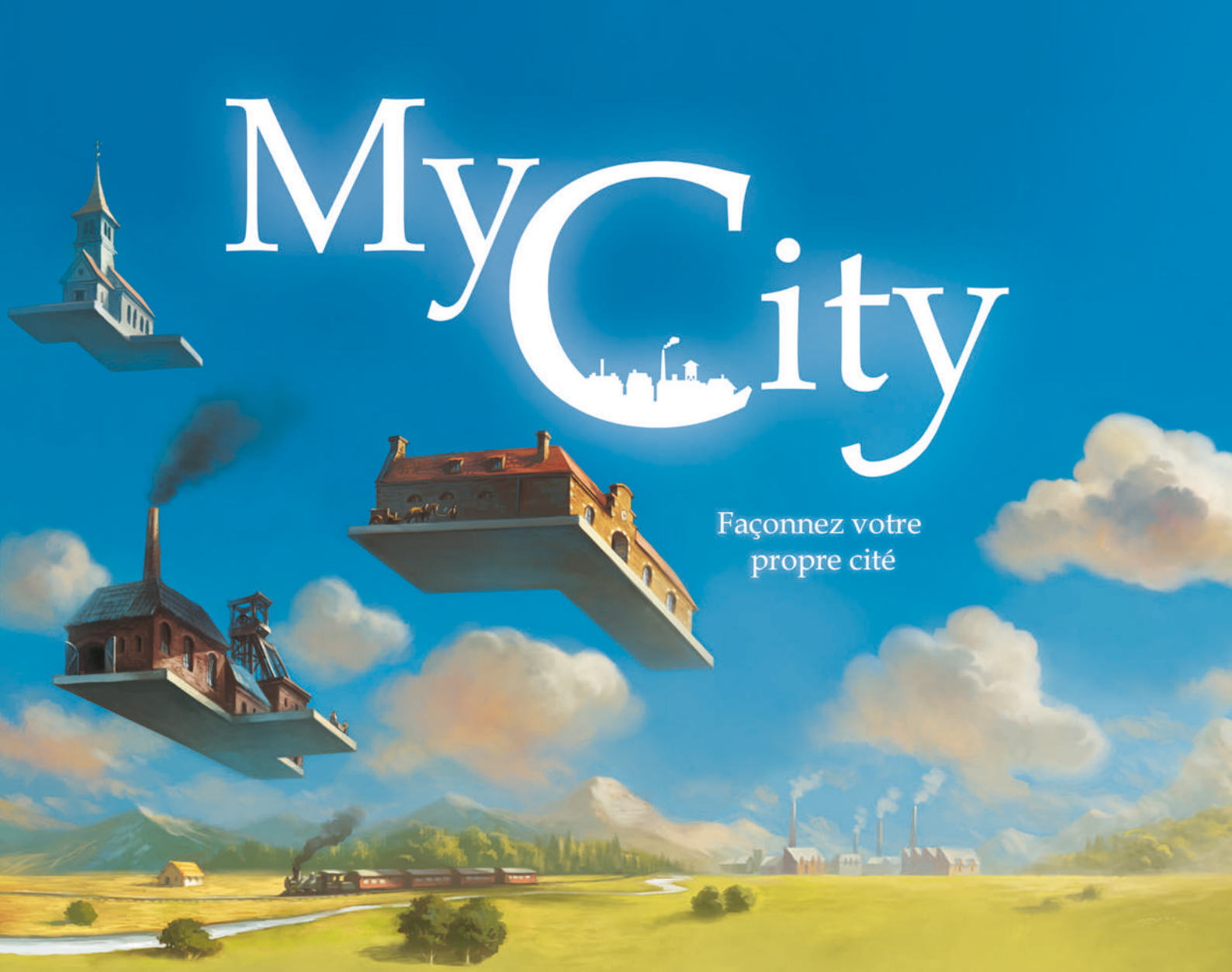


Un jeu de Reiner Knizia
pour 2 à 4 joueurs à partir de 10 ans

Livret de règles

APERÇU

Après un long voyage, vous atteignez enfin un nouveau territoire qui semble propice à la construction et au développement de votre cité. Vous ne perdez pas de temps et vous vous lancez immédiatement dans cet ambitieux projet.

My City est un jeu évolutif (dit « Legacy »), c'est-à-dire qu'il se modifie et évolue au fil des parties. Vous et vos compagnons de jeu disposez chacun d'un plateau individuel, qui est remodelé à chaque épisode. Chaque série de trois épisodes forme un chapitre. Et à chaque chapitre correspond une enveloppe scellée renfermant de nouvelles règles et divers composants de jeu qui permettent de faire évoluer le jeu en douceur tout au long de votre progression. Au travers de 24 épisodes fascinants, vous vivrez la naissance de votre cité et écrirez son histoire, de sa première pierre jusqu'à son industrialisation.

En complément, le verso des plateaux individuels vous permet de jouer et de rejouer au jeu à l'infini grâce au mode Éternité, dont les règles spécifiques sont présentées en pages 6 et 7 de ce livret de règles.

MATÉRIEL

4 plateaux individuels (recto verso)



8 enveloppes contenant du matériel supplémentaire



4 marqueurs Score



24 cartes Construction



96 tuiles (quatre lots contenant chacun huit bâtiments de trois couleurs différentes)



Au cours de la partie, vous aurez besoin d'avoir de quoi écrire, comme un stylo-bille, pour annoter et dessiner sur votre plateau individuel.

My City propose une expérience de jeu unique, qui sera plus intense si un même groupe de joueurs jouent ensemble l'intégralité des chapitres.

Si toutefois vous souhaitez poursuivre la partie avec des joueurs différents, les nouveaux joueurs devront reprendre là où les joueurs précédents se sont arrêtés et poursuivre leurs cités.

À l'issue de chaque épisode, notez l'endroit où vous vous interrompez. Il sera ainsi plus facile de commencer l'épisode suivant quand vous reprendrez votre partie.

Chacun des 24 épisodes peut être joué indépendamment. Néanmoins, chaque chapitre du jeu est la combinaison de trois épisodes. Chaque chapitre requiert environ 90 minutes de jeu et s'apprécie d'autant plus qu'il est joué en une seule session.

Important : Aussi curieux que vous puissiez être, n'ouvrez pas les enveloppes scellées avant de jouer les chapitres correspondants.

MISE EN PLACE

- Avant de commencer le premier épisode, détachez délicatement chaque tuile de sa planche.
- Chaque joueur reçoit **un plateau** et le place devant lui, face Animal visible (indiqué dans le coin supérieur gauche du plateau). Chaque animal est associé à un joueur qui conservera le même plateau pour l'intégralité des 24 épisodes. Au début, tous les plateaux sont identiques. Mais au cours de la partie, chaque joueur sera amené à modifier son plateau individuel : il y colle des autocollants, y développe de nouvelles zones et y ajoute des annotations. Pas d'inquiétude : le jeu est prévu pour. Après tout, c'est votre plateau ! En premier lieu, choisissez le nom de votre cité et inscrivez-le dans le cadre adjacent au symbole de votre animal.



- Chaque joueur prend un **marqueur Score** et le place sur la case **10** de la piste de score de son plateau. Ce marqueur est utilisé pour indiquer vos points au cours d'un épisode et, surtout, à la fin de l'épisode.
- Chaque joueur prend les **24 tuiles** (appelées simplement « bâtiments » par la suite) disposant de son symbole Animal sur leur dos. À l'instar des plateaux individuels, chaque joueur dispose d'un lot identique de bâtiments. Placez vos bâtiments face visible à côté de votre plateau (face Animal cachée). Il existe trois types de bâtiments : résidentiel (jaune), administratif (rouge) et industriel (bleu).
- Mélangez les **24 cartes Construction** et formez une pioche face cachée au centre de la table. Chaque bâtiment est associé à une carte Construction. Dans chaque épisode, vous construisez vos bâtiments dans l'ordre défini par les cartes Construction lorsqu'elles sont révélées.

RÈGLES GÉNÉRALES

Ces quelques règles s'appliquent – avec quelques exceptions – à tous les épisodes :

Chaque épisode consiste en une succession de tours.
À chaque tour, vous révélez la **première carte Construction** de la pioche et la placez face visible sur la défausse. Chaque joueur prend le bâtiment indiqué par cette carte et le construit sur son plateau. Le bâtiment doit être placé immédiatement, et aucun délai ou attente n'est autorisé.
Tous les joueurs construisent leur bâtiment simultanément.
À la **fin de chaque épisode,** vous gagnez les **points** de vos bâtiments et les indiquez sur votre piste de score. Les joueurs ayant les scores les plus élevés cochent des cercles Progrès : le premier en coche deux, le deuxième en coche un.
Ces cercles sont regroupés en deux lignes en haut de chaque plateau. **Le joueur ayant coché le plus de cercles Progrès à l'issue des 24 épisodes est le grand vainqueur de *My City*.**

RÈGLES DE CONSTRUCTION

- Les bâtiments peuvent être construits sur des cases Prairie (cases vert clair) : vides, avec Rochers ou avec Arbres.

Case Prairie vide



Case Prairie avec Rochers



Case Prairie avec Arbres



Il est néanmoins préférable d'éviter de construire sur les cases contenant des Arbres, car ce sont elles qui vous rapportent des points à la fin de chaque épisode si elles demeurent non construites.
À l'inverse, il est important de vite construire sur celles contenant des Rochers, car chacune d'elles qui reste non construite à la fin de l'épisode vous fera perdre des points.

Important : Une case Prairie sans aucun élément (Arbre, Rocher...) et non construite est considérée comme **vide**.

- Les bâtiments ne peuvent être construits ni sur les Montagnes (case grise), ni sur les Forêts (case vert foncé).



- Un bâtiment ne peut pas enjamber la rivière (il ne peut pas être sur les deux berges).



Vous pouvez construire le long de la rivière, même si le bâtiment recouvre alors partiellement celle-ci.



- Le **premier** bâtiment que vous construisez sur votre plateau **doit** être placé **le long de la rivière**. Un bâtiment ne touchant la rivière que par un coin **n'est pas le long** de la rivière.



- Tous les bâtiments ultérieurs doivent être construits en ayant au moins un **bord adjacent à un autre bâtiment**. Deux bâtiments n'ayant qu'**un coin en contact** ne sont pas adjacents.





- Deux bâtiments sont considérés comme adjacents même si la rivière coule entre les deux.



- Un bâtiment **ne peut pas être superposé à un autre bâtiment déjà construit.**
- Une fois construit, un bâtiment **ne peut pas être déplacé.**
- **Passer :** Si un joueur **ne peut pas ou ne souhaite pas construire** un bâtiment, il peut passer. Il l'annonce à voix haute et retourne le bâtiment face cachée (Animal visible) devant lui. Il perd alors 1 point et **recule son marqueur Score d'une case sur la piste de score.**

  Important : Si le marqueur Score d'un joueur est déjà sur zéro, celui-ci ne peut plus passer. Dans ce cas, si ce joueur ne peut pas ou ne souhaite pas construire un bâtiment, il met un terme à sa participation à l'épisode. Il n'est alors plus autorisé à construire d'autres bâtiments.

- **Mettre un terme à sa participation à un épisode :** Après la révélation d'une carte Construction, chaque joueur est toujours autorisé à décider s'il met un terme ou pas à **sa participation** à l'épisode. Il l'annonce à voix haute et retourne le bâtiment non construit face cachée (Animal visible). Dans ce cas, il **ne perd aucun point**. Un joueur perd 1 point uniquement s'il passe, mais poursuit l'épisode.

FIN DE L'ÉPISODE

Un épisode se termine lorsque **tous** les joueurs **ont mis un terme à leur participation** à celui-ci OU lorsque **toutes les cartes Construction ont été révélées**.

Décompte

Chaque joueur décompte alors ses points et les reporte sur sa piste de score. Dans l'ordre :

1. Pour chaque **Arbre** visible dans une case Prairie de son plateau, un joueur **gagne 1 point**.
2. Pour chaque **Rocher** visible dans une case Prairie de son plateau, un joueur **perd 1 point.**
3. Pour chaque case **Prairie vide** sur son plateau, un joueur **perd 1 point**.

Remarque : *Au début, seules des cases avec deux Arbres ou deux Rochers sont présentes sur les plateaux individuels : ces cases valent 2 points (gagnés ou perdus). Plus tard, des cases avec un seul Arbre apparaîtront, valant chacune 1 point.*



Si un joueur atteint 50 points, il coche immédiatement un cercle Progrès et arrête le décompte de ses points (ses éventuels points négatifs sont ignorés !). Son marqueur Score reste à 50, même si des points supplémentaires devraient être ajoutés ou déduits.



Si le score d'un joueur descend **en dessous de 0**, les points négatifs sont mémorisés : ils seront déduits des prochains points positifs gagnés lors de cet épisode.

Évaluation d'un épisode

Après le décompte des points, les joueurs procèdent à l'évaluation de l'épisode. Les **gagnants** cochent **des cercles Progrès supplémentaires** sur leur plateau individuel.

Évaluation à 3 ou 4 joueurs

Le joueur ayant le **meilleur score** coche **2 cercles Progrès**. Le joueur ayant le **deuxième meilleur** score coche **1 cercle Progrès.**

Évaluation à deux joueurs

Le joueur ayant le **meilleur score** coche **2 cercles Progrès.** Le joueur ayant le **deuxième meilleur score ne coche pas de cercle Progrès** : son score est considéré comme « Autres » pour l'évaluation de l'épisode. Dans une partie à deux joueurs, seul le joueur avec le meilleur score coche des cercles Progrès.

De plus, indépendamment de leur classement (premier, deuxième, Autres), les joueurs obtiennent divers **autocollants** qui sont collés définitivement sur leur plateau individuel. Ces autocollants sont dans les enveloppes scellées, qui contiennent également du matériel supplémentaire ainsi qu'une **table de répartition** détaillant ce que chaque joueur obtient.

Important : Si plusieurs joueurs finissent un épisode avec le **même score**, c'est le joueur ayant le **moins de cases Prairies vides** dans la première ligne de son plateau qui est considéré comme ayant un score supérieur. En cas d'égalité sur la première ligne, comparez la deuxième, et ainsi de suite jusqu'à départager les joueurs à égalité.

Remarque : *Cochez les cercles Progrès de la gauche vers la droite en commençant par la ligne du haut. Les joueurs pourront ainsi facilement comparer leur progression respective.*

Exemple : *Avant le décompte, cette joueuse a 8 points :*
en effet, elle a passé deux fois et a donc dû reculer son marqueur Score de deux cases durant l'épisode.
Pour ses huit arbres, elle gagne 8 points.
Pour ses deux rochers, elle perd 2 points.
Pour les huit cases Prairie vides, elle perd 8 points supplémentaires.
Elle termine donc l'épisode avec un score de 6 points.



Après chaque épisode, les plateaux individuels sont vidés et les marqueurs Score sont replacés sur la case 10. Lors de l'épisode suivant, les joueurs recommencent la construction de leur cité en tenant compte des règles découvertes dans l'enveloppe scellée.

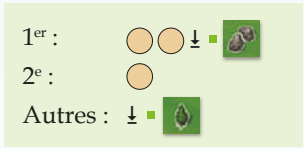
LES ENVELOPPES SCELLÉES

Les **huit enveloppes scellées** sont une particularité de *My City*. Dans chaque enveloppe se trouve un **feuillet de règles** présentant de nouvelles règles pour chaque groupe de trois épisodes. Elles contiennent également une **table de répartition** qui résume, dans sa moitié gauche, **les points que les joueurs peuvent gagner ou perdre**. Certains points sont marqués **immédiatement** pendant l'épisode. La plupart (et plus tard, certaines récompenses également) sont gagnés à **la fin** de l'épisode.

Exemple - Table de répartition de l'épisode 1		Points
Immédiat : Bâtiment non construit (Passer)		-1
Fin :	Arbre	+1
Fin :	Rocher	-1
Fin :	Case Prairie vide	-1

Dans la **moitié droite** de cette table est indiquée **l'évaluation** de cet épisode. Elle indique quels joueurs sont autorisés à cocher des cercles Progrès à la fin de l'épisode et détaille les modalités d'attribution des autocollants fournis dans l'enveloppe. Certains autocollants sont octroyés au début de l'épisode, mais la plupart le sont à la fin.

Exemple - Table de répartition de l'épisode 1



Pour placer un autocollant sur votre plateau individuel à la fin d'un épisode, vous devez au préalable retirer tous les bâtiments que vous y avez construits.
Sauf indication contraire, vous devez coller les autocollants sur des **cases Prairie vides de tout décor** et possédant un **petit carré** en leur centre.
Certaines enveloppes contiennent du matériel supplémentaire qui sera utilisé au cours de la partie, en plus des autocollants.

LE PREMIER CHAPITRE

Maintenant que vous connaissez toutes les règles importantes, vous pouvez commencer votre aventure *My City*.
Vous savez déjà qu'il existe une enveloppe scellée pour chaque chapitre. Vous pouvez donc dès maintenant ouvrir la première enveloppe : **Chapitre 1 : Un Nouveau Territoire - Épisodes 1 à 3.**



Cette enveloppe contient un feuillet de règles, une table de répartition et une planche d'autocollants. Disposez la table de répartition de telle façon qu'elle soit visible de chaque joueur et mettez de côté les autocollants. Le matériel et les autocollants qui ne sont pas utilisés à la fin d'un épisode sont rangés dans la boîte. Lisez les règles du Chapitre 1, puis ajoutez-les à ce livret de règles. Vous êtes désormais prêts à commencer votre premier épisode.

MyCity

MODE ÉTERNITÉ

Vous avez déjà joué les 24 épisodes ? Si oui, vous avez vécu une expérience de jeu unique. Vous avez développé, pierre après pierre, votre cité et avez été le témoin de son histoire tout au long des huit chapitres.
Mais *My City* n'est pas pour autant terminé. Si vous souhaitez continuer à bâtir votre cité en vous mesurant à vos adversaires, vous trouverez au verso des plateaux individuels un nouveau territoire vierge vous permettant de jouer à l'infini.
Il correspond plus ou moins à l'épisode 10 du jeu évolutif.
Dans cette version, tous les plateaux individuels sont identiques. Cela permet notamment de jouer avec des joueurs ne participant pas au jeu évolutif. Cependant, **au moins l'un d'entre vous doit avoir déjà joué les épisodes 1 à 5**.

MISE EN PLACE

- Chaque joueur reçoit un plateau individuel qu'il place devant lui avec la face présentée ci-dessous visible (face Animal cachée).



- 

Chaque joueur prend un **marqueur Score** et le place sur la case **10** de la piste de score de son plateau. Ce marqueur est utilisé pour indiquer vos points au cours et à la fin de la partie.
- Chaque joueur prend un lot de **27 bâtiments** disposant d'un même symbole Animal sur leur dos.
- Placez vos bâtiments face visible près de votre plateau (face Animal cachée). Il existe trois types de bâtiments (huit bâtiments de chaque type) : résidentiel (jaune), administratif (rouge) et industriel (bleu). En complément, chaque joueur reçoit trois Églises (toit violet).

Important : Si vous avez terminé le jeu évolutif, vous possédez des bâtiments supplémentaires à l'effigie de votre animal. Ils ne sont pas utilisés dans le mode Éternité. Ignorez également tout autocollant présent sur vos bâtiments.

- Mélangez les **28 cartes Construction** et formez une pioche face cachée au centre de la table. Chaque bâtiment est associé à une carte Construction. Au cours de la partie, vous construisez vos bâtiments dans l'ordre défini par les cartes Construction lorsqu'elles sont révélées. En complément des 24 cartes de base (huit de chacune des trois couleurs) et des trois Églises, il y a une carte Interdiction.

Important : Si vous avez terminé le jeu évolutif, des cartes Construction supplémentaires sont présentes dans la pioche. Elles ne sont pas utilisées dans le mode Éternité.

DÉROULEMENT DU JEU

Chaque partie consiste en une succession de tours. À chaque tour, vous révélez la **première carte Construction** de la pioche et la placez face visible sur la défausse. Chaque joueur prend le bâtiment indiqué par cette carte et le construit sur son plateau. Le bâtiment doit être placé immédiatement, et aucun délai ou attente n'est autorisé. Tous les joueurs construisent leur bâtiment simultanément.
À la fin de chaque partie, vous gagnez les points de vos bâtiments et les reportez sur votre piste de score.

RÈGLES DE CONSTRUCTION

- Les bâtiments peuvent être construits sur des cases Prairie (cases vert clair) : vides, avec Rochers ou avec Arbres.


Il est néanmoins préférable d'éviter de construire sur les cases contenant des Arbres, car ce sont elles qui vous rapportent des points à la fin de chaque partie si elles demeurent non construites.

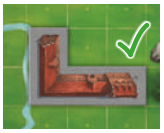

À l'inverse, il est important de vite construire sur celles contenant des Rochers, car chacune de celles qui restent non construites à la fin de la partie vous fait perdre des points.


Une case Prairie sans aucun élément (Arbre, Rocher...) et non construite est considérée comme vide.

- Les bâtiments ne peuvent être construits ni sur les Montagnes (case grise), ni sur les Forêts (case vert foncé).
- Un bâtiment **ne peut pas enjamber la rivière** (il ne peut pas être sur les deux berges).



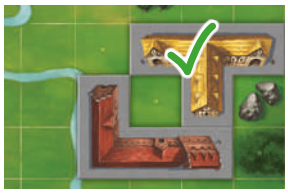
- Vous pouvez construire **le long de la rivière**, même si le bâtiment recouvre alors partiellement celle-ci.



- Le **premier** bâtiment que vous construisez sur votre plateau **doit** être placé **le long de la rivière**. Un bâtiment ne touchant la rivière que par un coin **n'est pas le long** de la rivière.



- Tous les bâtiments ultérieurs doivent être construits en ayant au moins un **bord adjacent à un autre bâtiment**. Deux bâtiments n'ayant qu'**un coin en contact** ne sont pas adjacents.





- Deux bâtiments sont considérés comme adjacents même si la rivière coule entre les deux.



- Un bâtiment **ne peut pas être superposé à un autre bâtiment déjà construit.**
- Une fois construit, **un bâtiment ne peut pas être déplacé.**
- Essayez de construire le plus possible **de bâtiments adjacents d'une même couleur**. À la fin de la partie, vous marquez des points supplémentaires pour chacune des trois couleurs de bâtiment. Pour chaque couleur, vous ajoutez le nombre de bâtiments **adjacents** composant **le plus grand groupe** de cette couleur et marquez autant de points.
- **Passer :** Si un joueur **ne peut pas ou ne souhaite pas construire** un bâtiment, il peut passer. Il l'annonce à voix haute et retourne le bâtiment face cachée (Animal visible) devant lui. Il perd alors 1 point et **recule son marqueur Score d'une case sur la piste de score.**

Important : Si le marqueur Score d'un joueur est déjà sur zéro, celui-ci ne peut plus passer. Dans ce cas, si ce joueur ne peut pas ou ne souhaite pas construire un bâtiment, il met un terme à sa participation à cette partie. Il n'est alors plus autorisé à construire d'autres bâtiments.

- **Mettre un terme à sa participation à une partie :** Après la révélation d'une carte Construction, chaque joueur est toujours autorisé à décider s'il met un terme ou pas à **sa participation** à la partie. Il l'annonce à voix haute et retourne le bâtiment non construit face cachée (Animal visible). Dans ce cas, il **ne perd aucun point**. Un joueur perd 1 point uniquement s'il passe, mais poursuit la partie.
- Chaque **Église** rapporte **3 points supplémentaires** si vous parvenez à construire au moins un bâtiment de chacune des trois couleurs le long de ses côtés. Les Églises ne sont pas considérées comme étant une couleur.
- Les Églises **doivent** être construites ! Si un joueur est incapable de construire l'Église indiquée par la carte Construction révélée, il doit mettre un terme à sa participation à la partie et ne peut plus construire aucun autre bâtiment.
-  Si la **carte Interdiction** est révélée, une seconde carte est immédiatement piochée. Le bâtiment indiqué par cette carte est interdit et **ne doit pas être** construit, même s'il s'agit d'une Église. Les deux cartes sont placées sur la défausse, la carte Interdiction étant placée sur la deuxième carte révélée. Chaque joueur retourne le bâtiment « interdit », face Animal visible. La carte Construction suivante est alors révélée, et la partie reprend son cours normal.
-  Les **Puits** sont des cases constructibles, comme les Arbres et les Rochers. À la fin de la partie, vous gagnez **4 points supplémentaires** si vous parvenez à construire quatre bâtiments **adjacents à un même puits**, un de chaque côté.
-  Le **premier joueur à construire sur les deux gisements d'or** doit l'annoncer à voix haute : il gagne immédiatement **3 points**. Si plusieurs joueurs y parviennent lors du même tour, chacun d'eux gagne 3 points.

FIN DE LA PARTIE

La partie se termine lorsque **tous** les joueurs **ont mis un terme à leur participation** à celle-ci OU lorsque **toutes les cartes Construction ont été révélées**.
Chaque joueur décompte alors ses points et les reporte sur sa piste de score. Dans l'ordre :

1. Case Prairie visible contenant deux Arbres : **+2 points**.
2. Case Prairie visible contenant deux Rochers : **-2 points.**
3. Couleurs : Autant de points que le nombre de bâtiments constituant **le plus grand groupe de chaque couleur.**
4. Trois bâtiments de couleurs différentes adjacents à une Église : **+3 points.**
5. Quatre bâtiments adjacents à un Puits : **+4 points.**
6. Case Prairie vide : **-1 point.**

Le joueur ayant le score le plus élevé remporte la partie.
Si plusieurs joueurs totalisent le **même score**, c'est le joueur ayant le **moins de cases Prairie vides** dans la première ligne de son plateau qui l'emporte. En cas d'égalité sur la première ligne, comparez la deuxième, et ainsi de suite jusqu'à départager les joueurs à égalité.

L'auteur et l'éditeur remercient tous ceux qui ont participé aux parties de test, à la relecture des règles et à la création du jeu, et tout particulièrement Iain Adams, Joanna Adams, Sebastian Bleasdale, Rudi Gebhardt, Sebastian Gieger, Franzi Günzinger, Florian Ionescu, Simon Kane, Dorette Peters, Vroni Sigl, Andi Stamer, Dominik Volland, Stefan Willkofer et Philipp Winter.



L'auteur : Reiner Knizia, né en 1957, vit à Munich, en Allemagne. Ce docteur en mathématiques a publié de nombreux jeux en Allemagne et à travers le monde. En plus d'être lauréat du Deutscher Spielepreis (prix du meilleur jeu allemand) à quatre reprises, il a remporté le Spiel des Jahres (Jeu de l'Année) 2008 en Allemagne avec *Keltis*, publié par Kosmos. L'auteur est réputé pour ses jeux aux règles simples et offrant aux joueurs beaucoup de liberté dans leurs choix. *My City* propose aux joueurs une multitude d'idées étonnantes.

Mise en page : Wolfgang Lüdtke
Assistant d'édition : Peter Neugebauer
Développement technique : Monika Schall
Illustrations : Michael Menzel
Graphisme : Michaela Kienle
Visuels 3D : Fiore GmbH
Édition française : IELLO
Traduction française : MeepleRules.fr
Relecture française : Michael Baillard, Julien Dubots, Chloé Dussutour, Pierre-François Llorente, Thomas Millon et Alain Wernert.

© 2020 Franckh-Kosmos Verlags-GmbH & Co. KG
Pfizerstraße 5-7, 70184 Stuttgart
Telefon: +49 711 2191-0 - Fax: +49 711 2191-199
info@kosmos.de - kosmos.de
© 2020 IELLO pour la version française
IELLO - 9, avenue des Érables - Lot 341
54180 Heillecourt - France - www.iello.com

FABRIQUÉ EN CHINE

