

# BIG CITY

## COMPOSITION DU JEU:

5 Fiches de résumés

5 Marqueurs de points



5 Tuiles de 100 Points aux couleurs des joueurs



52 Bâtiments en plastique répartie comme suit:



8 résidences simples

6 résidences doubles

3 résidences triples

8 bureaux simples

6 bureaux doubles

3 bureaux triples



1 hotel de ville



2 églises



17 tramways



4 cinémas



2 postes



3 banques



2 centres commerciaux



1 parc double



1 parc triple



1 usine en "L"



1 usine de 4 parcelles

72 Cartes de propriété

9 cartes avec au dos le numéro 1, numéroté de 11 à 19



9 cartes avec au dos le numéro 2, numéroté de 21 à 28 + carte parc double



9 cartes avec au dos le numéro 3, numéroté de 31 à 39



9 cartes avec au dos le numéro 4, numéroté de 41 à 48 + carte parc triple



9 cartes avec au dos le numéro 5, numéroté de 51 à 59



9 cartes avec au dos le numéro 6, numéroté de 61 à 68 + carte usine en "L"



9 cartes avec au dos le numéro 7, numéroté de 71 à 79



9 cartes avec au dos le numéro 8, numéroté de 81 à 88 + usine de 4 parcelles



8 Quartiers de ville



1 Piste de score

74	75	76	77	78	79	80	81	82	83	84	85
73											86
72	30	31	32	33	34	35	36	37			87
71	29								38		88
70	28		3	4	5				39		89
69	27		2			6			40		90
68	26					7			41		91
67	25		1			8			42		92
66	24					9			43		93
65	23					10			44		94
64	22		0			11			45		95
63	21					12			46		96
62	20					13			47		97
61	19	18	17	16	15	14			48		98
60									49		99
59	58	57	56	55	54	53	52	51	50		

## RÈGLE DU JEU:

*Traduction Michel Richard d'après la règle anglaise*

### PREPARATION

- Avant la première partie détachez précautionneusement les tuiles et les quartiers de ville de leurs supports.
- Placez les bâtiments et les tramways à la portée des joueurs.
- Placez la piste de score sur la table à un endroit visible de tous.
- Triez les 72 cartes de propriété par quartier et placez les 8 paquets ainsi constitués, face cachée, à la portée des joueurs.
- Chaque joueur pioche une carte de chacun des 5 premiers paquets de cartes de propriété. A 5 joueurs, chaque joueur reçoit également une carte du 6ème paquet. Ces cartes constituent la main de départ des joueurs.
- Chaque joueur choisit une couleur et reçoit une tuile de 100 points qu'il place devant lui.
- Placez les marqueurs de score sur la case zéro de la piste de score.
- Chaque joueur reçoit une fiche de résumé.
- Remettez dans la boîte les tuiles de 100 points ainsi que les fiches de résumé non utilisées.
- Placez le premier quartier (avec les parcelles de 11 à 19) au centre de la table. Placez les autres quartiers sur le bord de la table, à la portée des joueurs.
- Tirez au sort le premier joueur.

**Note:** Avant la première partie, les joueurs devraient se familiariser avec les définitions ci-dessous et lire la description détaillée des bâtiments figurant à la fin des règles. Les fiches de résumés comportent, sur une face, un rappel des caractéristiques des bâtiments et sur l'autre face, un exemple de situation de jeu.

### QUELQUES DEFINITIONS

Les quartiers et les parcelles sont prépondérants dans Big City, c'est pourquoi ils sont décrits en premier pour que vous en compreniez leur fonction dans le jeu.

#### Quartiers et parcelles

Il existe huit quartiers, quatre quartiers avec huit parcelles (format 2 x 4) et quatre quartiers avec neuf parcelles (format 3 x 3). Les quartiers sont numérotés de 1 à 8. Dans chaque quartier, les parcelles sont numérotées de 1 à 8 ou de 1 à 9. En assemblant ces deux chiffres on obtient un nombre unique pour chaque parcelle. Par exemple les parcelles de 11 à 19 sont dans le quartier 1 et les parcelles de 21 à 28 sont dans le quartier 2.

#### Parcelles adjacentes

Certains des bâtiments spéciaux ne peuvent être construits que sur des parcelles adjacentes à certains équipements spécifiques. Dans certains cas les joueurs peuvent obtenir des bonus spéciaux en construisant un bâtiment adjacent à des équipements spécifiques. Deux parcelles sont adjacentes si elles se trouvent sur les côtés opposés d'une même rue. Les parcelles, n'ont pas besoin de se trouver dans le même quartier pour être adjacentes. Deux parcelles situées en diagonales ne sont pas adjacentes.

## Cartes de propriété

Chaque parcelle possède une carte qui lui est associée. Sur la face avant de la carte est inscrit le numéro de la parcelle, sur le dos le numéro du quartier. Pour chaque quartier il existe une carte spéciale permettant de placer un parc ou une usine.

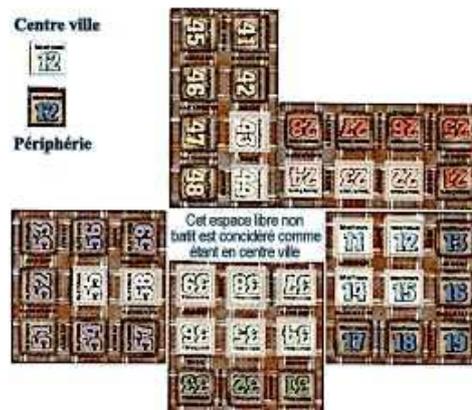


## La position des parcelles

La position d'une parcelle peut être déterminante pour la construction de certains bâtiments, ou en modifier la valeur. Une parcelle est toujours située en périphérie ou au centre de la ville.

Si au moins l'un des cotés de la parcelle se trouve en bordure de la ville, la parcelle est considérée comme étant en périphérie. Sinon elle est considérée comme étant en centre ville.

Il est possible que les joueurs disposent les quartiers de façon à ce qu'il y est un espace vide en leur centre (voir exemple). Les parcelles entourant cet espace sont considérées comme étant en centre ville. Les parcelles bordant un tel espace ne sont considérées comme étant en périphérie que si elle ont un autre coté en bordure de ville (C'est le cas des parcelles 59 et 48).



## DEROULEMENT DU JEU

### Placement des premiers quartiers.

Avant le premier tour, en commençant par le premier joueur, puis en suivant le sens horaire, les joueurs placent des quartiers. A 3, 4 ou 5 joueurs, chaque joueur place 1 quartier. A 2 joueurs, chaque joueur place 2 quartiers chacun, à tour de rôle.

2 joueurs à quartiers de 1 à 5

3 joueurs à quartiers de 1 à 3

4 joueurs à quartiers de 1 à 4

5 joueurs à quartiers de 1 à 5

Séparez les quartiers qui serviront à la création de la ville A son tour de jeu le joueur prend l'un de ces quartiers (pas forcément dans l'ordre) et le place adjacent à l'un des quartiers faisant déjà partie de la ville. Le quartier n°1 était déjà placée. Chaque nouveau quartier doit être placé de façon à ce qu'au moins 2 parcelles du nouveau quartier soient adjacentes à 2 parcelles de la ville. Les quartiers ne doivent pas se chevaucher.

Placer les quartiers non utilisés à portée de main, ils seront ajoutés à la ville plus tard.

### Un tour de jeu

Le premier joueur commence et les autres suivent dans le sens horaire. Pendant son tour de jeu le joueur doit choisir l'une des cinq actions suivantes.

**A** Placez un bâtiment, parc ou usine.

**B** Commencer / Prolonger une ligne de tramway

**C** Placer un nouveau quartier de ville.

**D** Echanger des cartes

**E** Passer

### A) Placer un bâtiment, parc ou usine

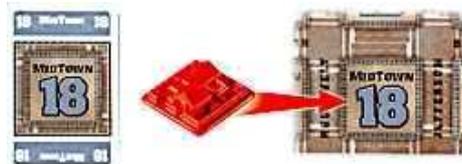
Lorsqu'un joueur souhaite placer un bâtiment, il doit procéder comme suit:

1. Vérifier que le bâtiment peut être placé à l'endroit souhaité. Certains bâtiments doivent être placés de façon adjacente à d'autres bâtiments ou tramways. Les parcelles adjacentes ne doivent pas nécessairement se trouver dans le même quartier. D'autres bâtiments ne peuvent être placés que si certaines conditions sont réunies.

**Exemple:** une banque ne peut être construite qu'adjacente à deux bureaux et après que l'hôtel de ville est été construit.

2. Jouer de sa main les cartes de propriété correspondant à l'endroit ou il souhaite construire.

3. Prendre un des bâtiments disponibles et le placer à l'endroit désigné par les cartes de propriété. Si le type de bâtiment désiré n'est plus disponible, on ne peut plus construire de bâtiment de ce type. Révérifier que le bâtiment placé respecte les règles de construction. Si le bâtiment ne respecte pas les règles de construction, le joueur doit reprendre ses carte en main, retirer le bâtiment du plateau de jeu et faire une autre action.



4. Calcul de la valeur du bâtiment. Chaque bâtiment a une valeur de base à laquelle il faut ajouter les bonus et soustraire

les malus. Ces valeurs sont rappelées sur la fiche de résumé. Les bonus et pénalités dépendent des bâtiments et des tramways qui sont adjacents à la nouvelle construction. Les bonus sont additionnés, les malus soustraits puis les facteurs multiplicatifs sont appliqués.

Pour le calcul du bonus ou du malus, il suffit qu'un coté d'une résidence ou d'un bureau soit à la périphérie de la ville, pour que ce bâtiment soit considéré comme étant en périphérie.

Une fois qu'un bâtiment est construit il ne peut plus être déplacé pour tout le reste de la partie. Il ne peut pas être amélioré ou déplacé afin de faire de la place pour d'autres constructions. La valeur du bâtiment est calculé au moment de son placement. Les placements ultérieurs n'apportent ni crédit, ni malus. Ainsi lorsqu'une usine est placée à coté d'une résidence, aucun point n'est déduit au joueur ayant construit la résidence.

Le joueur avance son marqueur de score du nombre de cases correspondant à la valeur du bâtiment. Si le score d'un joueur excède 99, le joueur place sa tuile de 100 points sur la case 0 de la piste de score et continue à avancer son pion.

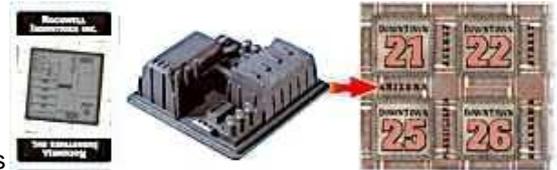
**Par exemple:** une résidence double est placée sur deux parcelles se trouvant à la périphérie de la ville, ces deux parcelles se trouvant également à coté d'un tramway. La valeur de base est 6, on ajoute 1 point pour le bonus de périphérie (bonus appliqué une fois) et le résultat est multiplié par 2 pour le tramway (multiplicateur appliqué une fois). Cette construction rapporte donc 14 points. Pareillement, on ne retire que deux points, même si la résidence nouvellement construite se trouve adjacente à deux usines. Ainsi si une résidence simple est placée adjacente à une usine, sa valeur pourrait être 0, si aucun bonus ne vient s'ajouter. Si cela ce produit, le joueur reçoit tout de même 1 point. Il ne peut appliquer aucun multiplicateur auquel il pourrait avoir droit.

5. Défausser les cartes utilisées et piocher en le même nombre en remplacement. On peut piocher des cartes de n'importe quels paquets, y compris des paquets dont les quartiers ne sont pas encore placés en ville, mais pas plus de deux cartes par paquet.

Lorsqu'un joueur souhaite placer un parc ou une usine, il doit procéder comme suit:

1. Jouer une carte usine ou parc.

2. Prendre une usine ou un parc, selon le dessin de la carte (il n'y a que 2 cartes de chacune de ces constructions spéciale), et le placer sur n'importe quel groupe de parcelles libres, en respectant les restrictions suivantes. Une usine doit recouvrir au moins deux parcelles situées en périphérie. Un parc ne doit pas recouvrir plus d'une parcelle située en périphérie. Les joueurs n'ont pas besoin de carte de propriété correspondant au numéro de parcelle où il souhaite placer du parc ou de l'usine. Le parc ou l'usine ne doivent pas nécessairement être placés dans le quartier d'ou provient la carte. Aucun autre bâtiment ne peut être détruit pour faire de la place.



3. Les parcs et les usines ne rapportent pas de points à leur bâtisseur. Ces deux constructions sont souvent utilisées de façon défensive, afin d'occuper des parcelles sur les quelles d'autres joueurs ont des vues. De plus, les parcs donnent des bonus aux futures résidences et bureaux construits à proximité, tandis que les usines pénalisent les futures constructions de résidences et de bureaux.

4. Défausser la carte utilisée et piocher une nouvelle carte de n'importe quel paquet en remplacement.

Les cartes de propriété désignant une parcelle où une usine ou un parc a été construit deviennent inutiles, car elles ne peuvent être utilisées. Un joueur qui en possède, peut les défausser au début de son tour, et piocher des cartes pour les remplacer à la fin de son tour. Pour les défausser, un joueur doit les placer face visible sur la pile de défausse. Si on s'aperçoit qu'il c'est trompé, il doit reprendre en main les cartes défaussées par erreur. A la fin de son tour, le joueur complète sa main en piochant des cartes de n'importe quel paquet, mais pas plus de 2 cartes par paquet.

## B) Commencer ou prolonger une ligne de tramway

Une ligne de tramway ne peut être commencée qu'après la construction de l'hôtel de ville. Pour démarrer une ligne, un joueur n'a le droit de placer qu'un tramway. Le premier tramway peut être placé sur n'importe quelle rue de la ville, y compris une rue en périphérie. Après le placement du premier tramway, les joueurs qui choisissent cette action peuvent placer deux tramways par tour. Les tramways n'ont pas le droit d'être placés en travers de parcelles ou de bâtiments. Il s'agit d'un tramway pas d'un métro.



Les nouveaux tramways doivent être placés de façon à prolonger la ligne existante. Les joueurs peuvent choisir de prolonger la même extrémité de ligne de deux tronçons ou de prolonger chaque extrémité d'un tronçon.



**Remarque du traducteur:** Dans la règle Anglaise il est également permis de créer des embranchements et des boucles, ce qui est interdit dans la règle Allemande, à vous de choisir l'option que vous souhaitez. Le diagramme ci-contre tient compte des limites de placement de la règle Allemande. En utilisant la règle allemande, il peut arriver que l'on soit bloqué et qu'il soit impossible d'utiliser les 17 tronçons de tramways.

Un tramway est adjacent à un bâtiment si un ou plusieurs tronçons se trouvent dans des rues adjacentes au bâtiment. Un tramway qui touche un bâtiment par un coin n'est pas adjacent à celui-ci.

Comme pour les bâtiments, une fois que les 17 tronçons de tramway sont placés, on ne peut plus en placer d'autres et les joueurs ne peuvent plus choisir cette action pour le reste de la partie.

### C) Placer un nouveau quartier

Les nouveaux quartiers ne peuvent être placés qu'après que l'hôtel de ville est été construit. Le joueur prend le quartier de son choix, parmi ceux en réserve et le place adjacent, par au moins deux parcelles, au reste de la ville. Les quartiers ne peuvent pas se chevaucher. Comme lors du placement initial, il n'est pas besoin de respecter l'ordre numérique et le joueur n'a pas besoin de posséder de carte de propriété du quartier pour le placer. Lorsque les 8 quartiers ont été placés, on ne peut plus en placer d'autres et les joueurs ne peuvent plus choisir cette action pour le reste de la partie.

### D) Echanger de cartes

Les joueurs peuvent échanger autant de cartes de propriétés qu'ils le souhaitent. Le joueur place les cartes qu'il veut échanger sous les paquets aux quels elles appartiennent. Puis il pioche un nombre identique de cartes. Il peut piocher des cartes de n'importe quel paquet, y compris des quartiers non encore créés, mais pas plus de 2 cartes par paquet.

### E) Passer

Le joueur passe son tour et ne fait rien.

## FIN DU JEU

Tous les quartiers ont été placés, et des bâtiments ont été construits sur toutes les parcelles

**Ou**  
Tous les joueurs ont passés au cours d'un même tour de table.  
A l'approche de la fin du jeu, il est possible qu'il n'y est plus qu'un seul joueur qui possède des cartes pouvant être jouées. Dans ce cas, ce joueur continue à jouer, à placer des quartiers, des tramways, ou des bâtiments, alors que les autres joueurs passent. Ceci jusqu'à ce que ce joueur ne puisse plus ou ne veuille plus jouer.

### Le gagnant

Le gagnant est le joueur possédant le plus de points en fin de partie.

## VARIANTES

Big City est un jeu d'une grande souplesse, proposant des options non décrites dans les règles précédentes. Les variantes suivantes peuvent être pratiqués séparément ou combinés au choix des joueurs.

### Echange de cartes

Comme nouveau choix d'action possible le joueur peut échanger une ou deux de ses cartes avec d'autres joueurs. Le joueur peut échanger 2 cartes avec un même joueur ou 1 carte avec deux joueurs différents. Les autres joueurs ne peuvent pas pratiquer d'échange entre eux durant ce temps.

Le joueur annonce qu'il a des cartes à échanger et dit aux autres joueurs à quel(s) quartier(s) ces cartes appartiennent. Il peut également indiquer par quel quartier il est intéressé. Il n'est pas tenu de dire de quelle parcelle il s'agit exactement. Les autres joueurs peuvent proposer une ou des cartes du quartier demandé ou de n'importe quel autres quartiers. Il ne sont pas tenus de préciser la parcelle exacte. Lorsque deux joueurs sont d'accord pour un échange, ils s'échangent les cartes faces cachées et les mettent dans leur main.

Si le joueur n'arrive à conclure aucun échange, il peut échanger jusqu'à deux cartes avec les paquets. Ceci se fait dans les mêmes conditions que l'action " Echanger des cartes " mais le joueur ne peut pas échanger plus de deux cartes. Si le joueur n'a pu conclure l'échange que d'une carte, il ne peut pas échanger l'autre avec les paquets.

### Variante ne figurant que sur la règle anglaise

#### Les cartes inutilisables doivent être échangés

Au lieu de permettre au joueur de se défaire de ses cartes inutilisables, suite à la construction d'une usine ou d'un parc, il devra les échanger pour de nouvelles cartes. Ceci rend l'effet de telles constructions encore plus agressif car le joueur affecté devra choisir entre conserver en main des cartes devenues inutilisables ou perdre un tour pour les échanger.

### Limitation à la construction des tramways

Avec cette variante les tronçons de tramway ne peuvent être placés que de façon adjacente à un bâtiment déjà construit. Cette option rend l'obtention du bonus de tramway et la construction du centre commercial beaucoup plus difficile.

### Limitation dans la pioche des cartes.

Limiter la pioche des cartes (aussi bien lors des échanges que lors du remplacement des cartes suite à une construction) aux quartiers déjà présents en ville. Cela obligera les joueurs à placer les nouveaux quartiers avant de pouvoir en piocher des cartes.

### Nouveaux bâtiments

Les joueurs peuvent ajouter de nouveaux bâtiments à Big City pour lui donner une nouvelle dimension. Hôpitaux, parkings, stations services, ou restaurants ne sont que quelques unes des possibilités. Bien sûr chacun aura ses propres critères de construction et son propre calcul de valeur. Vous pouvez créer vos propres bâtiments avec du carton ou des éléments provenant d'autres jeux...

## LES BATIMENTS, LEURS CARACTERISTIQUES ET LEURS CONDITIONS DE CONSTRUCTION

Big City possède 11 éléments différents qui peuvent être construits, chacun avec ses caractéristiques propres. Ces éléments peuvent être classés en quatre groupes:

- Résidences et Bureaux
- Bâtiments spéciaux
- Parcs et Usines
- Tramways

### Résidences et bureaux



Les caractéristiques des bureaux et des résidences sont très semblables. Ils ne diffèrent que par le calcul de la valeur selon l'emplacement, périphérie ou centre ville. Chacun d'entre eux existe en trois taille: le simple nécessite une parcelle, le double nécessite deux parcelles adjacentes, le triple nécessite trois parcelles adjacentes.

**Conditions pré-requises:** Les résidences et bureaux peuvent être construits à n'importe quel moment du jeu et à n'importe quel emplacement. Il n'y a aucune condition préalable à la construction de ces bâtiments.

**Valeur:** Une résidence ou un bureau simple a une valeur de base de 2, une résidence ou un bureau double a une valeur de base de 6 et une résidence ou un bureau triple a une valeur de base de 10. Ces deux sortes de bâtiments obtiennent un bonus de 1 s'ils sont construits adjacents à un parc, et un malus de 2 s'ils sont construits adjacents à une usine.

Lorsqu'ils sont construits adjacents à une ligne de tramway, ils doublent leur valeur.

- Une résidence obtient un bonus de 1 si elle est construite à la périphérie de la ville.

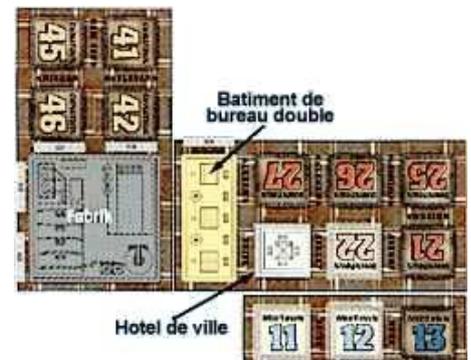
- Un bureau obtient un bonus de 1 s'il est construit en centre ville. Lorsqu'un bureau est construit adjacent à l'hôtel de ville, sa valeur est doublée. Lorsqu'un bureau est construit adjacent à l'hôtel de ville et à une ligne de tramway, sa valeur est triplée.

**Exemple:** un bureau double construit à la périphérie de la ville adjacent à une usine, à l'hôtel de ville et à une ligne de tramway rapporte:  $6$  (valeur de base) +  $0$  (périphérie) -  $2$  (usine) =  $4$  (sous total) x  $3$  (adjacent à l'hôtel de ville et à un tramway) =  $12$  points

Une résidence double construite au même endroit rapporterait:  $6$  (valeur de base) +  $1$  (périphérie) -  $2$  (usine) =  $5$  (sous total) x  $2$  (adjacent à un tramway) =  $10$  points

Le tramway double la valeur des résidences, mais l'hôtel de ville n'a aucune influence sur les résidences.

**Influence sur les autres bâtiments:** Les résidences et les bureaux n'affectent pas la valeur des autres bâtiments. Toutefois, ils sont pré requis dans diverses combinaisons pour certains bâtiments: Banque, Cinéma, Poste, centre commercial.



### Bâtiments spéciaux

Liste des bâtiments spéciaux: hôtel de ville, cinéma, banque, centre commercial et église.

### Hôtel de ville



L'hôtel de ville ne nécessite qu'une parcelle. Il peut être construit à tout moment du jeu.

**Conditions pré-requises:** Il doit être construit en centre ville.

**Valeur:** Le joueur qui construit l'hôtel de ville ne reçoit aucun point.

**Influence sur les autres bâtiments:** Les autres bâtiments spéciaux, parcs, usines et tramways, ne peuvent être placés qu'après la construction de l'hôtel de ville. L'hôtel de ville double la valeur des bureaux, banques, cinémas et poste placé adjacent à lui. Si l'un de ces bâtiments est placé adjacent à l'hôtel de ville et à un tramway, sa valeur est triplée. L'hôtel de ville est un bâtiment spécial et peut satisfaire, à ce titre, l'une des conditions pré-requises pour la construction d'un centre commercial.

De plus, les nouveaux quartiers ne peuvent être ajoutés qu'après la construction de l'hôtel de ville.

## Eglise



L'église ne nécessite qu'une parcelle, elle ne peut être construite qu'après la construction de l'hôtel de ville.

**Conditions pré-requises:** Elle ne peut être construite que sur une parcelle avec un numéro double (ex 11, 33,.. 88 etc...) et en tant que dernier bâtiment d'un quartier (il faut que toutes les autres parcelles du quartier soient occupées)

**Valeur:** Une église rapporte toujours 15 points. Elle ne peut recevoir aucun bonus ou malus.

**Influence sur les autres bâtiments:** L'église est un bâtiment spécial et peut satisfaire, à ce titre, l'une des conditions pré-requises pour la construction d'un centre commercial. Elle n'influence pas la valeur des autres bâtiments.

## Cinéma, Poste et Banque



Chacun de ces bâtiments ne nécessitent qu'une parcelle. Ils ne peuvent être construits qu'après la construction de l'hôtel de ville.

### Conditions pré-requises:

- Un Cinéma ne peut être construit qu'adjacent à au moins deux résidences différentes.
- Une Poste ne peut être construite qu'adjacente à un bureau et à une résidence au moins.
- Une Banque ne peut être construite qu'adjacente à au moins deux bureaux différents.

**Valeur:** Chacun de ces bâtiments à une valeur de base de 5. Cette valeur est doublée si le bâtiment est placé adjacent à un tramway ou à l'hôtel de ville. S'il est placé adjacent à un tramway et à l'hôtel de ville sa valeur est triplée.

**Influence sur les autres bâtiments:** Le cinéma, la poste et la banque sont des bâtiments spéciaux et peuvent satisfaire, à ce titre, l'une des conditions pré-requises pour la construction d'un centre commercial. Ils n'influencent pas la valeur des autres bâtiments.

## Centre commercial



Le centre commercial nécessite deux conditions préalables. Il ne peut être construit qu'après la construction de l'hôtel de ville.

### Conditions pré-requises:

Un centre commercial ne peut être construit qu'adjacent à au moins, une résidence, un bureau, un bâtiment

spécial et un tramway. Ces éléments n'ont pas besoin d'être adjacent aux deux parcelles, mais seulement à l'une ou l'autre et pas forcément à la même.

**Valeur:** Un centre commercial rapporte toujours 30 points lors de sa construction. Il ne peut recevoir aucun bonus ou malus.

**Influence sur les autres bâtiments:** Le centre commercial est un bâtiment spécial et peut satisfaire, à ce titre, l'une des conditions pré-requises pour la construction d'un autre centre commercial. Ils n'influencent pas la valeur des autres bâtiments.

## Parc et Usine

Les parcs et les usines ne peuvent être construits, qu'après la construction de l'hôtel de ville. Pour construire une usine ou un parc le joueur doit jouer la carte avec l'image correspondante. Les parcs et les usines peuvent être construits sur n'importe quel groupe de lots libres pouvant les accueillir. Ils n'ont pas besoin d'être construits dans le quartier correspondant au paquet d'où provient la carte.

## Parcs



Le parc Lincoln nécessite deux parcelles. Cette carte fait partie du paquet de cartes du quartier 2.

Central Park nécessite trois parcelles alignées. Cette carte fait partie du paquet de cartes du quartier 4.

**Conditions pré-requises:** Sur les 2 ou 3 parcelles destinées à recevoir le parc, une seule au maximum peut être en périphérie.

**Valeur:** Le joueur ne reçoit aucun point pour la construction d'un parc.

**Influence sur les autres bâtiments:** Un parc augmente la valeur d'une résidence ou d'un bureau construit sur une parcelle adjacente de 1 point. Le parc n'a pas d'influence sur les bâtiments spéciaux.

## Usines



La Stanford Corporation nécessite 3 parcelles adjacentes en forme de " L ". Cette carte fait partie du paquet de cartes du quartier 6.

La Rockwell Industrie nécessite quatre parcelles libres en carré. Cette carte fait partie du paquet de cartes du quartier 8.

**Conditions pré requises:** Au moins deux des parcelles destinées à recevoir une usine doivent être en périphérie.

**Valeur:** Le joueur ne reçoit aucun point pour la construction d'une usine.

**Influence sur les autres bâtiments:** Une usine réduit la valeur d'une résidence ou d'un bureau construit sur une parcelle adjacente de 2 points.

L'usine n'a pas d'influence sur les bâtiments spéciaux.

## Tramway



**Conditions pré requises:** Un tramway ne peut être placé qu'après la construction de l'hôtel de ville. Le joueur qui commence la construction d'une ligne de tramway, ne peut placer qu'un seul tramway, mais il peut le placer sur n'importe

quelle route de la ville. Après que le premier élément de tramway est été placé, les joueurs pourront ajouter un ou deux tramway à la ligne. Le joueur peut choisir d'ajouter les deux tramways à la même extrémité, ou aux deux extrémités.

**Remarque du traducteur:** Dans la règle Anglaise il est également permis de créer des embranchements et des boucles, c'est à dire que vous pouvez ajouter un tramway n'importe où le long de la ligne pour créer un embranchement.

**Valeur:** Le joueur ne reçoit aucun point pour la construction d'un tramway.

**Influence sur les autres bâtiments:** Un tramway n'a aucune influence sur les églises. Bien qu'il soit exigé pour la construction d'un centre commercial, cela n'affecte pas la valeur de celui-ci. Quand une résidence, un bureau, une banque, une poste ou un cinéma est placé adjacent à un tramway, sa valeur est doublée. Un tramway est adjacent à un bâtiment si un ou plusieurs tronçons se trouvent dans des rues adjacentes au bâtiment. Un tramway qui touche un bâtiment par un coin n'est pas adjacent à celui-ci.

Quand un bureau, un cinéma, une banque ou une poste sont construites adjacent à un tramway et à un hôtel de ville, sa valeur est triplée.

## CONSEILS TACTIQUES

Vous pouvez commencer à établir une stratégie dès que vous avez reçus vos cartes de propriété. Lorsque vous posés votre quartier initial, il faut essayer de placer deux parcelles, dont vous avez les cartes de propriété, de façon adjacente. Par exemple, si vous possédez les cartes de propriété 14 et 37, vous devriez essayer de poser le quartier 3 a coté du quartier 1 de façon a ce que les parcelles 14 et 37 soit adjacentes. Cela vous donnera une paire de parcelles adjacente utilisable pour construire un bâtiments double dès le début du jeu, soit de construire plus tard un centre commercial rapportant beaucoup de points.

Une autre possibilité d'utilisation de ces parcelles adjacentes, est la construction d'un hôtel de ville, puis de placer sur l'autre parcelle une banque, un bureau, un cinéma ou une poste qui verra sa valeur doublée. Bien entendu la construction

d'un hôtel de ville ne rapporte aucun point, mais contrôler sa localisation peut rapporter beaucoup de bonus par la suite.

En début de partie, il peut être intéressant de perdre un ou deux tours pour échanger des cartes. En piochant 2 ou 4 cartes du même quartier, vous accroissez vos chances d'avoir des cartes de propriétés de parcelles adjacentes. Lorsque vous avez ainsi des parcelles adjacentes vous pouvez planifier vos constructions afin d'obtenir un maximum de bonus. Bien entendu, posséder plusieurs cartes de propriété d'un même quartier, augmente les effets négatifs, du placement d'un parc ou d'une usine.

Obtenir et placer les parcs et les usines vous donne un pouvoir de nuisance énorme sur les autres joueurs. D'une part ceux-ci devront se débarrasser des cartes de propriété devenues inutiles, d'autre part si vous construisez une usine, les futurs bâtiments adjacents auront un malus de 2 points. Les cartes de parcs et d'usines se trouvent dans les paquets 2, 4, 6 et 8, en échangeant ou en piochant des cartes de ses paquets, vous augmentez vos chances d'en obtenir.

La construction d'un tramway ne rapporte aucun point. Mais en le plaçant prêt des parcelles dont vous possédez les cartes de propriété, vous bénéficierez du doublement des points de vos futures constructions. Le joueur qui commence la construction d'une ligne de tramway, bénéficiera ainsi d'un immense avantage.

Piochez des cartes des quartiers qui ne sont pas encore en jeu, peut également être un bon choix tactique. Vous pourrez ensuite placer le nouveau quartier en vous arrangeant pour que les parcelles dont vous possédez les cartes de propriété soient adjacentes.

Si vous piochez une carte de propriété portant les numéros 11, 22, 33...ou 88, vous devriez la conserver afin d'y construire une église. Une église rapporte toujours 15 points.

Vous devez également surveiller combien de bâtiments de chaque sorte sont encore disponibles. Vous pourrez ainsi ajuster vos plans de construction avant qu'un bâtiment ne soit plus disponible. Vous les efforts nécessaires pour la construction d'un centre commercial, il serait dommage qu'un joueur place le deuxième (et dernier) bâtiment de ce type juste avant que vous ne puissiez le faire.

Vers la fin du jeu, il peut être judicieux de passer son tour, au lieu de construire un bâtiment sur l'avant dernière parcelle de libre, surtout si la dernière parcelle restante est la numéro 11, 22, 33,... ou 88. En effet, une résidence simple rapporte au maximum 8 points alors qu'un adversaire en construisant une église obtiendra 15 points.

<b>TABLEAU RECAPITULATIF</b>									
<b>Bâtiment (quantité)</b>		<b>valeur de base</b>	<b>Parc</b>	<b>Centre ville</b>	<b>Périphérie</b>	<b>Usine</b>	<b>Tramway</b>	<b>Hôtel de ville</b>	<b>Tramway et Hôtel de ville</b>
Résidence	Simple (8)	2	+1	-	+1	-2	x2	-	-
	Double (6)	6							
	Triple (3)	10							
Bureau	Simple (8)	2	+1	+1	-	-2	x2	x2	x3
	Double (6)	6							
	Triple (3)	10							
Hôtel de ville		0					-	-	-
Cinéma		5					x2	x2	x3
Poste		5	-	-	-	-	x2	x2	x3
Banque		5					x2	x2	x3
Eglise		15							
Centre Commercial		30					-	-	-
Parc (2)		0	-	-	-	-	-	-	-
Usine (2)		0							
Tramway (17)		0	-	-	-	-	-	-	-