La Città



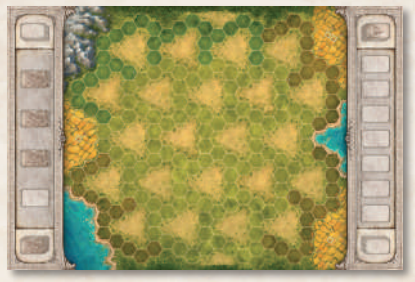
À l’intérieur d’une ville pittoresque de la Renaissance, les rues sont pleines de vie.
Sur la place du marché, les marchands sont bien occupés et on peut y observer l'agitation. Derrière la foule,
vous pouvez apercevoir de magnifiques bâtiments s’étendant à perte de vue. Des citoyens fortunés et de magnifiques œuvres d’art
sont présents dans toutes les rues. Malgré tout cela, les gens veulent toujours plus et sont à la recherche d’une vie meilleure.
Si le conseil municipal ne parvient ne parvient pas à satisfaire les citoyens, ils plieront bagage.
Une chute de la population plongerait inévitablement la ville dans sa décadence.

En tant que maire de la ville, votre envie d’étendre votre population fait constamment face à un défi de grande taille :
celui des villes voisines qui cherchent à attirer vos citoyens.
La clé de votre réussite réside en votre capacité à offrir de meilleurs services que ceux des villes voisines.
Pour continuer son développement, votre ville devra également répondre aux demandes de ses citoyens
en fournissant suffisamment de nourriture pour subvenir aux besoins d'une population grandissante.
Relevez le défi, car derrière ces vieux remparts prend vie le futur d’une métropole prospère
qui n’attend que vous pour la guider !

KOREA
BOARD
GAMES

Matériel

Plateau de jeu x 1



Tuile Terrain x 22

Montagne x 3



Ferme x 14 Lac x 5



Jeton Nourriture x 68

Grand x 32 Petit x 36



Figurine Citoyen x 130



Jeton Citoyen x 68

Grand x 32 Petit x 36



Pièce d'or x 33



Tuile Bâtiment x 141

Château x 20 (5 couleurs, 4 de chaque)



Palais / Hôpital x 20



Maison de ferme / Carrière x 40



Marché x 16



École / Université x 15



Fontaine / Bains Publics x 15



Statue / Cathédrale x 15



Carte Joueur x 15

5 couleurs, 3 de chaque

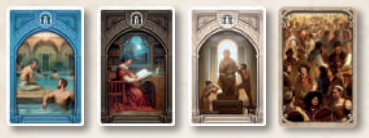


Carte Politique de base x 32



Carte Voix du Peuple x 27

3 types, 9 de chaque



Santé Éducation Culture

Livret de règles



Carte Aide x 15

3 types, 5 de chaque



Cube Joueur x 20

5 couleurs, 4 de chaque



Jeton Premier joueur x 1



Matériel Extension

Le matériel suivant est utilisé pour jouer au jeu avec l'extension.
Si vous jouez au jeu sans l'extension, remettez le matériel de l'extension dans la boîte de jeu. Voir la page 11 pour plus de détails sur les extensions.

Carte Politique Extension x 32



Carte Aide Extension x 5



Tuile Terrain Extension x 2



Ferme x 1

Lac x 1

Tuile Bâtiment Extension x 32



Port / Grande maison de ferme x 15



Route / Théâtre x 12



Domaine x 5

Mise en place

1. Placez le **plateau de jeu** au centre de la table.
2. Placez les **figurines Citoyen**, les **Pièces d'or**, les **jetons Nourriture** et les **jetons Citoyen** à côté du plateau de jeu pour former une **réserve**.
3. Triez les **tuiles Bâtiment**. Pour les tuiles ayant des côtés différents, créez deux piles, une pour chaque côté. Placez les tuiles Bâtiment à côté du plateau de jeu.
4. Chaque joueur prend **3 cartes Aide** (une de chaque type).
5. Chaque joueur choisit une couleur et prend le matériel de cette couleur : **tuile Château x 4**, **cube Joueur x 4**, **carte Joueur x 3**. Placez les **cartes Joueur** avec le côté ayant le symbole animal (verso) face cachée.
6. Placez les **tuiles Château** et les **tuiles Terrain** sur le plateau de jeu comme indiqué dans la **mise en place initiale** (voir page 4). Chaque joueur compte les symboles de nourriture sur les Fermes à côté de leurs Châteaux et prend le nombre correspondant de **jetons Nourriture** de la réserve.

   Exemple : L'un des Châteaux du joueur Rouge est situé à côté de 2 tuiles Terrain Ferme. L'un a 3 symboles de nourriture et l'autre en a 2. Le joueur Rouge prend donc 5 petits jetons Nourriture (ou 1 grand jeton Nourriture) pour ce Château.



Exemple

7. Chaque joueur prend **6 figurines Citoyen** de la réserve et en place 3 sur chacun de leurs **Châteaux** placés sur le plateau de jeu.

   Figurine Citoyen : Les 2 types de figurines Citoyen n'ont aucune différence en matière de règles.
8. Chaque joueur prend **1 Pièce d'or** de la réserve.
9. Mélangez les **cartes Politique de base** pour former une pile. Placez-les ensuite face cachée sur la zone indiquée du plateau de jeu. Prenez **7 cartes** du haut de la pile de cartes Politique, puis placez-les face visible sur chacune des zones indiquées à côté de la pile.
10. Mélangez les **cartes Voix du Peuple** pour former une pile. Placez-les ensuite face cachée sur la zone indiquée du plateau de jeu.
11. Les joueurs votent pour désigner celui qui, parmi eux, sait le mieux écouter. Ce joueur devient le Premier joueur.

Mise en place pour 2 joueurs

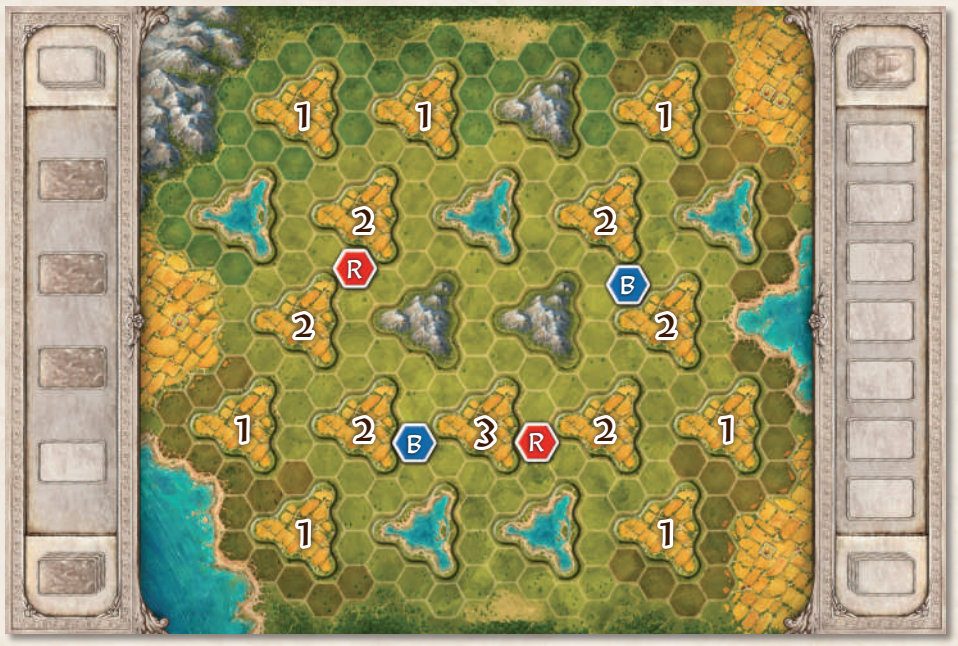


Plateau de jeu

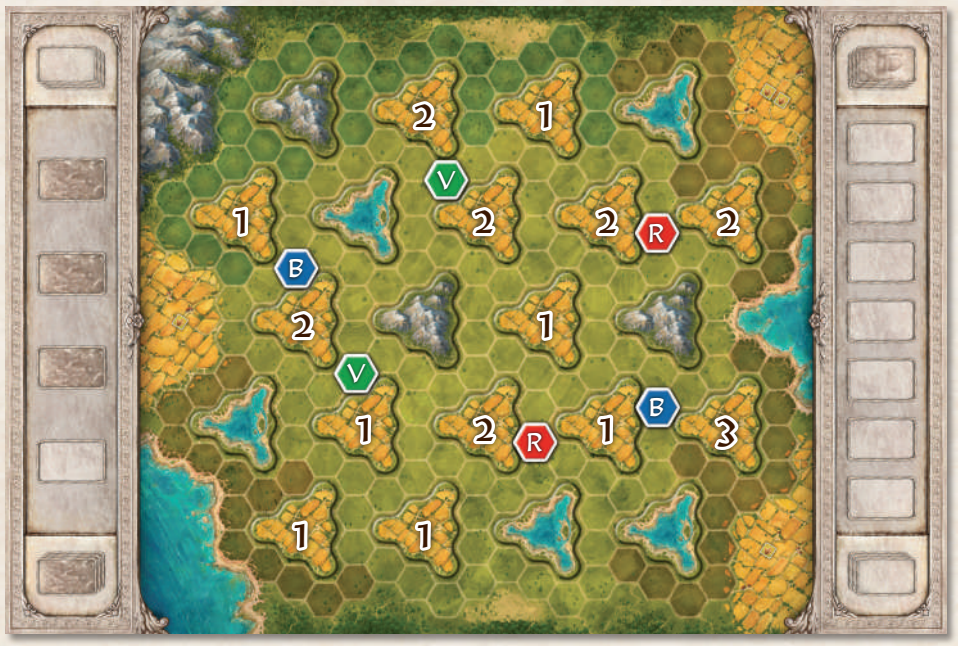
1. Les **lignes jaune** entre les différents terrains le long du bord du plateau de jeu indiquent où les joueurs peuvent récupérer différentes ressources. Ces lignes n'existent pas sur le véritable plateau de jeu.
   Exemple : Si vous construisez une Maison de ferme sur la case *A*, vous gagnez 2 jetons Nourriture. Cependant, si vous la construisez sur la case *B*, vous ne gagnez qu'un jeton Nourriture.
2. La **Friche** au bord du plateau de jeu ne fournit aucune ressource.

Mises en place initiales

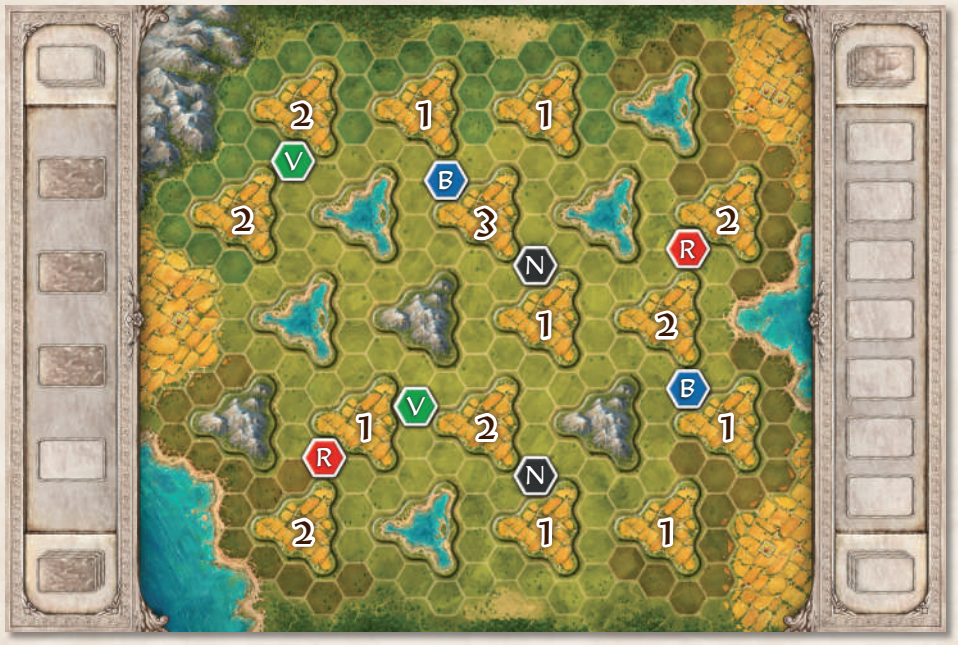
Ces exemples de mise en place sont destinés aux joueurs qui découvrent le jeu. Lorsque vous avez acquis plus d'expérience, vous pouvez essayer les **Règles avancées** en page 8.



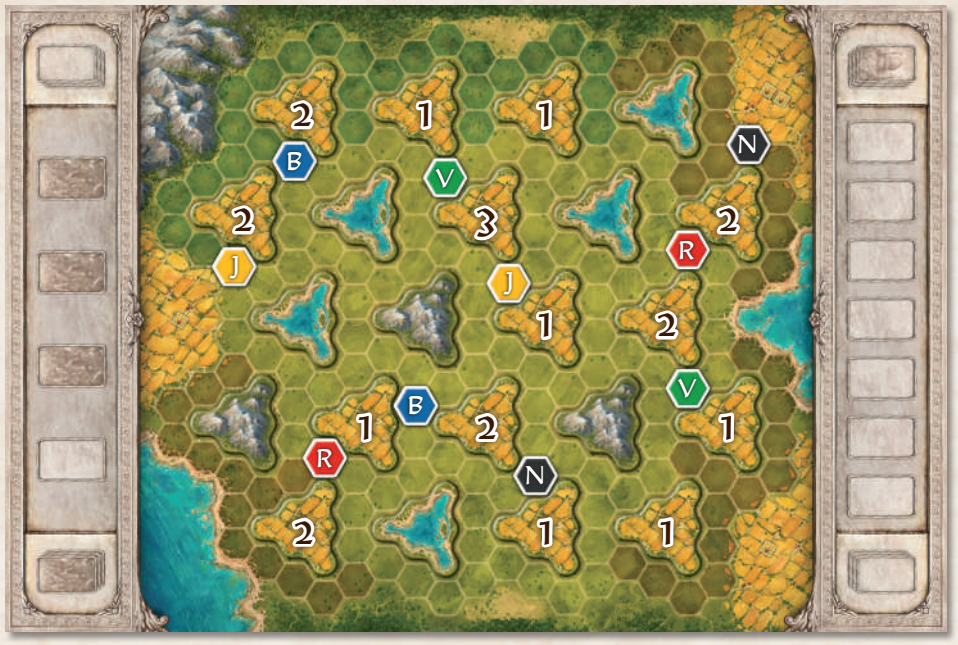
2 joueurs



3 joueurs



4 joueurs



5 joueurs

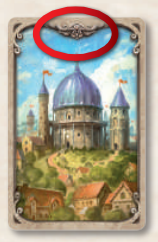
Glossaire

Carte Politique

Il existe 2 types de cartes Politique dans « La Città ». Les cartes Politique ayant une illustration avec **toit vert** sont utilisées uniquement dans le jeu de base. Les cartes Politique ayant une illustration avec **toit bleu** et un cadre modifié sur le haut sont utilisées uniquement dans l'extension.



Carte Politique de base



Carte Politique Extension

« Le long d'un chemin »

« Le long d'un chemin » signifie la distance la plus courte entre des bâtiments (sans passer sur les tuiles Terrain). Par exemple, il y a 3 cases hexagonales vides le long d'un chemin entre les bâtiments *A* et *B*.



Ville

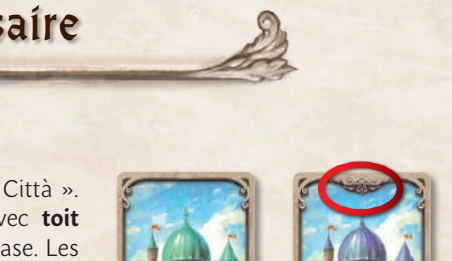
Un Château et tous les bâtiments connectés constituent une Ville. Tous les bâtiments d'une Ville doivent être adjacents les uns aux autres.

Villes voisines

S'il y a deux hexagones ou moins le long d'un chemin entre 2 Villes, elles sont considérées comme voisines.

Comment construire un bâtiment

Pour construire un bâtiment, vous devez jouer une carte vous permettant de construire, puis prendre la tuile Bâtiment correspondante dans la réserve et la placer dans un hexagone vide à côté de n'importe quel bâtiment dans votre Ville. Prenez ensuite une figurine Citoyen du Château de cette Ville et déplacez-le sur le nouveau bâtiment.



Chaque bâtiment **doit avoir au moins une figurine Citoyen placée dessus**. Ainsi, afin de construire un bâtiment dans une Ville, vous devez avoir au moins 2 figurines Citoyen dans le Château de cette Ville. S'il n'y a qu'une figurine Citoyen dans le Château d'une Ville, vous ne pouvez plus y construire de bâtiments. Une fois qu'un bâtiment est construit, son effet s'applique immédiatement à la Ville.

Vous ne pouvez pas construire de bâtiment s'il ne reste aucune tuile correspondante dans la réserve. Cependant, certaines tuiles ont deux côtés différents. Ainsi, si la tuile du bâtiment que vous souhaitez construire est bien dans la réserve mais face cachée, vous pouvez la prendre et l'utiliser du côté que vous souhaitez. Par exemple, s'il n'y a plus de tuiles Maison de ferme dans la réserve mais qu'il reste des tuiles Carrières, vous pouvez prendre une tuile Carrière, la retourner et construire une Maison de ferme.

- **Exception** : Lorsque vous construisez un **Marché**, prenez une figurine Citoyen de la **réserve** et placez-la sur le Marché. Vous pouvez ainsi construire un Marché même si vous n'avez plus qu'un Citoyen sur votre Château.
- **Limites** : Vous ne pouvez pas construire un bâtiment qui connecte une Ville à une autre, même si vous possédez ces deux Villes. Il doit toujours y avoir au moins 1 case vide le long d'un chemin entre les Villes.

Placement

Selon le nombre de joueurs, certaines cases hexagonales ne seront pas utilisées.

- À 2 joueurs, vous ne pouvez pas construire sur les hexagones **verts foncés** et **jaunes foncés**.
- À 3 joueurs, vous ne pouvez pas construire sur les hexagones **jaunes foncés**.
- À 4 ou 5 joueurs, vous pouvez utiliser l'entièreté du plateau de jeu.

Démolir

Un joueur **ne peut pas démolir volontairement un bâtiment** pour n'importe quelle raison. Cependant, un joueur peut être forcé de démolir un bâtiment s'il n'a pas la population suffisante pour le maintenir.

Taille des bâtiments

Il existe 3 types de bâtiments : **petits**, **moyens** et **grands**. Les bâtiments les plus grands apportent plus de points Services avec plus d'efficacité. Les petits bâtiments sont marqués par un **S**, les moyens par un **M** et les grands par un **L**.

Icône vague

Les bâtiments avec une icône vague **doivent être construits à côté d'au moins 1 Lac**. Si une Ville contient un **Marché** et **un bâtiment avec une icône vague**, il n'a plus de **limite de population**.



Icône vague

Limite de Population

Vous pouvez placer un **maximum de 5** figurines Citoyen dans une Ville. La limite de population d'une Ville peut être augmentée en y construisant certains bâtiments.

- Vous pouvez placer jusqu'à **8 figurines Citoyen** dans une Ville avec un **Marché**.



Marché

- Une Ville ayant un **Marché** et un **bâtiment avec une icône vague** **n'a plus aucune limite** au nombre de figurines Citoyen pouvant être ajoutées.



Fontaine



Bains Publics

Note : Si une Ville contient un bâtiment avec une icône vague mais aucun Marché, elle ne peut contenir que **5 figurines Citoyen.**

Services

Les services proposés par une Ville sont mesurés par le nombre d'arches présentes sur les tuiles Bâtiment. Il y a 3 couleurs d'arches : **noire** pour l'**Éducation, blanche** pour la **Culture** et **bleue** pour la **Santé.**



Éducation



Culture



Santé

Jeton Citoyen

Utilisez les jetons Citoyen pour suivre facilement le nombre de figurines Citoyen dans votre Ville. Chaque fois que vous ajoutez ou retirez des figurines Citoyen dans votre Ville, prenez ou remettez le même nombre de jetons Citoyen dans la réserve.



Grand jeton = 5 Citoyens



Petit jeton = 1 Citoyen

Jeton Nourriture

Les jetons Nourriture représentent la quantité de nourriture que les Villes peuvent produire en un an. Ils ont un côté « blé » et un côté « viande ». Les deux côtés n'ont aucune différence en matière de règles.



Grand jeton = 5 nourritures



Petit jeton = 1 nourriture

Déroulement du jeu

Le joueur ayant le plus de points de victoire à la fin de la partie (après les **6 Années**) remporte la partie.

Chaque Année se déroule en 8 phases. Une Année se termine fois les 8 phases jouées.

1. Placer les cartes Voix du Peuple
2. Revenus
3. Croissance de la population
4. Action
5. Faire le décompte de la Voix du Peuple
6. Migration des Citoyens
7. Nourrir les Citoyens
8. Changer le Premier joueur

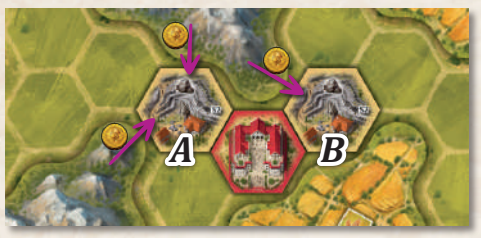
1. Placer les cartes Voix du Peuple



Le Premier joueur pioche les **4 cartes du haut** de la pile des **cartes Voix du Peuple** et les place à côté de la pile ; 1 face visible, et les 3 autres face cachée.

2. Revenus

Chaque joueur reçoit ses revenus pour chacune des **Carrières construites à côté de 1 Montagne ou plus.** Pour chaque Carrière à côté de 1 Montagne, le joueur reçoit 1 Pièce d'or. Pour chaque Carrière à côté de 2 Montagnes, le joueur reçoit 2 Pièces d'or.



Exemple :

Le joueur Rouge possède la Carrière A à côté de 2 Montagnes et la Carrière B à côté de 1 Montagne. Le joueur Rouge reçoit 3 Pièces d'or de la réserve.

3. Croissance de la population

Chaque joueur prend les figurines Citoyen de la **réserve** et en ajoute 1 sur **chacun de leurs Châteaux** placés sur le plateau de jeu. Si une Ville a déjà atteint sa **limite de population**, n'y ajoutez plus de Citoyens.

4. Action

Les tours se déroulent dans le sens horaire en commençant par le Premier joueur. Les joueurs jouent chacun leur tour jusqu'à ce que chaque joueur ait joué **5 tours**. Les joueurs peuvent effectuer **1 des 3 actions** chaque tour.

1. Jouer une carte Joueur
2. Jouer une carte Politique
3. Passer le tour

Action 1 - Jouer une carte Joueur

Chaque joueur possède 3 cartes Joueur. Lors de chaque tour, les joueurs peuvent utiliser jusqu'à 1 carte Joueur, puis la retournent face cachée. Vous ne pouvez pas utiliser les cartes Joueur face cachée jusqu'à la prochaine Année.

Quand vous jouez une carte Joueur, choisissez l'**1 des 3** effets suivants :

1- Prenez 2 Pièces d'or

Prenez **2 Pièces d'or** de la **réserve**.

2- Commencez une nouvelle Ville

Pour commencer une nouvelle Ville, prenez l'une de vos tuiles Château **non utilisées** et placez-la sur une case hexagonale vide du plateau de jeu. Déplacez ensuite **1 figurine Citoyen** de l'un de vos Châteaux ayant **2 figurines Citoyen ou plus** vers le nouveau Château. Ajoutez également **2 figurines Citoyen** de la **réserve** sur votre nouveau Château. Si le nouveau Château est adjacent à 1 Ferme ou plus, comptez le nombre de symboles de nourriture sur ces Fermes et prenez le nombre correspondant de **jetons Nourriture** de la réserve. Si vous avez déjà 4 tuiles Château placées sur le plateau de jeu, vous ne pouvez pas commencer de nouvelle Ville.

- **Limites** : Il doit y avoir au moins 3 hexagones vides le long d'un chemin entre le nouveau Château et toutes les autres Villes (peu importe si les autres villes appartiennent ou non à un adversaire).
- **Note** : Un joueur **ne peut commencer qu'une nouvelle Ville chaque Année.**

3- Construire un petit bâtiment

Construisez **un petit bâtiment.** Voir les détails sur les petits bâtiments en page 9.

Action 2 - Jouer une carte Politique

Quand vous jouez une carte Politique, prenez **1 des 7 cartes Politique face visible**, effectuez immédiatement l'un de ses effets et placez-la devant vous face cachée. Piochez ensuite la première carte de la pile Politique, puis placez-la face visible sur l'espace qui vient d'être libéré. Si la pile de cartes Politique est vide, mélangez les cartes Politique de la pile de défausse pour en former une nouvelle.

En jouant des cartes Politique, les joueurs peuvent construire des bâtiments de plus grande valeur, ou appliquer des effets à leur Ville, contribuant ainsi à sa croissance. Voir la page 10 pour plus de détails sur les cartes Politique.

- **Note** : Un joueur ne peut pas prendre de carte Politique nécessitant des Pièces d'or s'il n'en a pas assez pour la payer.

Action 3 - Passer le tour

Si un joueur ne peut ou ne souhaite pas utiliser de cartes Politique ou de cartes Joueur face visible pendant son tour, il peut passer son tour. Pour passer votre tour, piochez la carte du haut de la pile des cartes Politique. Placez-la ensuite devant vous **face cachée** et **sans la regarder**.

Fin de la phase Action

Les joueurs vérifient le nombre de tours joués en comptant le nombre de cartes face cachée devant eux. Si chaque joueur a joué 5 tours (5 cartes face cachée devant chaque joueur), la phase **Action** prend fin.

À la fin de la phase Action, retournez les cartes Joueur face visible, et défaussez toutes les cartes Politique prises lors de cette Année dans la pile de défausse des cartes Politique.

5. Faire le décompte de la Voix du Peuple

Retournez les 3 cartes Voix du Peuple face cachée qui ont été placées. Les 4 cartes Voix du Peuple rassemblées expriment la Voix du Peuple pour cette Année. Le service en majorité représente la **Voix du Peuple pour cette Année.** Si deux services sont à égalité avec 2 cartes chacun, chaque joueur peut choisir l'un de ces 2 services quand il compare les points Services lors de la phase **Migration des Citoyens**.



Exemple :

Le service majoritaire parmi les 4 cartes Voix du Peuple est la Santé. La **Voix du Peuple pour cette Année** est donc le service de Santé.

6. Migration des Citoyens

Dans le sens horaire et en commençant par le Premier joueur, les joueurs vérifient chacune de leurs Villes pour voir s'il y a ou non une **Ville voisine**. S'il y a une ou des voisines près d'une Ville, comparez ses points Services avec ceux des Villes voisines, en tenant compte de la **Voix du Peuple pour cette Année**. Si des cubes Joueur sont placés à côté du service suite à l'effet de la carte Politique « **Du pain et des jeux** » (voir page 10), ajoutez également ce nombre aux points Services.

- Il n'y a pas de Migration des Citoyens entre les Villes du même joueur.
- Si votre Ville possède **le même nombre de points Services** que les Villes voisines, rien ne se passe.
- Si votre Ville **possède plus de points Services** que ses voisines, placez 1 figurine Citoyen de chaque Ville correspondante sur votre Château. S'il n'y a plus de figurines Citoyen dans cette Ville, vous n'en prenez aucune. Si la Ville du joueur a atteint sa limite de population, remettez les figurines Citoyen en trop dans la réserve.
- Si votre Ville possède **moins de points Services** que ses voisines, leurs propriétaires prendront chacun 1 figurine Citoyen de votre Ville **lors de leurs tours**.



Exemple :

La Voix du Peuple pour cette Année est l'Éducation.
Puisqu'il y a 2 cases hexagonales le long d'un chemin entre la Ville verte et la Ville bleue, ces Villes sont voisines. Pour l'Éducation, la Ville du joueur vert a 3 points Services, alors que celle du joueur bleu n'a que 1 point Services. La Ville verte prend alors 1 figurine Citoyen de la Ville bleue.

Lorsque deux services sont à égalité en ayant chacun 2 cartes pour la **Voix du Peuple de l'année**, ces deux services peuvent provoquer la **Migration des Citoyens**. Dans ce cas, chaque joueur décide lors de son tour le service qu'il applique pour chacune de ses Villes. Un joueur peut décider d'appliquer des services différents pour chaque Ville ou d'appliquer 1 service pour toutes ses Villes. Il ne peut cependant pas appliquer les 2 services pour 1 Ville.



Exemple : Les services Culture et Éducation sont à égalité avec 2 cartes chacune. Ces services peuvent donc tous les deux être utilisés en tant que **Voix du Peuple pour cette Année.**

Les Villes ***A*** **et** ***B*** du joueur bleu sont toutes deux voisines d'une Ville du joueur vert.



C'est le tour du joueur bleu. La Ville ***A*** du joueur bleu a plus de Culture que celle du joueur vert. Le joueur bleu choisit alors la Culture en tant que **Voix du Peuple** pour sa Ville ***A*** et prend 1 figurine Citoyen de la Ville du joueur vert. Cependant, la Ville ***B*** du joueur bleu a plus d'Éducation que celle du joueur vert. Le joueur bleu choisit donc l'Éducation en tant que Voix du Peuple pour sa Ville ***B*** et prend ainsi 1 autre Citoyen de la Ville du joueur vert.



C'est maintenant le tour du joueur vert. La Ville du joueur vert possède plus d'Éducation que la Ville ***A***, mais possède moins de Culture que les 2 Villes voisines. Le joueur vert choisit alors l'Éducation en tant que **Voix du Peuple** pour sa Ville et prend 1 figurine Citoyen de la Ville ***A*** du joueur bleu.

Relogement des Citoyens

Après la **Migration des Citoyens,** vous devez reloger les Citoyens à l'intérieur de chaque Ville. Pour les reloger, réarrangez les figurines Citoyen à l'intérieur de chaque Ville, de sorte qu'il n'y en ait qu'une sur chaque bâtiment. Déplacez ensuite tous les Citoyens restants sur le Château de cette Ville.

Démolir les bâtiments délaissés

Si votre Ville n'a pas assez de Citoyens pour remplir ses bâtiments après le **Relogement des Citoyens,** vous devez démolir les bâtiments en bordure de cette Ville. Remettez les bâtiments démolis dans la réserve. Avant de démolir les bâtiments, vous pouvez réarranger les figurines Citoyen dans la Ville pour garder les bâtiments les plus importants.

- Le Château doit être le dernier bâtiment à être démoli. Si une Ville n'a plus qu'un Château et que la dernière figurine Citoyen en a été retirée, la Ville est alors démolie. Le Château démoli revient au joueur en sa possession et peut être de nouveau placé plus tard dans la partie.
- Un joueur **ne peut pas** démolir un bâtiment qui **sépare** une Ville en deux parties ou plus.
- **Si votre Maison de ferme ou votre Château est démoli,** vous devez remettre les jetons Nourriture produits par ce bâtiment dans la réserve. Si un cube Joueur était placé dû à l'effet de la carte Politique « **Récolte fructueuse** » sur la Maison de ferme démolie, remettez les jetons Nourriture supplémentaires résultant de cet effet dans la réserve et récupérez le cube Joueur.
- **Lorsque votre Marché ou bâtiment ayant une icône vague est démoli**, remettez les figurines Citoyen en trop conformément à la limite de population de cette Ville (voir page 5).
- Si un joueur n'a aucun bâtiment sur le plateau de jeu, il perd la partie.

7. Nourrir les Citoyens

Chaque joueur compte les **jetons Nourriture** et les **figurines Citoyen** dans toutes ses Villes. Si vous avez utilisé des jetons Citoyen pendant la partie, vous pouvez facilement comparer le nombre de nourriture et de Citoyens dans vos Villes lors de cette phase.

- Si un joueur **possède autant de jetons Nourriture que de figurines Citoyen,** tout le monde est nourri et rien ne se passe.
- Si un joueur **possède plus de figurines Citoyen que de jetons Nourriture,** il doit enlever le nombre de figurines Citoyen en excès d'une ou plusieurs de ses Villes et les remettre dans la réserve. Les Citoyens sont ensuite relogés. Si vous n'avez pas assez de Citoyens pour remplir certains bâtiments après le **Relogement des Citoyens,** vous devez les démolir.

Pénalité pour les Citoyens non nourris

Si un joueur a perdu une ou plusieurs figurines Citoyen lors de la **phase Nourrir les Citoyens,** il reçoit une **pénalité** pour ne pas avoir nourri tous ses citoyens : Les joueurs doivent retourner l'une de ses cartes Joueur face cachée, puis **terminer automatiquement son premier tour lors de la phase Action de l'Année prochaine.** Cela signifie qu'ils ne peuvent jouer que 4 tours et jusqu'à 2 cartes Joueur lors de l'Année suivante.

8. Changer le Premier joueur

Le Premier joueur donne le **jeton Premier joueur** au joueur à sa gauche. Le joueur qui le reçoit sera alors le Premier joueur pour l'Année suivante.

Fin d'une Année

L'Année se termine :

1. Défaussez les 4 cartes Voix du Peuple dans la pile de défausse des cartes Voix du Peuple.
2. Remettez la nourriture supplémentaire de l'effet de la carte Politique **« Récolte fructueuse »** dans la réserve.
3. Rendez les cubes Joueur utilisés lors de cette Année à chacun des joueurs. Ces cubes peuvent être utilisés lors de l'Année suivante.
4. Commencez l'Année suivante.

Règle spéciale concernant la 6e Année

La 6e Année commence lorsqu'il ne reste que 3 cartes dans la pile des cartes Voix du Peuple. Lors de la 6e Année, les joueurs ne peuvent pas utiliser la carte Politique **« Récolte fructueuse »** pour aider à nourrir leurs Citoyens.

Fin de la partie

La partie se termine au bout de **6 Années.** Le joueur ayant le plus de points de victoire remporte la partie. Si au moins deux joueurs sont à égalité pour le plus grand nombre de points de victoire, le joueur qui, parmi eux, possède le plus de Pièces d'or est le vainqueur. S'il y a toujours égalité, ces joueurs partagent la victoire.

Score

- **Citoyens :** 1 point de victoire par figurine Citoyen dans vos Villes.
- **Services :** 3 points de victoire pour chaque Ville qui contient au moins une arche de chacun des 3 services (Culture, Éducation et Santé).
- **Pénalité :** -5 points de victoire si vous avez perdu une ou plusieurs figurines Citoyen lors de la phase **Nourrir les Citoyens** de la dernière Année.

Règles avancées

Vous pouvez utiliser les règles avancées si vous êtes suffisamment habitué aux règles de base. Si vous jouez avec les règles avancées, préparez la mise en place initiale, mais **ignorez les étapes 6 et 7**. Ajoutez ensuite les règles suivantes :

1. Mélangez les tuiles Terrain. Placez aléatoirement les tuiles Terrain face cachée sur les cases triangulaires (Terrain) vides du plateau de jeu. Retournez-les ensuite face visible.

2. Le Premier joueur prend l'un de ses Châteaux, le place sur une case hexagonale vide de son choix, puis y place 3 figurines Citoyen. Les autres joueurs font ensuite de même dans **le sens antihoraire**.
   - Les joueurs doivent placer leurs Châteaux de sorte qu'il y ait au moins 3 cases hexagonales vides le long d'un chemin entre leur Château et tous les autres Châteaux (peu importe si l'autre Château appartient ou non à un adversaire).
   - Si vous placez un Château à côté d'une ou plusieurs Fermes, comptez les symboles de nourriture  sur ces Fermes et prenez le nombre de jetons Nourriture correspondants dans la réserve.

3. Une fois que tous les joueurs ont placé leur premier Château sur le plateau de jeu, le dernier joueur y place un deuxième Château avec ses 3 Citoyens, puis prend le nombre de jetons Nourriture correspondant. Les autres joueurs font ensuite de même dans **le sens horaire**.

4. Le Premier joueur donne le jeton Premier joueur au joueur à sa gauche. Le joueur qui le reçoit sera alors le Premier joueur pour la première Année.

Bâtiments

Les joueurs peuvent construire des bâtiments en jouant des cartes Joueur ou des cartes Politique. Il existe 3 types de bâtiments : **petits**, **moyens** et **grands**. Les bâtiments les plus grands apportent plus de points Services avec plus d'efficacité. Les petits bâtiments sont marqués par un **S**, les moyens par un **M** et les grands par un **L**.

Petits bâtiments : Maison de ferme, Carrière, École, Statue, Fontaine, Marché



Maison de ferme (S1)

Si vous construisez une Maison de ferme à côté d'une ou plusieurs Fermes, comptez les symboles de nourriture sur ces Fermes et prenez le nombre de **jetons Nourriture** correspondants dans la réserve.



Carrière (S2)

Lorsque vous construisez une Carrière à côté d'une ou plusieurs Montagnes, vous recevez des Pièces d'or lors de la **phase Revenus** de chaque Année. Si une Carrière est à côté de 1 Montagne, vous recevez **1** Pièce d'or. Si une Carrière est à côté de 2 Montagnes, vous recevez **2** Pièces d'or.



École (S3)

Une École accorde **1** point Services en **Éducation** à une Ville.



Statue (S4)

Une Statue accorde **1** point Services en **Culture** à une Ville.



Fontaine (S5)

Une Fontaine accorde **1** point Services en **Santé** à une Ville. Une Fontaine doit être **construite** sur une case hexagonale située **à côté d'un Lac ou plus.** Les tuiles Fontaine sont marquées par une icône vague pour souligner cette condition. Si une Ville contient un **Marché** et une **Fontaine,** elle n'a **plus de limite de population.**



Marché (S6)

Un Marché permet à une Ville de **se développer au-dessus** de **5 figurines Citoyen**.

- Si une Ville **ne contient pas de Marché,** vous ne pouvez pas y placer plus de **5 figurines Citoyen.**
- Si une Ville **contient un Marché,** vous pouvez y placer jusqu'à **8 figurines Citoyen.**
- Si une Ville contient un **Marché** et une **tuile Bâtiment avec une icône vague**, elle n'a plus aucune **limite de population.**

Note : Lorsque vous construisez un Marché, prenez une figurine Citoyen de la **réserve** (et non du Château) et placez-la sur le Marché. Chaque Ville ne peut pas contenir **plus de 1 Marché.**

Bâtiments moyens : Palais, Bains Publics, Hôpital



Palais (M1)

Un Palais accorde **2** points Services en **Culture** à une Ville.



Bains Publics (M2)

Les Bains Publics accordent **2** points Services en **Santé** à une Ville. Les Bains Publics doivent être **construits** sur une case hexagonale située **à côté d'un Lac ou plus.** Les tuiles Bains Publics sont marquées par une icône vague pour souligner cette condition. Si une Ville contient un **Marché** et des **Bains Publics,** elle n'a plus de **limite de population.**



Hôpital (M3)

Un Hôpital accorde **1** point Services en **Santé** et **1** point Services en **Éducation** à une Ville.

Note : Puisqu'il fournit 2 services (arches) différents, construire un Hôpital rend plus simple l'acquisition des 3 services dans une Ville.

Grands bâtiments : Cathédrale, Université



Cathédrale (L1)

Une Cathédrale accorde **3** points Services en **Culture** à une Ville.



Université (L2)

Une Université accorde **3** points Services en **Éducation** à une Ville.



Cartes Politique

En jouant des cartes Politique, les joueurs peuvent construire des bâtiments de plus grande valeur, ou appliquer des effets à leur Ville, contribuant ainsi à sa croissance. Un joueur ne peut pas prendre de carte Politique nécessitant des Pièces d'or s'il n'en a pas assez pour la payer.

Cartes Politique pour les bâtiments



Palais

Payez **1 Pièce d'or** pour construire **1 Palais (M1).**



Bains Publics

Payez **1 Pièce d'or** pour construire **1 Bains Publics (M2).**



Hôpital

Payez **1 Pièce d'or** pour construire **1 Hôpital (M3)**.



Cathédrale

Payez **3 Pièces d'or** pour construire **1 Cathédrale (L1).**



Université

Payez **3 Pièce d'or** pour construire **1 Université (L2).**



Maître d'œuvre

Payez le nombre de Pièces d'or indiqué pour construire 1 bâtiment de votre choix :

- Pour **1 Pièce d'or,** n'importe quel **petit bâtiment** (S).
- Pour **2 Pièces d'or,** n'importe quel **bâtiment moyen** (M).
- Pour **4 Pièces d'or,** n'importe quel **grand bâtiment** (L).

Cartes Politique ayant d'autres actions



Du pain et des jeux

Un joueur peut utiliser cette carte pour augmenter la valeur d'un des services de l'une de ses Villes pour **une Année.** Lorsque vous jouez cette carte, placez vos cubes Joueur à côté d'une arche sur un bâtiment d'une de vos Villes. Chaque cube Joueur ajoute 1 point Services au service représenté par cette arche. Si un joueur est à court de cubes Joueur, il ne peut plus utiliser cette carte pour cette Année.

- Pour **0 Pièce d'or,** placez **1** de vos cubes Joueur à côté d'une arche sur un bâtiment d'une de vos Villes.
- Pour **2 Pièces d'or,** placez **2** de vos cubes Joueur à côté d'une arche sur un bâtiment d'une de vos Villes.
- Pour **5 Pièces d'or,** placez **3** de vos cubes Joueur à côté d'une arche sur un bâtiment d'une de vos Villes.



Époque bénie

Un joueur peut utiliser cette carte pour ajouter des Citoyens de la réserve à **l'un de ses Châteaux.** Il n'est cependant pas possible d'ajouter les Citoyens sur des Châteaux différents lorsque vous jouez cette carte.

- Pour **0 Pièce d'or,** placez **1 Citoyen** sur l'un de vos Châteaux.
- Pour **2 Pièces d'or,** placez **2 Citoyens** sur l'un de vos Châteaux.
- Pour **5 Pièces d'or**, placez **3 Citoyens** sur l'un de vos Châteaux.



Récolte fructueuse

Un joueur peut utiliser cette carte pour **doubler** la production de nourriture de **l'une de ses Maisons de ferme** pendant **une Année.** Lorsque vous jouez cette carte, placez **l'un de vos cubes Joueur** sur **l'une de vos Maisons de ferme** (et non l'un de vos Châteaux). Comptez ensuite les symboles de nourriture sur les Fermes à côté de cette Maison de ferme et prenez le nombre correspondant de **jetons Nourriture** de la réserve. Si un joueur est à court de cubes Joueur, il ne peut plus utiliser cette carte pour cette Année.

Note : Un joueur **ne peut pas jouer 2 cartes Politique « Récolte fructueuse » sur la même Maison de ferme** lors de la même Année.

« Récolte fructueuse » ne peut pas être jouée lors de la 6e Année.



Interroger le peuple

Un joueur peut utiliser cette carte pour en savoir plus sur la **Voix du Peuple de cette Année.**

Lorsque vous jouez cette carte, regardez les cartes Voix du Peuple face cachée de cette Année sans les révéler aux autres joueurs. Remettez ensuite les cartes où elles étaient et face cachée.

- Pour **0 Pièce d'or,** un joueur peut regarder **2** des cartes Voix du Peuple face cachée.
- Pour **2 Pièces d'or,** un joueur peut regarder les **3** cartes Voix du Peuple face cachée.

Extension : Pays de Cocagne

Aperçu

L'effort continu vers la croissance a grandement amélioré la Ville. Des technologies avancées de construction de routes ont ouvert la porte aux voyages de longue distance et la construction de grandes Maisons de ferme et de Domaines a résolu les problèmes d'approvisionnement. Cependant, la croissance requiert toujours plus de croissance. Vos Citoyens en attendent désormais encore plus de vous. Utilisez les 5 nouveaux bâtiments pour établir diverses stratégies. Bien qu'il soit plus facile qu'avant de vous procurer de la nourriture, vous devrez faire plus attention aux services publics.

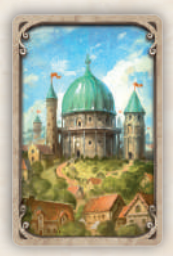
Mise en place

Si vous jouez avec l'extension, ajoutez les règles suivantes lors de la mise en place.

1. Utilisez les **cartes Politique Extension** au lieu des cartes Politique de base. Remettez les cartes Politique de base dans la boîte de jeu.

2. Triez les **tuiles Bâtiment Extension** et placez-les à côté des autres tuiles Bâtiment.

3. Chaque joueur prend **1 carte Aide Extension.**



Carte Politique de base



Carte Politique Extension

4. Ajoutez les **tuiles Terrain Extension** sur le plateau de jeu (référez-vous à l'image ci-dessous). Placez la **tuile Terrain Extension de Lac** au milieu du terrain Montagne et Ferme. Placez la **tuile Terrain Extension de Ferme** au milieu du terrain Lac et Ferme. Si vous jouez avec les règles avancées, mélangez les tuiles Terrain Extension et placez-les au hasard sur ces cases.



Contenu de l'extension

Les friches arides sont devenues fertiles et de nouvelles structures ont permis de faciliter l'obtention de nourriture. Vous pouvez rapidement étendre vos Villes à l'aide des Routes, qui peuvent également être utilisées pour entraver le développement d'autres Villes.

Tuiles Bâtiment Extension

Petits bâtiments : 2 Routes, Théâtre



2 Routes (S7)

À l'aide des Routes, vous pouvez rapidement étendre vos Villes, et atteindre des territoires lointains en un claquement de doigts. Pour construire des Routes, prenez **2 tuiles Route** de la réserve et placez-les une par une sur des cases hexagonales vides adjacentes à l'une de vos Villes. Vous pouvez placer des tuiles Route sur plusieurs Villes pendant le même tour. S'il n'y a plus qu'une tuile Route dans la réserve ou si un joueur ne souhaite construire qu'une tuile Route, il est possible de n'en construire qu'une seule.

- **Exception :** Les Routes **ne nécessitent pas de figurines Citoyen.** Vous pouvez construire des Routes même si vous n'avez qu'une figurine Citoyen sur le Château de la Ville où vous souhaitez construire.
- **Remplacement :** Normalement, vous ne pouvez construire des bâtiments que dans les cases hexagonales vides de votre Ville. Cependant si vous avez une tuile Route dans votre Ville, vous pouvez **remplacer** la Route en l'échangeant avec un nouveau bâtiment.
  Lorsque vous **remplacez une Route, retirez 1 tuile Route** de votre propre Ville, remettez-la dans la réserve et **placez une nouvelle tuile Bâtiment dans la case hexagone préalablement occupée par cette tuile Route.** Si le bâtiment nouvellement construit n'est pas un Marché, prenez une figurine Citoyen du Château connecté au nouveau bâtiment, et déplacez-la sur le nouveau bâtiment. Si le bâtiment nouvellement construit est un Marché, prenez une figurine Citoyen de la réserve et placez-la sur le nouveau Marché.
  Les Routes ne peuvent pas être remplacées par un Château ou une autre Route.
- **Démolir :** Contrairement aux autres bâtiments, les joueurs peuvent démolir volontairement leurs tuiles Route pendant le **Relogement des Citoyens** (voir page 7).



Théâtre (S8)

Un Théâtre accorde **½** point Services en Culture et **½** point Services en Éducation à une Ville.
Pendant la phase **Migration des Citoyens,** si la **Voix du Peuple pour cette Année** est la Culture ou l'Éducation, comptez également les points Services du Théâtre.
Lorsque vous appliquez l'effet de la carte Politique **Du pain et des jeux** au Théâtre, vous devez d'abord décider **sur quel service vous placez votre cube Joueur.** Si vous souhaitez augmenter le service Culture, placez le cube du côté gauche de l'arche. Si au contraire vous souhaitez augmenter le service Éducation, placez-le du côté droit. Lorsque vous placez plus d'un cube à la fois, vous devez tous les placer d'un seul côté.



Exemple : Le joueur Rouge souhaite appliquer l'effet de la carte Politique **« Du pain et des jeux »** au Théâtre. Le joueur Rouge paye 2 Pièces d'or et places 2 cubes Joueur sur le côté droit de l'arche. Par conséquent, le service Éducation de la Ville du joueur Rouge a augmenté de 2, pour un total de 2,5 sur cette tuile Théâtre. Le service Culture de la tuile Théâtre reste lui à 0,5.

Note : Pour recevoir les **points de victoire liés aux services,** vous devez avoir au moins une arche complète des trois types dans la Ville. Le Théâtre ne rapporte qu'un demi point du service Culture et un demi point du service Éducation. Par conséquent, si vous n'avez qu'un Théâtre et un autre bâtiment avec au moins une arche Santé dans une Ville, vous ne pouvez pas recevoir les **points de victoire liés aux services** de cette Ville. Cependant, si vous avez 2 Théâtres et un autre bâtiment avec au moins une arche Santé dans une Ville, vous aurez au moins une arche de chacun des 3 types de services. Vous pourrez donc recevoir les **points de victoire liés aux services** de cette Ville.

Bâtiments moyens : Port, Grande maison de ferme



Port (M4)

Lorsque vous construisez un Port, prenez **immédiatement 1 jeton Nourriture** de la réserve.

- **Revenus** : Si votre Ville contient un Port, vous recevez un nombre de Pièces d'or égal au nombre de Ports dans votre Ville lors de la **phase Revenus** de chaque Année. Cependant, **contrairement aux Carrières,** vous ne pouvez recevoir que 1 Pièce d'or par Port, même s'il est par exemple adjacent à 2 Lacs.

Un Port ne peut être construit que sur une case hexagonale située **à côté d'un Lac ou plus.** Les tuiles Port sont marquées par une icône vague pour souligner cette condition. Si une Ville contient un **Marché** et un **Port,** elle n'a plus de **limite de population.**

Si vous démolissez un Port, remettez 1 jeton Nourriture ainsi que les figurines Citoyens en trop dans la réserve, en fonction de la **limite de population** (voir page 5).



Grande maison de ferme (M5)

Une Grande maison de ferme produit plus de nourriture qu'une Maison de ferme normale.

Lorsque vous construisez une Grande maison de ferme, prenez **immédiatement 1 jeton Nourriture** de la réserve. Si vous construisez une Grande maison de ferme à côté d'une ou plusieurs Fermes, comptez les symboles de nourriture sur ces Fermes et prenez le nombre de **jetons Nourriture** correspondants dans la réserve.

Lorsque vous démolissez une Grande maison de ferme, remettez tous les jetons Nourriture produits par ce bâtiment dans la réserve.

Grands bâtiments : Domaine



Domaine (L3)

Lorsque vous construisez un Domaine, prenez immédiatement **5 jetons Nourriture** de la réserve.

Si vous démolissez une tuile Domaine, remettez 5 jetons Nourriture dans la réserve.

Cartes Politique Extension



Port

Payez **1 Pièce d'or** pour **construire 1 Port (M4).**



Grande maison de ferme

Payez **1 Pièce d'or** pour construire **1 Grande maison de ferme (M5).**



Domaine

Payez **3 Pièces d'or** pour construire **1 Domaine (L3).**

« La Città » est publié par Korea Boardgames Co., Ltd. sous licence par Gerd Fenchel.
Copyright© 2024 Korea Boardgames Co., Ltd. Tous droits réservés.

KOREA BOARDGAMES
www.koreaboardgames.com

· **Auteur :** Gerd Fenchel
· **Illustrations :** Lukas Siegmon
· **Chef de projet :** Han Euijin
· **Design graphique :** Sunmi Jin
· **Traduction :** Valentin Le Lay
· **Relecture :** Pierre Hebert
· **Adaptation graphique :** Antoine Morandi

B3317

GRAIL GAMES
www.grailgames.games

Publishing Technology & Solutions
1 Chemin de la Coume
09 300 LAVELANET

Retrouvez les dernières versions de toutes nos règles en scannant ce QR code !

FR DONNEZ OU RECYCLEZ ASSOCIATION OU MAGASIN OU DÉCHÈTERIE
Adresses sur quefairedemesdechets.fr