

STONEMAIER GAMES PRÉSENTE

BETWEEN TWO CITIES

CAPITALES

réalisé par Ben Rosset & Matthew O'Malley

illustré par Beth Sobel, Laura Bevon, et Agnieszka Dabrowiecka

3 à 7 joueurs (et variantes pour 1 & 2 joueurs) - 35 minutes - 8 ans et +

*Alors que vous êtes en plein essor, vous êtes repérés par deux capitales pour construire leur centre ville.
Non seulement vous devez prendre en considération l'aménagement du terrain, raison première de cette
fondation, mais également vous assurez de la bonne disposition des bâtiments civiques.
Et ne négligez pas les requêtes des habitants.*

APERÇU

Between Two Cities : Capitales apporte au jeu de base de nouveaux enjeux : des paysages, des quartiers et des bâtiments civiques.

Nous recommandons à tous les joueurs d'avoir déjà une expérience du jeu de base avant d'ajouter cette extension.

Celle-ci est composée de modules (que vous pouvez configurer à votre convenance). Cependant, si vous jouez à 5 ou plus avec les plateaux Paysage, vous devez également inclure les tuiles Bâtiment Civique pour avoir suffisamment de tuiles.

7 PLATEAUX PAYSAGE



7 CARTES QUARTIER



21 TUILES BÂTIMENT CIVIQUE



3 TUILES DÉCOMPTE DE QUARTIER



7 AIDES DE JEU



7 PAIRES DE JETONS VILLE



CHANGEMENTS DANS LA MISE EN PLACE

Mélangez toutes les tuiles Bâtiment Civique avec les tuiles Bâtiment du jeu de base.

Placez un plateau Paysage sur chaque ville (entre les joueurs) avec la flèche pointée vers le centre de la table.

Placez les trois tuiles Décompte de Quartier au centre de la table.

Attribuez aléatoirement deux cartes Quartier au-dessus de chaque tuile Décompte de Quartier (soit trois paires de cartes Quartier). Défaussez la septième carte Quartier.

- 2 **EXCEPTION** : Si l'une des paires donne la paire Résidence-Usine, défaussez-en la seconde carte et remplacez-la par la septième carte Quartier.



PIOCHE DE TUILES

Lors de la première et de la troisième manche, chaque joueur pioche désormais 9 tuiles Bâtiment, au lieu de 7 dans le jeu de base. Il en résulte un tour de jeu additionnel, et donc une ville constituée de 20 bâtiments au lieu de 16 avec le jeu de base.

Exemple de mise en place des trois quartiers



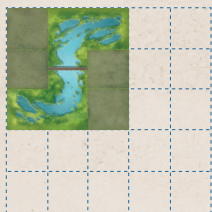
- A. Plateaux Paysage (7 au total)
- B. Cartes Quartier (7 au total)
- C. Tuiles Décompte de Quartier (3 au total)
- D. Tuiles Civiques (21 au total)— mélangées aux autres tuiles Bâtiment
- E. Jetons Ville (14 au total)
- F. Aides de jeu (7 au total)

PLATEAUX PAYSAGE

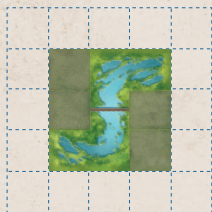
Chaque plateau Paysage d'une ville représente un site naturel délimité par cinq cases sur lesquelles aucun bâtiment ne peut y être construit.

A la fin du jeu, chaque ville doit former un carré de 5 par 5 au lieu des 4 par 4 du jeu de base. Vous ne pouvez pas placer une tuile qui ne respecterait pas cette contrainte.

Le plateau Paysage doit être entièrement compris dans le carré de la ville. Rappelez-vous qu'il doit être placé avec la flèche pointée vers le centre de la table.



Correct



Correct



Incorrect. Le plateau Paysage est sorti des limites de la ville.



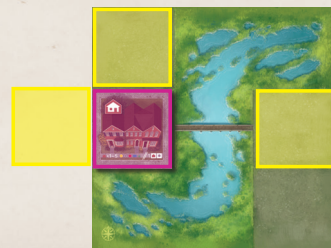
PONTS : Via les ponts, les tuiles sont adjacentes aussi bien pour le placement que pour le décompte. Par exemple, si une résidence et une usine sont placées à chaque extrémité d'un pont, elles sont considérées comme adjacentes. Les habitants ne voulant pas d'usine à proximité de leurs maisons, donc cette résidence ne vaut que 1 point.

La première tuile Bâtiment placée dans une ville doit être jouée sur une case libre du plateau Paysage. Les tuiles Bâtiment suivantes doivent être placées en adjacence à au moins 1 tuile précédemment posée, comme dans le jeu de base.

Si vous jouez votre première tuile dans la case rose comme précisée sur l'illustration ci-contre, les possibilités de pose de votre seconde tuile sont indiquées par les cases jaunes.

DÉCOMPTE DES COMMERCES : Aucun changement par rapport au jeu de base. 18 points sont attribués pour cinq commerces en ligne (16 points pour une ligne de quatre commerces et un commerce supplémentaire vaut 2 points)

La résidence vaut juste 1 point car elle est adjacente à l'usine à travers le pont.



QUARTIERS

Chaque paire de cartes Quartier est un quartier que les habitants veulent dans leur ville. Il y a trois quartiers dans chaque partie de Between Two Cities : Capitales.

Les quartiers sont des zones de tuiles connectées de ces types. Les types de tuiles **n'ont pas** besoin d'être tous les deux présents pour être comptabilisées. **Une ville décompte uniquement son quartier le plus grand de chaque type.**

Ci-contre, la ville a un quartier Bureau-Commerce composé de 9 tuiles marqué en vert, un quartier Usine-Parc de 3 tuiles en rose, et un quartier Résidence-Auberge de 2 tuiles en orange.



DÉCOMPTE : Les quartiers sont comptabilisés à la fin de la partie, après que chaque tuile a été individuellement décomptée. Chaque tuile Décompte de Quartier indique les points rapportés par ce quartier. Pour chaque type de quartier, la ville avec le plus grand quartier marque les points de la première place, et la suivante, ceux de la seconde place. Une ville ne peut pas remporter à la fois les points de la première place et de la seconde place d'un même quartier.

ÉGALITÉS : S'il y a égalité pour la première place d'un quartier, ajoutez les points de la seconde place et répartissez les points, arrondis à l'inférieur, entre les villes concernées (ex. si 3 villes sont à égalité, elles marqueront chacune 4 points). En cas d'égalité sur la première place, aucun point n'est attribué à la seconde place.

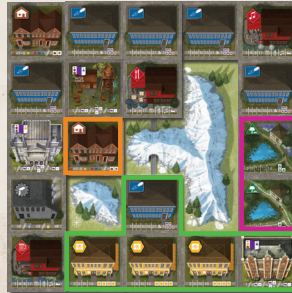
S'il y a une égalité sur la seconde place, toutes les villes concernées répartissent les points, arrondis à l'inférieur, de manière équitable (ex 2 villes sont à égalité pour une seconde place à 5 points, ils gagneront chacun 2 points).



Exemples de décompte



Ville Une



Ville Deux



Ville Trois



Ville Quatre



QUARTIER 1

Ville Une gagne 9 points pour la première place avec quartier de neuf tuiles.

Ville Deux gagne 3 points pour la seconde place avec un quartier de quatre tuiles.



QUARTIER 2

Ville Trois gagne 8 points pour la première place avec un quartier de neuf tuiles.

Villes Une et Quatre gagnent chacun 2 points pour leur égalité sur la seconde place avec des quartiers de trois tuiles.



QUARTIER 3

Ville Quatre gagne 7 points pour la première place avec un quartier de cinq tuiles.

Ville Une gagne 5 points pour la seconde place avec un quartier de deux tuiles. (Bien que Ville Quatre a le 2^e plus grand quartier avec quatre résidences en haut à gauche, chaque ville ne peut marquer des points que sur le plus grand de ses quartiers)

TUILES CIVIQUES

Ces tuiles sont décomptées à la fin de la partie, comme les autres bâtiments.

Chaque tuile indique deux types de bâtiments positifs qui favorisent ce bâtiment civique, et un type négatif qui ternit son image, lorsqu'ils lui sont adjacents. Chaque tuile Civique est différente.

A la fin de la partie, vérifiez chaque tuile Civique, et décomptez-les individuellement de la manière suivante :

- Si elle est adjacente à un bâtiment de type ni positif ni négatif, elle vaut 1 point.
- Si elle est adjacente à seulement un des deux types positifs, elle vaut 3 points.
- Si elle est adjacente aux deux types positifs, elle vaut 6 points.
- Si elle est adjacente au type négatif, elle vaut uniquement 1 point, quelque soit les autres tuiles autour d'elle (un peu comme une résidence près d'une usine).

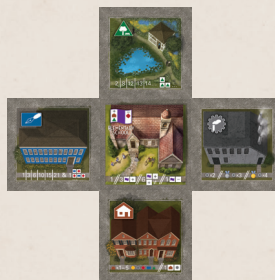
6 Par exemple, les habitants veulent une École Élémentaire proche des parcs et des résidences, mais à distance des auberges. Voici quelques exemples :



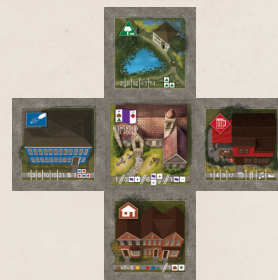
L'École Élémentaire
marque 1 point



L'École Élémentaire
marque 3 points



L'École Élémentaire
marque 6 points



L'École Élémentaire
marque 1 point

Lors du décompte des tuiles Civiques, le nombre de bâtiments d'un même type ne compte pas plus. Si l'on reprend l'exemple précédent, l'École Élémentaire vaut seulement 3 points même si elle est à côté de deux résidences, et seulement 6 points à côté de deux parcs et deux résidences.

DÉCOMPTÉ DES RÉSIDENCES : La présence de tuiles Civiques dans une ville ne compte pas comme un type supplémentaire pour le décompte des maisons.



JETONS VILLE

Ils proviennent tous du jeu original, de l'édition spéciale, de diverses éditions internationales ou offerts lors de conventions. Les jetons servent à donner une identité thématique à chaque ville et à se repérer sur le plateau de score.



PYRAMIDES
Le Caire, Égypte



COLISÉE
Rome, Italie



ARCHE PASSERELLE
St. Louis, MO
États-Unis



TAJ MAHAL
Agra, Inde



TOUR EIFFEL
Paris, France



**CATHÉDRALE
ST PHILIPPE**
Birmingham, Angleterre



PAVILLON D'OR
Kyoto, Japon



HARBOUR BRIDGE
Sydney, Australie



ARC DE TRIOMPHE
Paris, France



CITÉ INTERDITE
Pékin, Chine



SAGRADA FAMILIA
Barcelone, Espagne



MAISON BLANCHE
Washington, D.C.
États-Unis



CAPITOLE
Washington, D.C.
USA



**PORTE DE
BRANDEBOURG**
Berlin, Allemagne



**CATHÉDRALE
ST BASILE**
Moscou, Russie



VIEUX MUSÉE ROUGE
Dallas, TX
États-Unis



PONT RIALTO
Venise, Italie



TANTRUM HOUSE
Greer, SC
États-Unis



HOTEL HANDELSHOF
Essen, Allemagne



SUNGYEMUN
Séoul, Corée du Sud



TEMPLE DU CIEL
Pékin, Chine



CHÂTEAU DE HIMEJI
Himeji, Japon



WORLD WAR MEMORIAL
Indianapolis, IN
États-Unis



BIG BEN
Londres,
Angleterre

RÉSUMÉ :

MISE EN PLACE : Ajoutez les tuiles civiques. Distribuez des plateaux Paysage pointant le centre de la table. Attribuez aléatoirement deux cartes Quartier à chaque tuile de Décompte (la paire Résidence-Usine n'est pas autorisée).

DÉROULEMENT : Lors des manches 1 et 3, distribuez 9 tuiles à chaque joueur. Les villes tiennent sur un carré de 5 cases sur 5 (paysage inclus). La première tuile doit être placée sur une case libre du plateau Paysage. Les tuiles de chaque côté d'un pont sont considérées adjacentes.

DÉCOMPTE : 5 commerces en ligne rapportent 18 points. Les bâtiments civiques ne comptent pas comme un type pour le décompte des résidences.

QUARTIERS : Les zones de tuiles contiguës contenant l'un ou les deux types d'une paire d'un quartier rapportent des points. Marquez des points uniquement sur le plus grand quartier par type et par ville.

TUILES CIVIQUES : Marquez 1 point si non adjacent à des types +/- ou si adjacent à un type - (même s'il y a des +), 3 si adjacent à un type +, 6 si adjacent aux deux types +.



VOUS SOUHAITEZ REGARDER UNE VIDÉO EXPLICATIVE DES RÈGLES ?

Allez sur stonemaiergames.com/games/between-two-cities/videos-between-two-cities

VOUS SOUHAITEZ LIRE LES RÈGLES DANS UNE AUTRE LANGUE ?

Téléchargez les règles et aides de jeu dans une douzaine de langues sur stonemaiergames.com/games/between-two-cities/rules-print-play/

VOUS AVEZ UNE QUESTION PENDANT UNE PARTIE ?

Visitez BoardGameGeek, tweetez-la sur @stonemaiergames avec le hashtag #BetweenTwoCities, ou visitez facebook.com/groups/BetweenTwoCities

VOUS AVEZ PERDU UNE PIÈCE DU JEU ?

Demandez-la à stonemaiergames.com/replacement-parts

VOUS SOUHAITEZ RESTER AU COURANT DE NOS DERNIÈRES NOUVEAUTÉS ?

Inscrivez-vous à notre lettre d'information sur stonemaiergames.com/e-newsletter

VOUS SOUHAITEZ PLUS DE JETONS ?

S'il y a suffisamment de demandes, nous les ferons !
Dites-nous ici ce que vous voulez : stonemaiergames.com/future-printing-request-form/