

LA CITTÀ

INTRODUCTION

Vous êtes un prince italien et vous disposez de deux cités au début du jeu. La première construction de chacune d'elle est un château. Chaque château est initialement habité par 3000 personnes, représentées par trois figurines – également appelées citoyens.

En tant que joueur, vous devez étendre votre territoire : vous augmentez la taille de vos cités et vous en fondez de nouvelles. Un prérequis pour chaque expansion et la disponibilité des habitants, puisque chaque nouvelle construction doit être occupée par un citoyen.

Votre première tâche est d'obtenir de la nourriture pour votre population. Puisque la taille de votre population croît à chaque tour, le besoin de nourriture est constant. Cette nourriture est fournie par vos châteaux et fermes, pourvu qu'ils soient disposés à côté d'une aire agricole. L'acroissement de la population a certaines limites : une cité sans marché ne peut contenir au plus que 5 citoyens ; une cité avec un marché peut augmenter sa population jusqu'à 8 citoyens ; en plus d'un marché, une fontaine ou des thermes construits près d'un point d'eau autorisent une infinité de citoyens dans la cité concernée. Une fontaine fournit les prérequis de base pour la santé de vos citoyens, mais ceux-ci ont également d'autres besoins : une fois qu'ils sont suffisamment nourris et qu'ils se sont multipliés, ils peuvent avoir d'autres raisons d'être mécontents en demandant une meilleure santé, de la culture et de l'éducation ainsi que les constructions les leur fournissant.

En conséquence, vous devez bâtir des statues, des écoles et des thermes. Une fois par an, les citoyens se réunissent pour déterminer leurs souhaits – « le désir du peuple ». Si les citoyens veulent de la culture, toutes les constructions disposant d'arcades blanches deviennent importantes ; s'ils veulent de l'éducation alors ce sont les institutions avec des arcades noires qui sont demandées ; pour ce qui est de la santé, les constructions avec des arcades bleues deviennent les plus demandées.

Par exemple, si le désir du peuple est la culture, les citoyens regardent dans les cités voisines s'il y a une offre plus intéressante concernant la culture. Si c'est le cas, un certain nombre d'entre eux vont migrer. Votre cité pourrait ainsi perdre plusieurs de ses citoyens. Si, en conséquence, des constructions se trouvent être inoccupées, elles doivent être démolies. Si vous perdez une ferme de cette façon vous perdez également la nourriture qu'elle vous avait apporté lors de sa construction, et le manque de nourriture peut aussi forcer une partie de la population à migrer.

En résumé, tant que vous n'avez pas de cité voisine à moins de 3 hexagones de la votre, vous ne risquez aucune migration. Faites donc attention lorsqu'un joueur se rapproche trop de votre cité. Ce n'est jamais bon signe.

PREPARATION DU JEU

Avant la première partie, détacher toutes les tuiles de leurs supports.

➤ *Etaler le plateau sur la table.*

Info : Vous pouvez voir sur le plateau de jeu un paysage avec divers chemins constitués d'hexagones le traversant. Sur ces hexagones, vous fondez des cités qui peuvent être étendues sur les hexagones jouxtant vos constructions. Les étendues entre les chemins sont constituées de divers types de paysage que vous utiliserez pour diverses choses.

➤ *Trier les tuiles hexagonales qui seront utilisées pour construire et étendre les cités.*

40 x Ferme, Carrière

Former deux piles jumelles, une pour chacune des deux faces des tuiles.

16 x Marché

Former une pile.

20 x Palais, Hôpital

Former deux piles jumelles, une pour chacune des deux faces des tuiles.

15 x Statue, Cathédrale

Former deux piles jumelles, une pour chacune des deux faces des tuiles.

15 x Ecole, Université

Former deux pile jumelles, une pour chacune des deux faces des tuiles.

15 x Fontaine, Thermes

Former deux pile jumelles, une pour chacune des deux faces des tuiles.

➤ *Former une pile à l'aide de toutes les tuiles paysage triangulaires.*

(Cette étape est nécessaire uniquement si vous jouez avec les règles avancées)

Les différents paysages sont les suivants :

14 x Agriculture

Une tuile Agriculture produit la nourriture dont vous avez besoin pour vos citoyens. Chaque tuile contient 1, 2 ou 3 symboles nourriture (blé).

Info : Une tuile Agriculture avec 1 symbole rapporte 1 unité de nourriture. Une tuile Agriculture avec 2 symboles rapporte 2 unités de nourriture. Une tuile Agriculture avec 3 symboles rapporte 3 unités de nourriture. Vous recevez la nourriture correspondante uniquement si vous construisez une construction appropriée sur l'un des hexagones libres adjacents.

3 x Montagne

Dans les montagnes, on trouve du marbre. Si vous ouvrez une carrière sur un hexagone adjacent, vous recevez des revenus en Or.

5 x Point d'eau

L'eau est importante pour la santé de vos citoyens. Si vous érigez une construction appropriée (santé, arcades bleues) sur un hexagone adjacent à une tuile Point d'eau, il n'y a plus de limite quant à la taille de la population de votre cité

➤ *Chaque joueur choisit une couleur et reçoit les 4 châteaux de sa couleur qu'il place devant lui.*

Info : la construction d'une nouvelle cité passe en premier lieu par la construction d'un château. 3 citoyens sont alors placés dessus.

➤ *Les citoyens (petites figurines) sont placés près du plateau de jeu.*

Toutes les figurines représentant les citoyens servent à tous les joueurs. Elles constituent le pot commun.

➤ *Chaque joueur reçoit les quatre notables de sa couleur (petites figurines colorées).*

Leur utilité est précisée plus loin dans les règles.

➤ *Trier les cartes en trois tas :*

- 15 cartes Action.
- 32 cartes Politique.
- 27 cartes « Désir du peuple ».

➤ *Chaque joueur reçoit les 3 cartes Action de sa couleur (couleur du verso des cartes). Il les place faces visibles devant lui.*

Les cartes Action sont identiques pour tous les joueurs. S'il y a moins de 5 joueurs, les cartes Action inutilisées sont remises dans la boîte.

➤ *Mélanger toutes les cartes Politique.*

Prendre les 7 premières cartes du dessus de la pile et les placer faces visibles sur l'espace prévu à cet effet sur le plateau de jeu (cf. illustration en bas de page 2 du livret de règles). Les cartes Politique restantes sont placées faces cachées sur le dernier espace vacant (le seul sans motif).

➤ *Mélanger les cartes « Désir du peuple ».*

Placer la pile de cartes « Désir du peuple » faces cachées sur le plateau de jeu, du côté des 4 cercles, à l'opposé des cartes Politique (cf. illustration en haut de page 2 du livret de règles).

➤ *Les jetons de nourriture et les pièces d'Or sont posées près du plateau de jeu.*

Pièces d'Or : au début du jeu, chaque joueur reçoit 1 pièce d'Or. D'autres pièces viendront par la suite dans la main du joueur grâce aux carrières ou à l'aide des cartes Action.

Jetons de nourriture : ils sont placés près du plateau de jeu. Les joueurs reçoivent ces jetons quand ils construisent un château ou des fermes.

➤ *Une aide de jeu est distribuée à chaque joueur.*

➤ *Le marqueur désignant le joueur qui commence est posé sur la table.*

Plateau de jeu suggéré aux débutants dans une partie à 5 joueurs : (grande image de la page 3 du livret de règles)

Au moins pour la première partie, il est conseillé de se conformer à ces suggestions. Pour des parties à 2, 3 ou 4 joueurs, des suggestions appropriées pourront être trouvées sur la dernière page des règles.

1. Les tuiles paysage triangulaires sont placées telles que l'illustration le montre.
2. Chaque joueur prend 2 de ses châteaux et les place comme illustré.
3. Les premiers jetons de nourriture sont alors collectés.

Info : les châteaux rapportent de la nourriture. Si un château borde une aire agricole, il rapporte autant de blé (jetons nourriture) que le nombre de symboles représentés sur les tuiles paysage. Il en existe avec 1, 2 ou 3 symboles blé. Chaque symbole rapporte une unité de nourriture. Si un château borde 2 aires agricoles, les symboles concernés s'ajoutent.

Chaque joueur compte le nombre de symboles blé dans les aires agricoles adjacentes à ses châteaux, prend les jetons nourriture correspondants qu'il place alors devant lui.

Les jetons nourriture ne sont pas un moyen de paiement. Ils servent seulement à déterminer le nombre de citoyens que le joueur peut effectivement nourrir.

Exemple (voir le schéma en milieu de page 3 du livret de règles) : le château du joueur Bleu borde 2 aires agricoles, une avec 3 symboles blé, l'autre avec 1 seul symbole. Le joueur Bleu reçoit donc 4 jetons nourriture.

4. Le joueur qui commence est choisi au hasard. Il prend le marqueur désignant le joueur qui commence.

Règles avancées :

1. Un des joueurs prend les tuiles paysage triangulaires, les place devant lui faces cachées et les mélange. Ils les place alors une par une faces cachées sur les emplacements libres du plateau de jeu. Quand elles ont toutes été posées, elles sont retournées faces visibles. Les différentes couleurs des chemins d'hexagones ne sont prises en compte que lorsqu'il y a moins de 4 joueurs.

2. Un des joueurs place le premier de ses deux châteaux sur l'hexagone de son choix. Sur ce château, il place 3 citoyens. Si le château borde une aire agricole, il reçoit le nombre de jetons nourriture correspondant.

3. C'est alors au tour du joueur à sa droite, et ainsi de suite dans le sens inverse des aiguilles d'une montre.

Règle de placement : il doit y avoir au moins 3 hexagones vides entre 2 châteaux.

4. Lorsque chaque joueur a placé son premier château, le dernier ayant placé commence le nouveau tour. Il place son second château, ses 3 nouveaux citoyens et récolte son blé. Le joueur à sa gauche en fait de même et ainsi de suite dans le sens des aiguilles d'une montre.

5. La phase de placement s'achève une fois que tous les joueurs ont placé leurs 2 châteaux. Le joueur à la gauche du dernier joueur ayant placé son deuxième château commence la partie.

LA PARTIE

I - Déroulement du jeu

Le but du jeu est d'avoir le plus de points de victoire à la fin de la partie. La partie est découpée en 6 années de jeu, chaque année étant composée de 8 phases :

1. Changement du joueur qui commence.

2. Les cartes « Désir du peuple » sont étalées.

3. Exploitation des carrières (en Or).

4. Accroissement de la population.

5. 5 rounds politiques : jouer 1 carte Action ou 1 des 7 cartes Politique et exécuter son action.

6. Le « Désir du peuple » est révélé.

7. Mouvements de population.

8. Approvisionnement de la population.

1. Changement du joueur qui commence.

Le joueur qui commence la première année a déjà été choisi et reste inchangé. Au début de chaque nouvelle année, c'est le joueur de gauche qui commence à jouer. Le marqueur désignant le joueur qui commence est alors passé au joueur.

2. Les cartes « Désir du peuple » sont étalées.

Chaque année, 4 cartes sont prises du dessus de la pile et placées sur les 4 cercles prévus à cet effet. La carte sur le cercle sombre est placée face visible, les 3 autres restent faces cachées.

Info : les 4 cartes ainsi disposées forment le « Désir du peuple ». Il y en a 9 de chacune des trois sortes. Ces cartes déterminent ce que veulent les citoyens à chaque année de jeu : santé (constructions avec des arcades bleues), culture (constructions avec des arcades blanches) ou éducation (constructions avec des arcades noires).

3. Exploitation des carrières (en Or).

A tour de rôle, en commençant par le premier joueur, chacun reçoit de l'Or en fonction des carrières qu'il possède. Pour chaque carrière (adjacente à une montagne) en sa possession il reçoit 1 pièce d'Or. Si une carrière borde 2 montagnes, le joueur reçoit 2 pièces d'Or.

4. Accroissement de la population.

A tour de rôle, en commençant par le premier joueur, chaque joueur accroît la population de ses cités.

Chaque joueur place 1 nouveau citoyen dans chacune de ses cités.

Les nouveaux citoyens sont toujours placés dans le château.

Restrictions : si une cité possède 5 citoyens mais ne dispose pas de marché, sa population n'augmente pas. Seules les cités disposant d'un marché peuvent augmenter leur population jusqu'à 8 citoyens. Si, en plus du marché, une fontaine ou des thermes ont été construits, le nombre de citoyens n'est plus limité.

Important : tous les citoyens d'une même cité sont comptés ensemble (ceux présents dans les châteaux ainsi que ceux se trouvant dans les autres constructions de la cité).

5. Rounds politiques 1 à 5.

Aperçu : ont lieu maintenant, les uns après les autres, les 5 rounds politiques. Dans chaque round, chaque joueur joue à tour de rôle. A votre tour, vous jouez **1 carte** et exécutez l'action correspondante. Votre voisin de gauche joue alors. Un round politique s'achève lorsque tout le monde a joué sa carte. Le round politique suivant commence immédiatement.

Info : au cours des rounds politiques, les joueurs ajoutent de nouvelles constructions à leurs cités. La nourriture ou l'Or qui peuvent être gagnés concernent l'ensemble des cités d'un même joueur, mais la goire n'appartient qu'à une seule. Le niveau d'attraction est indiqué par le nombre d'arcades de couleur inscrites sur les hexagones de construction. Il en existe de 3 couleurs : blanches pour la culture, noires pour l'éducation et bleues pour la santé. Plus le nombre d'arcades d'une couleur donnée est élevé dans une cité, plus le pouvoir attractif de celle-ci est important.

Dans un round politique, un joueur peut jouer **2 types de cartes** :

- **Les cartes Action :**

Chaque joueur possède 3 cartes Action (de sa couleur) qu'il peut utiliser au cours de ces 5 rounds. Une carte Action qui a été utilisée est retournée face cachée.

Important : à la fin d'une année de jeu, chaque joueur récupère les cartes Action qu'il a utilisées l'année précédente, c'est-à-dire qu'il les retourne faces visibles. Ainsi, chaque carte Action utilisée pendant une année peut être de nouveau utilisée l'année suivante.

- **Les cartes Politique :**

Au lieu de jouer une carte Action, un joueur peut choisir l'une des 7 cartes Politique faces visibles et la jouer immédiatement. Le joueur prend l'une des cartes et la place devant lui. Il exécute alors l'action décrite est la retourne face cachée. A la fin de l'année, chaque joueur pose toutes les cartes Politique qu'il a utilisées sur la pile de défausse des cartes Politique.

Il n'y a pas de limites quant aux cartes qui peuvent être jouées. On peut, par exemple, ne pas jouer de carte Action et n'utiliser que des cartes Politique.

A. Jouer une carte Action.

Quand un joueur utilise une carte Action, il choisit l'une des 3 possibilités de la carte et annonce son choix à haute voix.

Voici les diverses possibilités d'une carte Action :

1. Vous prenez 2 pièces d'Or.

OU BIEN

2. Vous fondez une nouvelle cité.

. Prenez l'un de vos châteaux restants et placez-le sur un hexagone libre.

. Attention : les règles de placement doivent être, là encore, respectées. Il doit y avoir au moins 3 hexagones libres entre votre nouveau château et les autres cités (qu'elles vous appartiennent ou non).

. Sur ce château placez un citoyen issu d'un de vos autres châteaux. Placez-y également 2 citoyens issus de la réserve (le pot commun à tous les joueurs). Si le nouveau château borde une aire agricole, vous recevez immédiatement le nombre approprié de jetons nourriture.

. **Important** : vous ne pouvez fonder qu'une seule nouvelle cité par année de jeu.

3. Vous posez une construction simple.

Construction "simple" veut dire construction de niveau 1 (avec au plus 1 arcade colorée – cf. l'aide de jeu cartonnée).

⇒ **Ferme** (pas d'arcade) : une ferme, comme un château, rapporte de la nourriture en fonction des aires agricoles qui la jouxtent. Il n'est pas souhaitable de jouer une ferme qui ne borde pas une aire agricole.

⇒ **Carrière** : une carrière rapporte 1 pièce d'Or chaque année si elle jouxte une montagne (2 pièces d'Or si 2 montagnes lui sont adjacentes).

⇒ **École** : une école rapporte 1 point d'attraction pour l'éducation.

⇒ **Statue** : une statue rapporte 1 point d'attraction pour la culture.

⇒ **Marché** : un marché autorise une cité à posséder jusqu'à 8 citoyens. Un seul marché peut être construit par cité.

Cas spécial : la construction d'un marché ne nécessite pas de surplus de citoyen dans le château de sa cité. Le citoyen nécessaire est pris du pot commun à tous les joueurs.

⇒ **Fontaine** : une fontaine rapporte 1 point d'attraction pour la santé. Une fontaine peut uniquement être construite sur un hexagone libre jouxtant un point d'eau. Afin de tirer partie de toutes les capacités de la fontaine (avoir une infinité de citoyens dans une cité), la cité doit avoir un marché.

(a) Comment construire ?

Bâtir une construction est très simple ! Jouez une carte, prenez le bâtiment désiré du dessus d'une des piles et placez-le sur un hexagone libre qui jouxte le château ou l'une des constructions de la cité.

- Prenez l'un des citoyens en surplus dans le château et placez-le sur la nouvelle construction. Par « surplus », il faut comprendre qu'au moins un citoyen doit rester en place sur le château après que le citoyen ait été placé sur la nouvelle construction.
- Si la pile d'un type de bâtiment est épuisée, la moitié de sa pile jumelle (mêmes tuiles mais exposées faces opposées) est retournée pour former une seconde pile. Les constructions épuisées précédemment sont donc de nouveau accessibles. Si les 2 piles jumelles sont épuisées, les constructions de ces types ne peuvent plus être bâties.

(b) Règles importantes sur les constructions.

- **Citoyens disponibles** : vous ne pouvez construire que si vous avez un « surplus » de citoyens sur votre château. Chaque construction de la cité (hormis le château qui peut en posséder plus) doit contenir un seul citoyen. Il s'ensuit que vous ne pouvez construire que si votre château a au moins 2 citoyens.
- **Site de construction** : vous ne pouvez ériger une nouvelle construction que sur un hexagone qui est adjacent à l'une des constructions existantes de votre cité.
Restriction : il doit y avoir au moins un hexagone de libre entre 2 cités (que la deuxième cité incriminée vous appartient ou non).
- **Les fontaines et les thermes** doivent être construits sur des hexagones jouxtant des tuiles triangulaires Point d'eau. Pour vous en souvenir, les constructions sont marquées d'un symbole représentant une vague.
- Vous ne pouvez pas démolir volontairement une construction afin de libérer un hexagone dans l'entourage d'une de vos cités. Toutefois, il peut arriver que vous soyez obligé de démolir une construction (voir plus loin).
- Si vous **ne pouvez pas construire** (pas de citoyen, pas d'Or, ou autres), vous devez prendre la carte du dessus de la pile des cartes Politique, la placer face cachée devant vous et ainsi finir le round politique en cours.

Astuces de constructions :

- **Le coût** : les constructions de niveau 1 ne coûtent rien. Vous ne jouez qu'une de vos cartes Action. Toutefois, si vous souhaitez ériger une construction grâce à une carte Politique, cela vous coûtera de l'Or en fonction de l'importance du bâtiment que vous voulez construire. Seule la carte « grand architecte » fonctionne différemment : vous devez payer même pour une construction simple (cela peut s'avérer utile si l'on a déjà utilisé toutes ses cartes Action).
- **Tuiles paysage voisines** : certaines constructions ne vous seront bénéfiques que si elles jouxtent les bons territoires. Par exemple, une ferme peut rapporter beaucoup si elle est adjacente à 2 aires agricoles avec des terrains fertiles (plusieurs symboles blé) ; en effet il est plus intéressant de placer une ferme entre 2 aires agricoles de 2 et 3 blés (soient 5 symboles en tout) plutôt qu'entre une aire agricole avec 1 seul blé et un point d'eau.
- **Mouvements de population** : tant qu'il y a au moins 3 hexagones libres entre votre cité et l'une de vos adversaires, vos citoyens resteront dans votre cité. Si la distance devient plus petite, des mouvements de population peuvent avoir lieu de votre cité vers celle de l'adversaire si vous possédez moins de points d'attraction que lui (arcades de la couleur désirée par le peuple). D'un autre côté, si votre cité a plus de points d'attraction que celle de votre voisin, les mouvements de population seront en votre faveur.

B. Jouer une carte Politique.

Au cours de chaque round politique, vous pouvez, au lieu de jouer une carte Action, prendre l'une des cartes Politique posée face visible et la jouer immédiatement.

Important : une carte Politique qui demande le paiement d'un certain nombre de pièces d'Or ne peut être jouée que si le joueur possède l'Or nécessaire. Vous ne pouvez prendre une telle carte si vous n'avez pas assez d'Or.

- Une fois choisie, une carte Politique **doit être jouée immédiatement**. Le joueur place la carte face visible devant lui, exécute son action et retourne la carte face cachée pour terminer son round.
- Toutes les cartes Politique qu'un joueur utilise au cours d'une année doivent rester faces cachées devant lui. Au cours des 5 rounds politiques que compte une année, un joueur peut utiliser jusqu'à 5 cartes Politique (et par conséquent, il ne joue aucune de ses cartes Action).
- Une carte Politique utilisée par un joueur doit aussitôt être remplacée par la première carte du dessus de la pile des cartes politique, de sorte qu'il y ait toujours 7 cartes Politique exposées faces visibles sur le plateau de jeu.

Si la pile de carte Politique est épuisée, toutes les cartes défaussées sont mélangées et constituent la nouvelle pile.

Il y a 2 sortes de cartes Politique :

- . les cartes Politique avec constructions ;
- . les cartes Politiques avec actions.

Les cartes Politique avec constructions.

Ces cartes permettent d'ériger une construction comme décrit ci-avant. Les constructions rapportent des points d'attraction (en fonction du nombre d'arcades de couleur), mais elles coûtent de l'Or.

Important : les cartes Politique avec constructions ne permettent d'ériger que des constructions de niveau 2 ou 3 (au contraire des cartes Action qui n'autorisent que des constructions de niveau 1). Si la pile d'hexagones des constructions concernées est épuisée, comme précédemment, plus aucun bâtiment de ce type ne peut être érigé (à moins que l'un des joueurs ne soit obligé de se défaire d'une de ses constructions, auquel cas, il y a de nouveau un bâtiment de disponible).

⇒ **Palais** : un palais coûte 1 Or et rapporte 2 points d'attraction pour la culture.

⇒ **Cathédrale** : une cathédrale coûte 3 Or et rapporte 3 points d'attraction pour la culture.

⇒ **Université** : une université coûte 3 Or et rapporte 3 points d'attraction pour l'éducation.

⇒ **Hôpital** : un hôpital coûte 1 Or et rapporte 1 point d'attraction pour la santé et un point d'attraction pour l'éducation. **Cas particulier** : un hôpital peut ne pas être construit en bordure d'un point d'eau (même s'il possède une arcade bleue) pour rapporter 1 point d'attraction pour la santé. L'hôpital est donc une construction très intéressante.

Attention : un hôpital ne peut remplacer une fontaine ou des thermes pour augmenter la taille d'une cité.

⇒ **Thermes** : les thermes coûtent 1 Or et rapportent 2 points d'attraction pour la santé.

Les cartes politiques avec actions.

⇒ **Le grand architecte (Großer Baumeister)**

Le nombre d'Or payé détermine le niveau de la construction que le joueur peut ériger.

Pour 1 Or : une construction de niveau 1 de votre choix (ferme, carrière, école, statue, marché, fontaine).

Pour 2 Or : une construction de niveau 2 de votre choix (palais, hôpital, thermes).

Pour 4 Or : une construction de niveau 3 (cathédrale, université).

⇒ **Du pain et des jeux (Brot und Spiele)**

Grâce à cette carte, un joueur peut accroître le pouvoir d'attraction d'une de ses cités en plaçant l'un de ses notables (figurines colorées) sur l'une des constructions de la cité. Ce notable rajoute **1 point d'attraction** pour la couleur présente sur la construction.

Important : cette carte ne fait effet que pour l'année en cours. A la fin de l'année, tous les notables sont retirés du plateau de jeu et les constructions reviennent à leur pouvoir d'attraction initial.

Pour 0 Or : vous placez 1 notable sur 1 construction dans 1 de vos cités.

Pour 2 Or : vous placez 2 notables sur 1 construction dans 1 de vos cités.

Pour 5 Or : vous placez 3 notables sur 1 construction dans 1 de vos cités.

Un notable augmente de 1 point le pouvoir d'attraction de la construction sur laquelle il est placé.

Si vous placez votre notable sur une construction de niveau 1, sa valeur passe de 1 à 2. Par exemple, une école possédant un notable passe à 2 points d'attraction pour l'éducation. Si vous placez un notable sur un palais, il passe de 2 à 3 points d'attraction pour la culture.

Si vous mettez un notable sur un hôpital, vous choisissez laquelle des 2 valeurs va être accrue : l'éducation ou la santé.

Si vous placez 2 notables ou plus sur une construction, chaque figurine augmente de 1 point le pouvoir attractif de la construction. Si vous jouez une autre carte « Du pain et des jeux », vous pouvez ajouter de nouveaux notables aux notables déjà présents.

Ne pas oublier : les notables ne sont pas des citoyens. Ils n'ont pas besoin d'être nourris et ne font pas partie du décompte de votre population.

⇒ **L'âge d'Or** (*Golden Zeiten*)

Cette carte permet de recevoir de nouveaux citoyens.

Pour 0 Or : vous placez 1 citoyen dans l'une de vos cités.

Pour 2 Or : vous placez 2 citoyens sur le château de l'une de vos cités (la répartition de ces citoyens entre plusieurs de vos cités n'est pas autorisée).

Pour 5 Or : vous placez 3 citoyens sur le château de l'une de vos cités (la répartition de ces citoyens entre plusieurs de vos cités n'est pas autorisée).

Info : grâce à ces nouveaux citoyens vous pouvez accélérer les constructions de votre cité. Toutefois, ces citoyens doivent pouvoir être nourris au cours de la phase 8.

⇒ **Récolte miraculeuse** (*Reiche Ernte*)

Cette carte permet de doubler la production de nourriture de l'une de vos fermes pour l'année en cours.

Prenez l'un de vos notables et placez-le sur l'une de vos fermes – de préférence sur celle qui vous a déjà rapporté le plus de blé. Par exemple, si vous le placez sur une ferme qui produit 4 blés, vous pourrez, pendant la phase 8 (Approvisionnement de la population) compter 4 blés supplémentaires. La carte « Récolte miraculeuse » ne peut être jouée 2 fois dans une même année.

Important : à la fin de l'année, le notable est retiré de la ferme et il est replacé devant vous, en dehors du plateau de jeu.

⇒ **Sondage auprès du peuple** (*Bürgernähe*)

Cette carte permet d'obtenir des informations sur le désir du peuple.

Vous pouvez regarder 2 des cartes « Désir du peuple » qui sont exposées faces cachées (uniquement vous !). Une fois regardées, replacez ces cartes faces cachées là où elles étaient.

Info : avec cette carte, vous connaissez maintenant 3 des 4 cartes formant le désir du peuple pour l'année en cours. Vous pouvez ainsi ajuster vos plans de constructions ainsi que leurs points d'attraction.

Pour 2 Or : vous pouvez regarder toutes les cartes « Désir du peuple » faces cachées. Avant de regarder les cartes, vous devez préciser aux autres joueurs si vous payez les 2 Or (pour regarder les 3 cartes) ou non (vous n'en regardez alors que 2).

Fin du round politique d'un joueur.

Si le joueur en cours a joué sa carte et effectué l'action de celle-ci, son round politique est achevé. Le joueur à sa gauche peut donc entamer le sien. Et ainsi de suite.

Fin des 5 rounds politiques.

Si tous les joueurs ont achevé de jouer leurs 5 rounds politiques, la phase 5 prend fin. A ce point, chaque joueur devrait avoir devant lui 5 cartes faces cachées (les 5 cartes qu'il a utilisées cette année).

On passe alors à la phase 6 : Le « Désir du peuple » est révélé.

6. Le « Désir du peuple » est révélé.

Les 3 cartes faces cachées du « Désir du peuple » sont retournées faces visibles. Les 4 cartes révèlent alors le souhait des citoyens pour l'année en cours. Cela peut être la culture (cartes blanches), l'éducation (cartes noires) ou la santé (cartes bleues).

- Si 2 cartes ont le même souhait et les 2 cartes restantes sont différentes entre elles, alors le désir de cette année est exprimé par les 2 premières cartes.
- Si 2 cartes ont le même souhait et les 2 autres sont identiques entre elles, le peuple a 2 désirs d'égale importance pour l'année en cours.
- Si 3 ou 4 cartes expriment le même souhait, alors c'est celui-ci qui est choisi.

Au cours de la phase suivante, et sous certaines conditions, les citoyens vont migrer de leur cité vers d'autres cités plus attractives (c'est-à-dire d'autres cités comportant plus d'arcades de la couleur du « Désir du peuple »).

7. Mouvements de population.

En commençant par le premier joueur, chaque participant vérifie si des citoyens adversaires peuvent migrer vers ses cités.

(a) Le joueur examine chacune de ses cités, les unes après les autres.

- Il n'y a pas de migration possible entre deux cités appartenant au même joueur.
- Aucune migration n'est possible s'il y a 3 hexagones de libres (ou plus) entre l'une de ses cités et celles de ses adversaires. Une telle cité est dite sans voisin.
- Si la distance entre l'une de ses cités et celle appartenant à un de ses adversaires est moindre (elles ne sont séparées que de 1 ou 2 hexagones), une migration est possible entre les 2 cités considérées.

(b) Si une migration est possible.

Le joueur à qui c'est le tour vérifie s'il a plus de points d'attraction pour le désir du peuple révélé à la phase précédente (culture, éducation, santé).

- Si sa cité a plus de points d'attraction, le joueur reçoit un citoyen de la cité voisine adverse. Il place ce nouveau citoyen sur son château.
- Si un joueur a plusieurs cités adverses voisines avec lesquelles il a plus de points d'attractions, il reçoit un citoyen de chacune d'entre elles.
- **Condition** : La cité ne peut recevoir de citoyens additionnels que si elle n'atteint pas ses limites de population. Si c'est le cas, le citoyen retiré de la cité adverse est rajouté au stock de citoyens commun à tous les joueurs.
- Si un joueur adverse doit donner un citoyen, il choisit lui-même lequel donner. Le cas le plus simple est quand il a un surplus de citoyen dans le château (au moins 2 citoyens). Dans ce cas, la migration ne pose pas de réel problème. Si ce n'est pas le cas (il n'y a pas de surplus de citoyen), la migration d'un citoyen va entraîner la perte d'une construction de la cité (en effet, il n'y aura plus de citoyen sur cette construction).

Cas spécial : si la phase « Désir du peuple » a engendré 2 souhaits d'égale importance (2 fois 2 cartes identiques), les 2 souhaits sont pris en comptes ; chaque joueur décide pour chacune de ses cités quel souhait il souhaite mettre en avant. Ce souhait (culture, éducation, santé) est alors pris en compte pour toutes les cités adverses voisines. Par exemple, si un joueur possède 3 cités et que le peuple souhaite à la fois de la culture et de la santé, le joueur peut choisir la culture pour 2 de ses cités et la santé pour la troisième. Chaque joueur, quand vient son tour de jeu, doit décider quel désir s'applique à chacune de ses cités.

Exemple : le peuple a demandé la santé et la culture. Le joueur A choisit la santé pour sa première cité qui est plus forte en santé que la cité adverse voisine du joueur B. A prend donc un citoyen de la cité de B considérée et le place sur son château. C'est maintenant au tour de B. Il choisit la culture (parce que sa cité a plus de points d'attraction pour la culture que la cité du joueur A) et récupère donc un citoyen.

- **Important** : démolition de constructions vides (sans aucun citoyen). Une fois que tous les joueurs ont achevé leurs migrations de et vers leurs cités, chacun doit démolir (remettre sur les piles du stock de constructions) toutes ses constructions sans citoyen. Les démolitions doivent toujours avoir lieu en périphérie des cités. Il est interdit de démolir des constructions en plein centre d'une cité ou qui couperaient une cité en deux.
- Si une cité ne possède plus que son château et que le dernier citoyen de celui-ci a migré, le château doit être démoli (le château revient devant le joueur).
- Si une ferme est démolie, la nourriture correspondante (le nombre de symboles blé) doit être rendue également.

Avant de démolir une construction, un joueur peut redistribuer ses citoyens au sein de sa cité. Cela laisse l'opportunité de sauver certaines constructions de la démolition (en bougeant un citoyen du surplus du château vers la construction vide) et d'assurer que ce sont bien des constructions périphériques qui seront détruites.

8. Approvisionnement de la population.

En commençant par le premier joueur, chaque participant, à tour de rôle, compte ses citoyens et ses jetons nourriture.

- Si un joueur a plus de jetons de blé que de citoyens, tous sont nourris.
Info : tous les blés sont comptabilisés ensemble pour tous les citoyens de toutes les cités d'un joueur. L'origine de la nourriture n'entre pas en jeu.
- Si un joueur possède plus de citoyens sur le plateau de jeu qu'il n'a de jetons de blé, il doit enlever les citoyens qu'il ne peut nourrir et les remettre dans le pot commun (on dit que les citoyens ont migré par manque de nourriture).
- **Important** : si un joueur, suite à une migration par manque de nourriture, se retrouve avec des constructions sans citoyen, elles doivent être démolies. Les notables n'ont pas besoin d'être nourris. Ne pas oublier non plus de prendre en compte les jetons de blé additionnels dus à la carte Politique « Récolte miraculeuse » - le joueur ne récupère pas ces jetons de blé additionnel, il les rajoute juste au décompte de ceux qu'il possède réellement.

Pénalité pour cause de migration par manque de nourriture :

(Rappel : un joueur doit normalement jouer 1 carte au cours de chacun des 5 rounds politiques, soient 5 cartes).

- Si un joueur a perdu des citoyens par manque de nourriture, il ne pourra jouer l'année suivante que 4 cartes (au lieu de 5).
- Au cours du premier round politique de l'année suivante, le joueur doit retourner l'une de ses cartes Action face cachée en n'effectuant aucune action. Il ne jouera vraiment qu'au cours des 4 rounds politiques suivants.

II - Fin d'une année de jeu

- Après la phase 8, une année de jeu prend fin. Les 4 cartes du « Désir du peuple » sont défaussées.
- Chaque joueur se défasse de toutes les cartes Politique jouées au cours de l'année qui s'achève.
- Les cartes Action de chaque joueur sont retournées faces visibles, prêtes à l'emploi pour la nouvelle année.
- Tous les joueurs récupèrent leur notable mis en jeu en cours d'année.

L'année suivante peut alors commencer.

La 6^{ème} année est spéciale : les joueurs n'ont plus le droit d'utiliser la carte Politique « Récolte miraculeuse » afin de doubler la production de nourriture d'une de leurs fermes.

FIN DU JEU

Le jeu s'achève après 6 années de jeu.

Astuce : s'il ne reste que 3 cartes « Désir du peuple » dans la pile (sur les 27 du départ), on est en train de jouer la dernière année de jeu.

Score final :

- **Chacun de vos citoyens rapporte 1 Point de Victoire (PV).**
- Chaque cité qui possède au moins une arcade de chaque couleur (sur l'ensemble de ses constructions) rapporte **3 PV**.
NB : L'hôpital est très utile à ce moment du jeu puisqu'il rapporte à lui seul 2 arcades de couleurs différentes.
- Un joueur soustrait **5 PV** si, à la fin de la 6^{ème} année de jeu, certains de ses citoyens ont migré par manque de nourriture.

Le gagnant de la partie est le joueur qui a le plus de PV. En cas d'égalité, c'est celui qui a le plus d'Or devant lui qui remporte la partie.

Exemple : (page 7 du livret de règles)

- **Fonder une cité** (1ère image) :
Il s'agit d'une très bonne place pour poser un château. Il borde ainsi 2 aires agricoles qui rapportent immédiatement 4 jetons de blé, assez pour nourrir 4 citoyens. Près de là, il y a un point d'eau et une montagne (utile pour construire une carrière qui rapportera de l'Or).
- **1ère année** (2ème image) :
Durant la phase 4, vous recevez un nouveau citoyen puisque la population augmente. Un des quatre citoyens doit obligatoirement rester sur le château, mais les 3 autres sont disponibles pour être placés sur les constructions futures.
 - **1er round politique** (3ème image) :
Vous utilisez l'une de vos 3 cartes Action pour construire une ferme. La ferme borde 2 aires agricoles ; elle vous rapporte 4 jetons de blé.
 - **2ème round politique** (4ème image) :
Vous utilisez votre deuxième carte Action pour construire une carrière près de la montagne. Au cours de la phase 3 de la prochaine année, elle vous rapportera 1 pièce d'Or.
 - **3ème round politique** (5ème image) :
Vous utilisez votre 3^{ème} et dernière carte Action pour construire un marché. Le citoyen que vous placez dessus est issu du pot commun de citoyens. Maintenant, votre cité peut recevoir jusqu'à 8 citoyens (vous en avez actuellement 5).
 - **4ème round politique** (6ème image) :
Vous prenez la carte politique « Thermes », payez 1 Or et construisez vos thermes à côté du point d'eau.
 - **5ème round politique** :
Pour ce dernier round, vous ne pouvez plus ériger de nouvelles constructions puisque vous n'avez plus de surplus de citoyens sur votre château. Vous avez également utilisé toutes vos cartes Action et n'avez plus d'Or pour acheter une autre carte Politique. La seule chose que vous pouvez faire est de prendre la première carte du dessus de la pile des cartes Politique et la placer face cachée devant vous, sans l'utiliser.
- **Qu'arrive-t-il au cours de la 2^{ème} année ?**
Rien de dramatique puisque vous n'avez encore aucun voisin. Au cours de la phase 3, vous collecterez une pièce d'Or (grâce à votre carrière), et pendant la phase 4, un nouveau citoyen viendra grossir votre cité.

Astuces stratégiques :

- Lorsque vous placez votre 1^{er} château, souvenez-vous que vous aurez toujours le devoir de nourrir vos citoyens. Fonder votre 1^{ère} cité sur un hexagone ne jouxtant qu'une seule aire agricole avec un seul symbole blé garantira souvent un rapide déclin. Il faut donc placer ses châteaux (dans la mesure du possible) sur un hexagone adjacent à 2 aires agricoles.
- Souvenez-vous également qu'un hexagone jouxtant 1 ou 2 aires agricoles est aussi une bonne place pour vos fermes. Placez donc votre château de manière à pouvoir disposer une ferme à ses côtés pour qu'elle puisse bénéficier elle aussi d'une récolte en blé maximale.
- Si vous construisez une carrière (afin de vous rapporter 1 pièce d'Or l'année suivante) le meilleur moment pour le faire est au cours des 2 premières années. Plus vous tardez à le faire, moins elles vous rapporteront.
- Essayez de construire vos cités près de points d'eau, sinon elles ne pourront pas avoir plus de 8 citoyens (donc pas plus de 8 constructions).
- Ayez toujours en tête les points de victoire qui sont attribués en fin de partie. Il y a 3 points de bonus offerts pour chaque cité qui possède des constructions dans toutes les catégories (arcades blanches, noires et bleues).

Partie à 2 joueurs : (illustration en haut de la page 8 du livret de règles)

Changement de surface du plateau de jeu : seuls les hexagones vert clair servent aux constructions. Les cases jaunes et marons sont interdites.

Information : les 8 lignes rouges de l'illustration montrent les limites des hexagones communs aux tuiles triangulaires et aux paysages en bordure de plateau.

Partie à 3 joueurs : (illustration en milieu de la page 8 du livret de règles)

Changement de surface du plateau de jeu : seuls les hexagones vert clair et marron servent aux constructions. Les cases jaunes sont interdites.

Information : une carrière sur l'hexagone 1 rapporte 1 Or, sur l'hexagone 2 n'en rapporte aucun, sur les hexagones 3 rapporte 2 Or.

Partie pour 4 joueurs : (illustration en bas de la page 8 du livret de règles)

Changement de surface du plateau de jeu : tout comme à 5 joueurs, tous les hexagones du plateau servent aux constructions.

Information : une ferme sur l'hexagone 1 rapporte 4 jetons de blé, sur l'hexagone 2 n'en rapporte plus que 2.

Matériel de jeu : 1 plateau de jeu, 141 tuiles construction, 22 tuiles triangulaires paysage, 130 citoyens, 20 notables, 32 pièces d'Or, 65 jetons de blé (30 gros et 35 petits), 74 cartes (27 cartes « Désir du peuple », 15 cartes Action, 32 cartes Politique), 5 aides de jeu cartonnées, 1 marqueur désignant le joueur qui commence.

L'auteur : Gerd Fenchel, né en 1968, est ingénieur en mécanique et vit à Schwarzwald. Il a travaillé 5 ans sur ce jeu avant de le proposer à l'éditeur Kosmos. La Città est le second jeu de Gerd Fenchel. Son premier, « Kraut & Ruben » a aussi été publié par Kosmos.

Traduction anglaise : Stuart Dagger, Avril 2000.

Traduction et adaptation française : Rody, Octobre 2001.

*Traduction anglaise : Stuart Dagger
27 avril 2000*

*Traduction et adaptation française : Rody (<http://www.rody.fr.st>)
11 octobre 2001*