METROPOLYS

Un jeu de Sébastien Pauchon - Illustrations de Mathieu Leyssenne - Design de Cyril Demaegd
FAQ et forum : http://www.ystari.com - Merci à Fritz Lang pour sa somptueuse vision de la ville du futur !

UN JEU, DEUX VERSIONS

Afin d'offrir un plus grand plaisir de jeu, Metropolys est décliné en 2 versions : ***Famille*** et ***Expert***. Ces deux versions ne doivent pas être considérées comme des variantes, mais bien comme deux approches différentes du jeu.

Ainsi la version *Famille* permet aux plus jeunes de mieux appréhender les tenants et les aboutissants de la pose des immeubles. La version *Expert* permet quant à elle de transformer chaque pose en choix crucial. Il est bien sûr possible, et même recommandé pour joueurs les plus habitués, de commencer par celle-ci !
Cette règle présente d'abord la version *Famille*, puis les modifications de la version *Expert*.

CONTENU DE LA BOÎTE

- 1 plateau *Metropolys*
- 13 immeubles numérotés de 1 à 13 dans 4 couleurs : bleu, rouge, blanc, gris
- 1 aide de jeu «Bienvenue / Objectifs secrets»
- la présente règle



● 9 jetons «Quartier branché»



● 9 jetons «Métropolitain»



● 9 jetons «Site archéologique»



● 1 carte «Métropolitain»



● 1 carte «Site archéologique»

FAMILLE



● 4 objectifs «Zone»



● 1 aide de jeu

EXPERT



● 5 jetons «Construction la plus haute»



● 5 objectifs «Quartier»



● 5 objectifs «Zone»



● 1 aide de jeu

IL ÉTAIT UNE FOIS...

La grandiose Metropolys est en effervescence ! Urbanistes et architectes rivalisent de talent et font surgir de terre de luxueux immeubles de verre et d'acier, défiant les lois de l'équilibre avec élégance. Lequel de ces brillants hommes imposera finalement son style et marquera à jamais l'histoire de la ville ? La réponse est entre vos mains !

BUT DU JEU

Les joueurs incarnent des urbanistes en quête de prestige. Tout au long de la partie, ils tentent de placer leurs bâtiments aux meilleurs emplacements de la ville. Dès qu'un joueur a placé tous ses bâtiments, on compte les points et le joueur ayant le prestige le plus élevé remporte la partie.

PRÉPARATION

Notes : Cette règle présente le jeu à 4 joueurs. Les ajustements en fonction du nombre de joueurs seront présentés à la fin des règles. Avant de commencer à jouer votre première partie, lisez d'abord l'aide de jeu «Bienvenue».

● Le plateau de jeu est installé au centre de la table. Lors de la première partie, les jetons sont disposés comme indiqué sur l'aide «Bienvenue». Pour les parties suivantes, les joueurs peuvent utiliser une mise en place aléatoire en plaçant 7 jetons dans l'arrondissement du centre et 5 dans ceux de la périphérie (seulement un jeton par quartier). Aucun jeton ne doit être placé dans les impasses (quartiers entourés d'eau et ne disposant que d'une seule entrée). Les cartes «Métropolitain» et «Site Archéologique» sont placées à proximité du plateau.

● Les 4 cartes «Zone» de la version *Famille* sont mélangées. Une carte est distribuée à chaque joueur qui la consulte secrètement, puis la pose près de lui, face cachée. *Note : Les cartes «Zone» sont décrites dans l'aide de jeu «Objectifs secrets».*

● Chaque joueur prend les 13 immeubles d'une couleur et les place devant lui, chiffres visibles. Le joueur le plus âgé commence la partie.

DÉROULEMENT DU JEU

Le jeu est découpé en **tours**. À chaque tour correspond un **appel d'offres** de la ville de Metropolys, au terme duquel **un immeuble exactement sera construit**. Le jeu se poursuit ainsi **jusqu'à ce qu'un joueur ait placé tous ses immeubles**.

APPEL D'OFFRES

Le premier joueur sélectionne l'un de ses immeubles, de la valeur de son choix, et le pose sur l'un des quartiers de la ville **non occupé par un autre immeuble**. Le numéro de l'immeuble doit être visible.
Dans le sens horaire, les joueurs peuvent alors **Surenchérir** ou **Passer.**

1) Surenchérir
Un joueur qui souhaite surenchérir place l'un de ses immeubles, **de valeur supérieure à celle du dernier immeuble posé,** sur un quartier **adjacent** à ce dernier (pas diagonalement). Le quartier choisi doit être **inoccupé**. Il est **possible de traverser les ponts**, mais **la rivière et les lacs sont infranchissables**.

2) Passer
Un joueur qui passe ne peut plus placer d'immeuble lors de cet appel d'offres. Les immeubles qu'il a éventuellement placés restent sur le plateau de jeu jusqu'à la fin de l'appel d'offres en cours.
Note : un joueur qui n'a plus d'immeuble disponible ou seulement des immeubles de valeur insuffisante doit passer.



Exemple : Bleu commence avec un 3. Gris surenchérit avec un 7. Rouge ne peut surenchérir que sur le quartier contenant un jeton «Quartier branché», ce qu'il fait avec un 9. Blanc est intéressé par le jeton «Métropolitain» et mise son 10. Bleu devrait maintenant miser au moins 11, mais il trouve cela trop élevé et passe. Gris fait de même. Rouge, lui, est prêt à mettre 11 car sa carte secrète est celle des Ponts. Blanc passe, et Rouge reste seul. Il remporte donc cet appel d'offres.

FIN DE L'APPEL D'OFFRES

L'appel d'offre peut se terminer de 3 façons :

1) Tous les joueurs sauf un ont passé,

2) Plus personne ne peut placer d'immeuble (car le dernier immeuble placé n'a plus de cases adjacentes libres),

3) Plus personne ne peut surenchérir sur la dernière offre (car un joueur a placé l'immeuble de plus haute valeur disponible).

Dans tous les cas, **le dernier joueur à avoir posé un immeuble remporte l'appel d'offres**. Il **construit alors son dernier immeuble posé**, en le **retournant** (la face numérotée est cachée). Il ne pourra plus utiliser cet immeuble lors de la partie en cours. Si un **jeton** est présent sur le quartier, **le joueur le prend** et le pose devant lui.

Tous les joueurs récupèrent à présent leurs immeubles non construits (ceux qui présentent donc un numéro visible). Enfin, le joueur qui vient de remporter l'appel d'offres devient premier joueur et démarre donc un nouveau tour de jeu.



Exemple (suite) : l'immeuble Rouge est retourné et reste en place. Tous les autres immeubles utilisés lors de l'appel d'offres sont retirés du plateau et rendus aux joueurs. Rouge doit entamer un nouvel appel d'offres sur un quartier vide de son choix, n'importe où sur le plateau.



Exemple : Gris, qui commence un nouvel appel d'offres, peut s'emparer du terrain à moindre frais, puisque personne ne peut surenchérir (pas de terrain adjacent libre). Il place donc son immeuble 1 et remporte l'appel d'offres. Après avoir retourné son immeuble et pris le jeton «Quartier branché», il commence un nouveau tour...

JETONS

Quand ils construisent sur un quartier où se trouve un jeton, les joueurs le ramassent. Les jetons ainsi collectés rapporteront ou coûteront des points de prestige **à la fin de la partie**.



Quartiers branchés : ces jetons représentent l'emplacement d'un quartier à la mode. Ils garantissent donc un gros gain de prestige aux urbanistes qui y installent un immeuble.



Métropolitain : ces jetons représentent l'emplacement d'une station de métro. Ces emplacements sont très recherchés par les habitants de Metropolys et peuvent donc rapporter gros. Au cours de la partie, le joueur qui possède le plus de ces jetons s'empare de la carte spéciale «Métropolitain» (voir ci-dessous).



Sites archéologiques : ces jetons représentent l'emplacement de ruines anciennes. Ils sont peu prisés par les urbanistes car ils ralentissent les projets de construction et coûtent donc du prestige. L'acquisition d'un de ces jetons fait passer de main en main la carte spéciale "Site archéologique" (voir ci-dessous) et coûte des points en fin de partie.

CARTES SPÉCIALES

À chaque tour, les deux cartes spéciales «Metropolitain» et «Site archéologique» sont susceptibles d'entrer en jeu et de changer de main.



Métropolitain : cette carte entre en jeu **dès qu'un joueur gagne un jeton «Métropolitain»**. Ce joueur prend la carte et la garde près de lui jusqu'à ce qu'un autre joueur ait gagné **plus de jetons «Métropolitain»** que lui. Si cela se produit, ce dernier joueur prend alors la carte. La carte peut ainsi changer de main plusieurs fois lors de la partie.
Note : En cas d'égalité de jetons, la carte ne change pas de main.



Site archéologique : cette carte entre en jeu **dès qu'un joueur gagne un jeton «Site archéologique»**. Ce joueur prend la carte et la garde près de lui jusqu'à ce qu'**un autre joueur prenne un jeton «Site archéologique»**. Si cela se produit, ce dernier joueur prend alors la carte. La carte peut ainsi changer de main plusieurs fois lors de la partie.

CONSEILS IMPORTANTS

Pour mieux profiter du jeu, suivez ces quelques conseils lors de vos premières parties.

● Évitez de construire trop rapidement vos immeubles de fortes valeurs, ou vous aurez du mal à reprendre la main lors des appels d'offres suivants !

● Dès qu'un espace solitaire se forme par la construction d'un de vos immeubles (par exemple à côté d'une impasse), n'hésitez pas à y construire immédiatement votre immeuble de valeur la plus faible. Ainsi, vous vous rapprochez de la fin de la partie et privez peut-être vos adversaires de quartiers importants.

● Essayez de deviner rapidement les cartes secrètes de vos adversaires ! Cela vous apportera des informations supplémentaires à exploiter lors des appels d'offres.

FIN DU JEU

Le jeu se termine dès qu'un joueur a **construit son dernier immeuble.** Les joueurs révèlent alors leurs cartes secrètes et comptent leurs points :

● Pour chaque jeton «Quartier branché» qu'il possède, le joueur remporte **3 points** de prestige,
● Pour chaque jeton «Metropolitain» qu'il possède, le joueur remporte **1 point** de prestige,
● Le joueur en possession de la carte «Metropolitain» remporte **3 points** de prestige,
● Pour chaque jeton «Site archéologique» qu'il possède, le joueur **perd 1 point** de prestige,
● Le joueur en possession de la carte «Site archéologique» **perd 2 points** de prestige.
● Pour chaque immeuble qu'il a construit à côté du type de décor indiqué par sa carte secrète, le joueur remporte **3 points** de prestige.

Le joueur avec le plus de points de prestige remporte la partie. En cas d'égalité, le joueur qui a construit le plus d'immeubles parmi les ex-aequo l'emporte. En cas de nouvelle égalité, les joueurs ex-aequo se partagent la victoire.

JEU EXPERT

Le déroulement du jeu *Expert* est strictement identique à celui de la version *Famille*. Cependant, les joueurs doivent prendre en compte des objectifs supplémentaires qui seront décomptés à la fin du jeu :





Construction la plus haute : dans cette version, les joueurs utiliseront la **taille des immeubles**. Chaque joueur dispose en effet, de 5 petits immeubles (1 à 5), 4 moyens (6 à 9) et 4 grands (10 à 13). À la fin de la partie, les jetons «construction la plus haute» seront attribués aux joueurs ayant construit l'immeuble le plus haut **dans chaque arrondissement**.

Objectifs : dans cette version, les joueurs auront 2 objectifs secrets: "Quartier" et "Zone". Contrairement aux objectifs de «Zone» de la version *Famille*, les objectifs «Zone» de la version *Expert* nécessitent plusieurs immeubles pour être réalisés. Ces objectifs sont détaillés dans l'aide de jeu «Objectifs secrets».

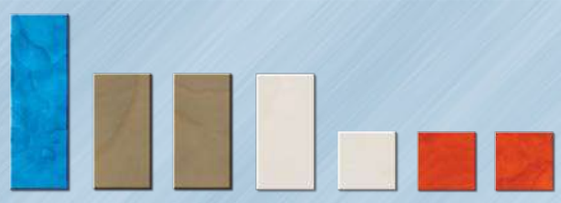
PRÉPARATION

La préparation du jeu *Expert* est identique à celle du jeu *Famille*, mais on ne distribue pas les cartes «Zone» de la version *Famille*. Au lieu de cela, les 5 cartes «Zone» de la version *Expert* sont mélangées. Une carte est distribuée à chaque joueur qui la consulte secrètement, puis la pose près de lui, face cachée. La carte «Zone» restante est défaussée sans être consultée. On procède ensuite de même avec les cartes «Quartier».

FIN DU JEU

Le jeu se termine dès qu'un joueur a **construit son dernier immeuble.** Les joueurs révèlent alors leurs cartes «Quartier» et «Zone», puis comptent leurs points :

● Dans chaque arrondissement, le joueur ayant construit l'immeuble le plus haut (par la taille et non pas par la valeur) remporte un jeton «Construction la plus haute» qui lui rapporte **5 points** de prestige. En cas d'égalité entre plusieurs joueurs, on départage ces joueurs en regardant leur deuxième plus haut immeuble puis, si besoin est, le troisième et ainsi de suite. Si les joueurs ex-aequo ne peuvent être départagés, il marquent tous 5 points.



Exemple : Ici, Bleu remporte le jeton car il a construit le plus grand immeuble



Exemple : Ici, Rouge remporte le jeton. Bleu et Rouge ont chacun 2 grands immeubles, mais Rouge a un immeuble en plus.

● Pour chaque jeton «Quartier branché» qu'il possède, le joueur remporte **3 points** de prestige,
● Pour chaque jeton «Metropolitain» qu'il possède, le joueur remporte **1 point** de prestige,
● Le joueur en possession de la carte «Metropolitain» remporte **3 points** de prestige,
● Pour chaque jeton «Site archéologique» qu'il possède, le joueur **perd 1 point** de prestige,
● Le joueur en possession de la carte «Site archéologique» **perd 2 points** de prestige,
● Pour chaque immeuble qu'il a construit sur le type de quartier indiqué par sa carte «Quartier», le joueur remporte **2 points** de prestige,
● Pour chaque groupe d'immeubles répondant aux conditions de sa carte «Zone», le joueur remporte les points inscrits sur celle-ci. *Note : Chaque immeuble ne peut servir qu'une fois pour réaliser un objectif «Zone». Un même immeuble peut toutefois servir à réaliser un objectif «Zone» et un objectif «Quartier».*

Le joueur avec le plus de points de prestige remporte la partie. En cas d'égalité, le joueur qui a construit le plus d'immeubles parmi les ex-aequo l'emporte. En cas de nouvelle égalité, les joueurs ex-aequo se partagent la victoire.

JEU À 2 ET 3 JOUEURS

Le déroulement du jeu est strictement identique à celui à 4 joueurs, cependant la zone de jeu est réduite et on utilise moins de jetons :

● A 3 joueurs, l'un des arrondissements de la périphérie est ignoré. Les joueurs ne pourront donc pas y placer d'immeubles. On retire du jeu 2 jetons «Metropolitain» et 2 jetons «Site archéologique» ainsi qu'un jeton «Quartier branché» avant de placer les jetons normalement (7 au centre et 5 dans chaque arrondissement de périphérie).

● A 2 joueurs, deux arrondissements **adjacents** de la périphérie sont ignorés. On retire du jeu 3 jetons «Metropolitain» et 3 jetons «Site archéologique» ainsi que 4 jetons «Quartier branché» avant de placer les jetons normalement (7 au centre et 5 dans chaque arrondissement de périphérie). De plus, dans la version *Famille*, la carte «Zone» *Bordures* est écartée du jeu.

REMERCIEMENTS

En plus de tous les testeurs, occasionnels et réguliers, ainsi que l'équipe de la Ludothèque de Boulogne-Billancourt, l'auteur aimerait remercier Rüdiger Dorn et l'équipe de Hans im Glück, qui sans le savoir sont à l'origine de ce jeu. En effet, c'est en feuilletant les règles de Goa pour la première fois que je suis tombé sur l'illustration de la page 4, que j'ai interprétée pour être le mécanisme que vous trouvez aujourd'hui dans Metropolys. Il s'est avéré que ce n'était pas cela du tout, mais la graine était plantée...

BIENVENUE !



Bienvenue dans notre belle ville de **Metropolys** ! Laissez-moi être votre guide pour une courte visite qui, j'en suis sûr, vous charmera...

Notre ville est composée de 5 arrondissements : Centre, Nord, Sud, Ouest, et Est. Ces arrondissements sont délimités par le fleuve (**A**) et, au sein de chacun d'entre eux, on trouve les quartiers pittoresques qui font tout le charme de Metropolys : notre industrie florissante (**B**), nos parcs enchanteurs (**C**), nos logements coquets (**D**), nos centres de loisirs attractifs (**E**) et enfin nos prestigieux centres administratifs (**F**).

Ne terminez pas votre visite sans admirer l'une des nombreuses statues (**G**) qui jalonnent les quartiers ni sans flâner au bord de l'un de nos lacs (**H**). Enfin, je vous conseille de finir votre visite en admirant le coucher du soleil depuis l'un de nos magnifiques ponts (**I**). Et surtout, n'oubliez pas le guide !

OBJECTIFS SECRETS

JEU FAMILLE



Ponts : en fin de partie, le joueur marque 3 points de prestige pour chaque immeuble construit à côté d'un pont.
Note : un immeuble posé dans un quartier relié à plusieurs ponts ne rapporte que 3 points.



Statues : en fin de partie, le joueur marque 3 points de prestige pour chaque immeuble construit à côté d'une statue.
Note : un immeuble posé dans un quartier relié à plusieurs statues ne rapporte que 3 points.



Lacs : en fin de partie, le joueur marque 3 points de prestige pour chaque immeuble construit à côté d'un lac.
Note : un immeuble posé dans un quartier relié à plusieurs lacs ne rapporte que 3 points.



Bordures : en fin de partie, le joueur marque 3 points de prestige pour chaque immeuble construit dans un quartier situé en bordure de Metropolys.
Note : cette carte n'est pas utilisée dans le jeu à 2 joueurs.

OBJECTIFS SECRETS

JEU EXPERT

QUARTIERS

En fin de partie, le joueur marque 2 points de prestige pour chaque immeuble construit sur le type de quartier indiqué par sa carte.



Loisirs



Administration



Industriel



Parc



Logement

ZONES



Ponts : en fin de partie, le joueur marque 4 points de prestige pour chaque groupe de deux immeubles qu'il a construit de part et d'autre d'un pont.

Note : chaque immeuble ne peut servir à réaliser un objectif qu'une seule fois ! Un immeuble relié à deux ponts ne sera donc compté qu'une seule fois.



Statues : en fin de partie, le joueur marque 7 points de prestige pour chaque groupe de trois immeubles qu'il a construit autour d'une statue.

Note : chaque immeuble ne peut servir à réaliser un objectif qu'une seule fois ! Un immeuble construit entre deux statues ne sera donc compté qu'une fois.



Lacs : en fin de partie, le joueur marque 5 points de prestige pour chaque groupe d'au moins trois immeubles qu'il a construit autour d'un lac.

Note : chaque immeuble ne peut servir à réaliser un objectif qu'une seule fois ! Un immeuble construit entre deux lacs ne sera donc compté qu'une fois.



Arrondissements : en fin de partie, le joueur marque 4 points de prestige par arrondissement où il a construit au moins trois immeubles.

Note : si le joueur construit plus de 3 immeubles dans un arrondissement, il ne marque toujours que 4 points.



Chaînes : en fin de partie, le joueur marque 4 points de prestige pour chaque chaîne de trois immeubles qu'il a construit.

Note : chaque immeuble ne peut servir à réaliser un objectif qu'une seule fois ! Un même immeuble ne peut donc être compté pour deux chaînes.