Cities

LE TOUR DU MONDE DES URBANISTES

Le conseil municipal d'une métropole internationale vous a chargé de rénover entièrement son centre-ville. Construisez des bâtiments de plus en plus hauts, aménagez des parcs et des aires de loisirs au bord de l'eau, et répondez aux exigences du conseil municipal pour devenir le meilleur des urbanistes !

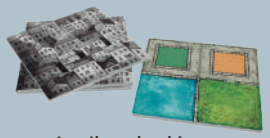
MATÉRIEL



1 plateau de jeu



32 tuiles Quartier



4 tuiles de départ
(au dos gris)



48 tuiles Attraction



4 planchettes Ville
(double face)



32 cartes Objectif



4 aides de jeu



1 jeton Étoile



100 modules Bâtiment
(25 rouges, 25 bleus,
25 verts et 25 jaunes)



32 pions Ouvrier
(8 par couleur de joueur)
et 12 marqueurs Objectif
(3 par couleur de joueur)



4 jetons Score
(1 par couleur de joueur)



1 sac en tissu

PRÉSENTATION

La partie se joue en 8 manches (ou 4 manches à 2 joueurs). À chaque manche, les joueurs utilisent leurs ouvriers pour récupérer 4 types d'éléments : des cartes Objectif, des tuiles Quartier, des tuiles Attraction et des modules Bâtiment.

Chaque joueur doit construire un centre-ville composé de 3x3 tuiles Quartier. Les tuiles Quartier comprennent des cases Parc et des cases Eau sur lesquelles placer les tuiles Attraction, tandis que les cases Rue peuvent contenir des modules Bâtiment d'une couleur spécifique, s'empilant jusqu'à 4 niveaux. Les cartes Objectif et la planchette Ville donnent aux joueurs des missions qu'ils peuvent remplir pour gagner des points en fin de partie.

Le joueur qui a le plus de points de victoire à la fin de la partie l'emporte : il a construit le plus beau des centres-villes !

VARIANTE POUR LES PARTIES À 2 JOUEURS

Pour rallonger vos parties à 2 joueurs, vous pouvez jouer 7 manches au lieu de 4. Construisez alors un centre-ville de 3x5 tuiles.

MISE EN PLACE

1. Placez le plateau de jeu au centre de la table.
2. Chaque joueur choisit une couleur et prend les 4 pions Ouvrier (ou 8 dans une partie à 2 joueurs), les 3 marqueurs Objectif et le jeton Score correspondants.
3. Choisissez une planchette Ville et placez-la en haut du plateau de jeu sur la face désirée. Remettez les planchettes Ville non utilisées dans la boîte. Pour une première partie, choisissez New York ou Rio de Janeiro. Dans les parties à 2 joueurs, l'emplacement central de chaque objectif n'est pas utilisé : placez un marqueur Objectif d'une couleur non utilisée dessus.
4. Mélangez toutes les cartes Objectif et empilez-les face cachée sur l'emplacement prévu du plateau de jeu, en haut à gauche.
5. Mélangez toutes les tuiles Quartier et formez une première pile face cachée que vous placez sur le plateau, en dessous des cartes Objectif. Empilez les autres tuiles face cachée près du plateau.
6. Mélangez toutes les tuiles Attraction et formez une première pile face cachée que vous placez sur le plateau, en dessous des tuiles Quartier. Formez d'autres piles face cachée et placez-les près du plateau.
7. Mettez tous les modules Bâtiment dans le sac.
8. Choisissez au hasard le premier joueur : celui-ci prend le jeton Étoile et le place devant lui. Le joueur à sa droite sera le dernier joueur.
9. Placez les 4 tuiles de départ sur la table. En commençant par le dernier joueur et en continuant dans le sens antihoraire, chaque joueur choisit une tuile de départ et la place devant lui. Cette tuile est la première partie de son centre-ville. Remettez les tuiles de départ non utilisées dans la boîte.

DÉBUT DE LA MANCHE

Piochez et placez les différents éléments de jeu sur leurs emplacements dédiés. Un point d'interrogation signifie que l'élément doit demeurer caché.

- **A** Piochez 4 cartes Objectif et placez-les sur la 1re rangée du plateau. La dernière carte est placée face cachée.
- **B** Piochez 4 tuiles Quartier et placez-les sur la 2e rangée du plateau de jeu. La dernière tuile est placée face cachée.
- **C** Piochez 6 tuiles Attraction et placez-les sur la 3e rangée du plateau de jeu. La dernière tuile est placée face cachée.
- **D** Piochez 10 modules Bâtiment dans le sac et placez-les sur la dernière rangée du plateau de jeu. Ne placez pas de modules Bâtiment sur les 2 cases ayant des points d'interrogation.



DÉROULEMENT DU TOUR

Chaque manche commence par le joueur qui a le jeton Étoile et continue dans le sens horaire.

À son tour, chaque joueur choisit un emplacement du plateau, prend l'élément (ou le groupe d'éléments) qui s'y trouve, puis y place 1 de ses ouvriers. À la fin de son premier tour, le premier joueur place le jeton Étoile sur l'emplacement dédié en bas à droite du plateau de jeu.

Dans une partie à 3 ou 4 joueurs, à chaque manche, **chaque joueur ne peut placer qu'un seul ouvrier par rangée**. Dans une partie à 2 joueurs, chaque joueur doit placer 2 ouvriers par rangée.

Les éléments peuvent être choisis dans n'importe quel ordre.

Les éléments face cachée ne sont révélés que lorsqu'ils sont choisis par un joueur.

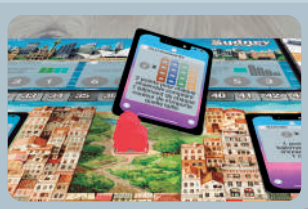
La suite du tour d'un joueur dépend du type d'élément qu'il a pris :



Dans cet exemple, après avoir pris la tuile Quartier, vous placez un de vos ouvriers sur l'emplacement qui contenait la tuile.

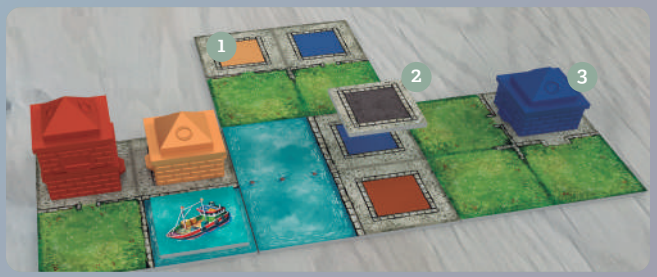
A CARTES OBJECTIF

Après avoir placé son ouvrier, le joueur place la carte Objectif face visible à côté de son centre-ville.



B TUILES QUARTIER

Après avoir placé son ouvrier, le joueur place la tuile Quartier face visible dans son centre-ville 1. Il peut librement choisir son orientation, mais la tuile doit être totalement adjacente à une tuile déjà posée. Les cases adjacentes n'ont pas besoin d'être du même type (parc, eau, rue). **Le centre-ville d'un joueur ne peut jamais faire plus de 3x3 tuiles.**

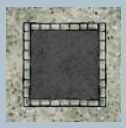


C TUILES ATTRACTION

Après avoir placé son ouvrier, le joueur place face visible chaque tuile Attraction récupérée sur une case de son centre-ville 2. Les tuiles Attraction à fond bleu doivent être placées sur une case Eau, les tuiles à fond vert sur une case Parc, et les tuiles à fond gris sur une case Rue ne comportant aucun module Bâtiment. Il ne peut y avoir qu'une seule tuile Attraction par case. Si un joueur ne peut pas ou ne veut pas placer une tuile, celle-ci est retirée du jeu.

D MODULES BÂTIMENT

Après avoir placé son ouvrier, le joueur place les modules Bâtiment récupérés du plateau (ou piochés du sac s'il choisit le dernier emplacement) sur des cases Rue de son centre-ville 3. Un module Bâtiment peut être placé sur une case de même couleur ou sur un module déjà placé, dans la limite de 4 modules de même couleur empilés. Si un joueur ne peut pas ou ne veut pas placer un module Bâtiment, celui-ci est retiré du jeu.



Tuile Joker : la tuile Attraction ci-contre transforme n'importe quelle case Rue en case Joker pouvant accueillir un module Bâtiment de n'importe quelle couleur. Le premier module placé déterminera la couleur de tous les modules au-dessus.

OBJECTIFS DE LA PLANCHETTE VILLE



À la fin de son tour, chaque joueur vérifie s'il a complété l'un des objectifs indiqués sur la planchette Ville. Si c'est le cas, il place 1 de ses marqueurs Objectif sur le nombre vide le plus élevé en dessous de l'objectif complété. Un joueur peut réaliser plusieurs objectifs dans le même tour, mais ne peut placer qu'un seul marqueur sur chaque objectif. Une fois qu'un joueur a fini de vérifier ses objectifs, son tour prend fin et c'est au joueur à sa gauche de jouer.

Les règles suivantes s'appliquent à tous les objectifs : • Deux cases diagonales ne sont pas adjacentes. Pour être adjacentes, deux cases doivent être côte à côte orthogonalement. • Une « zone » est un groupe de cases connectées orthogonalement. • Sauf mention contraire explicite, toutes les exigences chiffrées sont des minimums. • Pour les objectifs, les tuiles Joker sans modules Bâtiment dessus comptent comme des cases Rue de n'importe quelle couleur. • Si un joueur réussit un objectif, mais que plus tard au cours de la partie, il n'en remplit plus les conditions, son marqueur n'est pas retiré.

FIN DE LA MANCHE

Une fois que tous les joueurs ont utilisé tous leurs ouvriers, la manche prend fin. Le joueur qui a placé un ouvrier sur l'emplacement comprenant le jeton Étoile, en bas à droite du plateau, prend le jeton Étoile et devient le premier joueur de la manche suivante. Dans une **partie à 3 joueurs**, si cet emplacement n'a pas été utilisé, regardez l'emplacement juste à gauche de celui-ci pour déterminer le nouveau premier joueur, et retirez du jeu tout le matériel restant pour commencer une nouvelle manche.



FIN DE LA PARTIE

La partie prend fin après la 8e manche (ou la 4e dans une partie à 2 joueurs traditionnelle).

Chaque joueur calcule ses points de victoire comme indiqué ci-dessous et déplace son jeton Score sur la piste Score du nombre de cases correspondant.



Planchette Ville

Chaque joueur gagne les points indiqués par ses marqueurs Objectif.



Cases Eau et Parc

Pour chaque zone d'eau et de parc, chaque joueur gagne 1, 3, 6 ou 10 points s'il a un ensemble de 1, 2, 3 ou 4 tuiles Attraction **différentes** dans cette zone.
Une zone ne rapporte des points que pour un seul ensemble.



Monuments

Chaque tuile Attraction contenant un monument rapporte 2 points, comme indiqué sur la tuile.



Cartes Objectif

Chaque joueur gagne les points indiqués sur chacune des cartes Objectif dont il remplit les conditions.
Si vous remplissez plusieurs fois un même objectif, vous marquez plusieurs fois les points de celui-ci.
Chaque élément peut servir à remplir plusieurs cartes Objectif.

Le joueur ayant le plus de points remporte la partie !

En cas d'égalité, le joueur ayant obtenu le plus de points sur la planchette Ville remporte la partie.

CRÉDITS

Auteurs : Steve Finn et Phil Walker-Harding
Illustrateur : Jorge Tabanera
Éditeur : David Esbrí
Mise en page : Diego San Martín Pierron
Chef de projet FR : Guillaume Dejonghe
Traduction FR : Armande Bessire
Relecture FR : Robin Leplumey
Graphisme FR : Vincent Mougenot

DEVIR
www.devirgames.com

iello
iello.fr