ont pas gagné ne bougent pas leur pion influence ainsi que les joueurs à égalité.

b) Gagner le droit d'investir avec les chèques

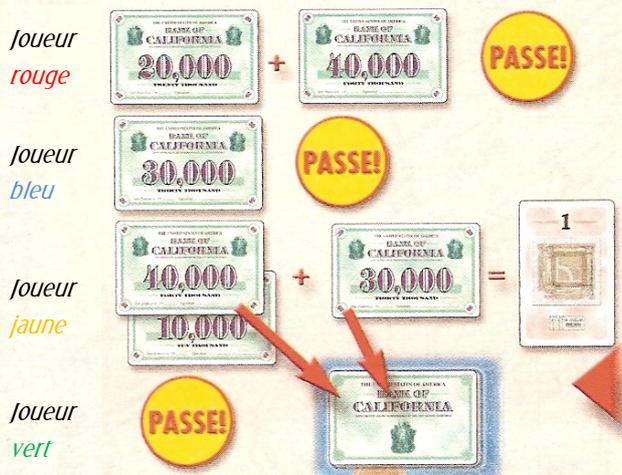
Chacun a au début du jeu 12 chèques pour un total de 580 000 \$.

Chaque joueur prend ses chèques. En commençant par le 1^{er} joueur, chacun fait une offre en jouant un ou plusieurs chèques face visible devant lui. Il faut miser plus que la mise précédente. Les mises se font dans le sens horaire. On peut miser plusieurs fois en ajoutant le (ou les) nouveau chèque à ceux déjà posés pour avoir un montant total.

On ne peut pas faire de change avec les chèques, on ne peut miser qu'avec les chèques en main.

Si un joueur ne peut (ou ne veut) pas monter la mise, il passe et reprend ses chèques en main (utilisables plus tard). Il ne peut revenir dans cette enchère. L'enchère s'arrête quand il ne reste plus qu'un joueur avec des chèques devant lui, il reçoit le droit d'investir.

Le joueur qui a gagné le droit d'investir place les chèques joués face cachée sur la case correspondante.



Exemple :

Rouge mise \$20'000.-

Bleu mise \$30'000.-

Jaune mise \$50'000.-

Vert passe.

Rouge ajoute \$40'000.-

Bleu passe et reprend ses chèques en mains.

Jaune ajoute \$30', ce qui fait \$80'000.-

Rouge passe.

Jaune gagne le droit d'investir, défausse ses chèques et prend la carte

c) Gagner le droit d'investir avec les chèques et les options

Si on tire une carte enchère avec un ?, les joueurs peuvent choisir le type de quartier avec l'un de leurs 3 pions option. Il y a toujours 2 types de quartier sur un pion option.



Les joueurs prennent leurs pions option et en posent un face cachée devant eux. On retourne les pions.

Si un joueur est le seul à avoir posé ce type de pion, il gagne immédiatement le droit d'investir dans l'un des 2 types de quartiers indiqués par son pion. Le joueur paye en posant le chèque de son choix face cachée sur la case banque.

Si plusieurs joueurs ont choisis le même type d'option, ils vont se départager avec leurs chèques. Ces joueurs placent jusqu'à 5 chèques face cachée devant eux. On retourne les chèques. Le joueur avec le plus fort total gagne le droit d'investir. Il place ses chèques face cachée sur la case banque, le ou les autres joueurs récupèrent leurs chèques. Si la même somme est mise, on applique les règles d'égalité (comme pour les cartes influence).



Exemple : Rouge pose l'option (maison/villa). Bleu et vert posent (marchés/loisirs) et doivent se départager par une enchère. Bleu gagne en ayant mis plus de \$. Jaune pose (bureaux/industries). → Jaune est le 1^{er} à investir, Bleu en 2^{ème}. Rouge en 3^{ème}.



Le joueur qui a joué le pion industrie/bureau investit le 1^{er}, puis le joueur avec le marché/loisir et celui avec villa/maison.

Si tous les joueurs ont posé le même pion option, il n'y aura qu'un investisseur. Si seulement deux types d'option ont été choisis, il n'y aura que 2 droits d'investir.

INVESTIR

Selon le type d'enchères, on doit suivre un ordre spécifique quand on investit :

- Cartes influence : par ordre décroissant des valeurs.
- Avec les chèques, il n'y a qu'un joueur qui investit.
- Avec les options, l'ordre est industrie/bureau, marché/loisir, villa/maison.

Seul le (ou les) joueur qui a gagné une enchère peut poser une baguette sur une rue vide.

La carte enchère indique si l'on pose la baguette sur une rue entre deux quartiers ou sur le bord du plateau (carte 1-5).

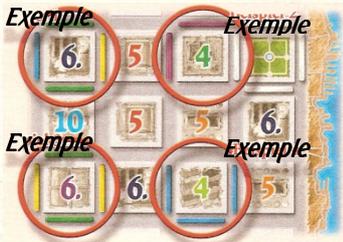
Une baguette bordant 2 quartiers compte pour ces 2 quartiers (toutes les rues sauf celles le long du plateau).

Si un joueur a gagné un droit d'investir et n'a plus de baguette, il en prend une déjà sur le plateau et la pose au nouvel endroit.

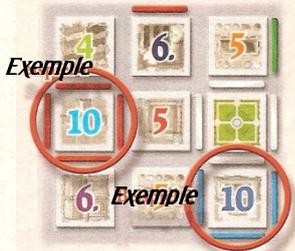


Reconstruire un quartier

Le but des investissements est d'obtenir la majorité des baguettes sur les rues entourant un quartier.



Majorité : quand un joueur a suffisamment de baguettes autour d'un quartier de façon à ne plus pouvoir être rejoint ou dépassé par un autre joueur. En cas d'égalité personne ne reconstruit.

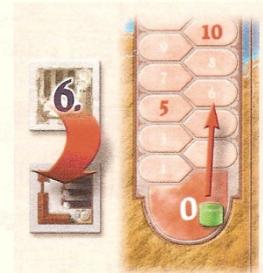


Pour la banque ou la mairie, le joueur doit avoir les 4 baguettes autour du quartier en question. Si une baguette blanche borde la banque ou la mairie, il faut avoir les 3 côtés restants.



Si un joueur après avoir placé une baguette, atteint la majorité du quartier, il le reconstruit. Ce qui lui donne des points de prestige.

Plusieurs joueurs peuvent reconstruire dans le même tour. On peut reconstruire en même temps 2 quartiers adjacents en posant une seule baguette.



Mairie/banque	10 points de prestige
industrie/bureau	6 points de prestige
marché/loisir	5 points de prestige
villa/maison	4 points de prestige

Un quartier reconstruit ne peut plus être retourné. Les baguettes restent à leurs places

TIRER UNE CARTE ACTION

Quand les joueurs ont fini d'investir et qu'au moins un quartier a été reconstruit durant ce tour, le 1^{er} joueur doit tirer une carte action et appliquer ses effets. Cette carte concerne tous les joueurs.

La majorité des cartes action nécessite un investisseur. Un tour d'enchère, où tout le monde participe, détermine cet investisseur (le type d'enchères est donné par la carte). Si la carte action aboutit à la reconstruction d'un autre quartier, on tire une autre carte action et on suit ses effets. Il peut y avoir plusieurs cartes action durant un tour.



Puis la carte action est placée sur la prochaine case année disponible, en commençant par la case 1907.

Certaines cartes action donnent des points d'influence et des chèques aux joueurs. Ces cartes action sont pour tous les joueurs. Quand on tire une de ces cartes, les joueurs ont le choix entre les points d'influence ou les chèques.



Si un joueur décide de prendre des points d'influence, il avance son marqueur sur l'échelle d'influence.



Si un joueur décide de prendre des chèques, il peut prendre des chèques jusqu'au total indiqué par la carte action. On mélange les chèques et on les remet sur la case banque. Puis tous les joueurs qui ont décidé de prendre des chèques prennent leur tour en tirant une carte jusqu'à ce qu'ils décident d'arrêter ou s'ils dépassent le montant de la carte action. Les chèques récupérés sont posés visibles devant le joueur. Si un joueur **s'arrête avant** d'atteindre le maximum, il peut garder les chèques reçus. Si un joueur **tire plus** que le montant maximum, il ne reçoit aucun chèque. Tous les chèques tirés retournent face cachée à la case banque.

DEFAUSSER LA CARTE ENCHERE

On défusse la carte enchère qui se trouve devant le 1^{er} joueur. Le tour est fini. Le joueur à la gauche du 1^{er} joueur devient le 1^{er} joueur. Il commence le tour en tirant une nouvelle carte enchère.

FIN DU JEU

Dès que la 12^{ème} carte action a été effectuée et placée sur la case 1918, le jeu se finit immédiatement. Le joueur avec le plus de points sur l'échelle de prestige a gagné. En cas d'égalité, c'est le joueur avec le plus de baguettes sur le plateau qui aane.

VARIANTE

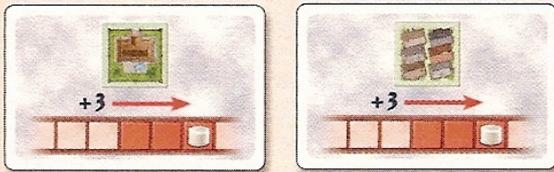
Cartes option et chèques

Si plusieurs joueurs ont joué la même option, ils peuvent négocier entre eux pour déterminer l'investisseur. Les accords doivent être respectés. On ne peut donner le droit d'investir sans recevoir d'argent. Le joueur qui reçoit le droit d'investir doit payer les autres joueurs. Les joueurs peuvent s'échanger des chèques à leur convenance. S'il n'y a pas d'arrangement, on joue selon les règles normales.

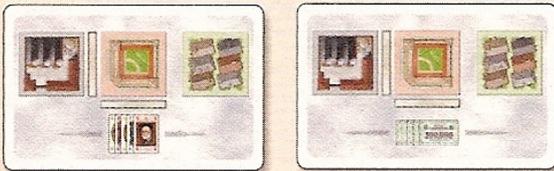
Sélectionner les cartes action

Pour éviter le facteur aléatoire des cartes bonus, les joueurs peuvent créer leur propre paquet de 12 cartes action avant le début du jeu. On décide du nombre de cartes bonus à ajouter aux autres cartes.

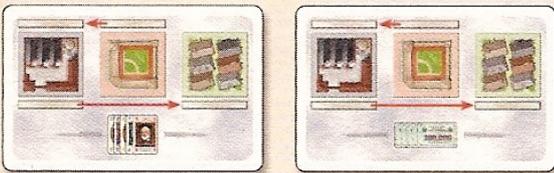
CARTES ACTION



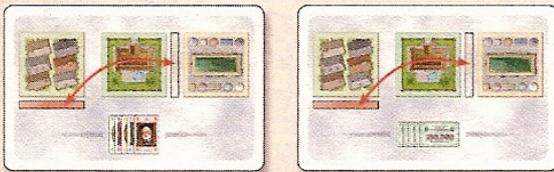
Le prochain investisseur à reconstruire un quartier villa ou maison reçoit 3 points de prestige supplémentaires (soit 7 points en tout). La carte reste visible sur la case année jusqu'à son accomplissement, on la retourne à ce moment. Si la carte est placée visible sur la case 1918, le jeu s'arrête immédiatement, il n'y a pas de bonus.



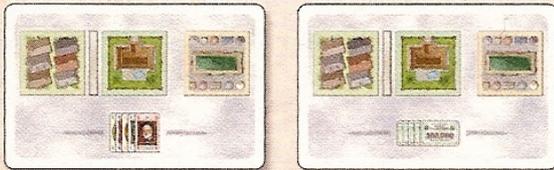
L'investisseur peut placer 2 baguettes sur le plateau. Elles doivent être placées autour du même quartier.



L'investisseur peut déplacer une baguette de son choix (mais pas une blanche) jusqu'à 2 cases verticalement ou horizontalement. On ne peut déplacer d'autres baguettes ou sauter par-dessus.



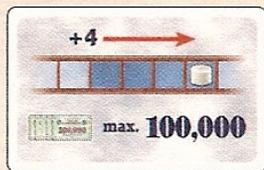
L'investisseur peut échanger les positions de 2 baguettes sur le plateau.



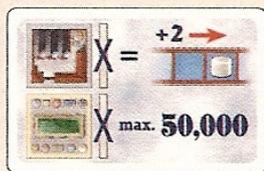
L'investisseur peut placer une baguette sur une rue vide de son choix.



L'investisseur peut placer une baguette sur une rue où il y a déjà une baguette. Il rend la baguette à son propriétaire.



Chaque joueur reçoit soit un bonus de 4 points d'influence (il avance son marqueur de 4 cases sur l'échelle d'influence) ou des chèques pour un maximum de 100'000 \$.



Chaque joueur peut retirer des baguettes du plateau et reçoit pour chaque baguette retirée soit 2 points d'influence ou des chèques pour un maximum de 50 000 \$. Les montants sont additionnés, par exemple pour 3 baguettes retirées, le joueur reçoit 6 points d'influence ou des chèques pour un maximum de 150 000 \$.