

## COMMENT GAGNER :

Il faut être le premier joueur à posséder 4 gratte-ciel.

## MISE EN PLACE :

Chaque joueur reçoit trois billets de chaque couleur.



Déterminez quel joueur commence et lancez-vous dans la construction de la ville de vos rêves ! Choisissez chacun un pion et posez-le sur la case départ.



1



## LES BÂTIMENTS :

Le jeu comporte trois types de bâtiments : des logements, des commerces et des bâtiments officiels. Ils ont tous le même prix d'achat, rapportent le même loyer et peuvent être mélangés. La différence : les cartes Visiteur n'affectent que les commerces et les bâtiments officiels. Les gains ou les sanctions peuvent donc être plus importants pour les commerces et les bâtiments officiels et les appartements.

Pour acheter un gratte-ciel, il faut déjà posséder les trois autres types de bâtiments. Acheter un gratte-ciel coûte plus cher que les autres bâtiments, mais souvenez-vous, pour gagner il faut posséder quatre gratte-ciel !



## OÙ CONSTRUIRE ?

Les bâtiments sont construits au centre du plateau. Des flèches de la couleur des propriétés vous indiquent où placer vos bâtiments.



**LES BÂTIMENTS S'EMPILENT LES UNS SUR LES AUTRES. LE GRATTE-CIEL NE POUVANT ÊTRE POSÉ QU'EN DERNIER, AU-DESSUS DES TROIS BÂTIMENTS.**

2

## AVANT DE JOUER :

Ne lancez pas les dés trop vite ! Avant de lancer les dés, vous pouvez réaliser les actions ci-dessous :

### CONSTRUIRE UN BÂTIMENT SI JE N'AI PAS TOUTES LES PROPRIÉTÉS D'UN MÊME GROUPE DE COULEUR ?

Oui mais vous ne pouvez en construire que sur une propriété que vous possédez. Achetez un bâtiment à la banque et construisez-le sur votre propriété. Il fera partie de votre propriété pour le restant de la partie. Pour en savoir plus sur les différents types de bâtiments, rendez-vous page 2.

Astuce : si vous possédez le pont ou le barrage, chaque propriété vous coûtera \$25 de moins à l'achat.

Astuce : le coût des bâtiments et des gratte-ciel figure sur les Titres d'Expansion de chaque propriété.



### JE POSSÈDE TOUTES LES PROPRIÉTÉS D'UN MÊME GROUPE DE COULEUR.

Construisez autant que vous voulez, sur les propriétés que vous souhaitez. Vous pouvez composer avec les différents types de constructions et empiler les bâtiments dans l'ordre de votre choix. Vous pouvez même construire de façon inégale entre les différentes propriétés, il peut ainsi y avoir plus de bâtiments sur une propriété et moins sur une autre de la même couleur.

### CONSTRUIRE DES GRATTE-CIEL.

Vous devez posséder toutes les propriétés d'un même groupe de couleur et disposer de trois bâtiments sur la propriété où vous décidez de construire un gratte-ciel.

Astuce : si vous possédez le pont ET le barrage, chaque gratte-ciel vous coûtera \$100 de moins.



3

## JE SUIS EN PRISON.

Si vous commencez votre tour en prison, vous pouvez payer une amende de \$50 à la banque pour n'être plus qu'en Simple Visite et attendre le prochain tour pour lancer les dés normalement. Voir le paragraphe « Visite à la banque » expliquant ce qui se passe quand vous payez une amende ou des frais à la banque.

### ÉCHANGER DES PROPRIÉTÉS AVEC MES VOISINS.

Afin de pouvoir construire des gratte-ciel, vous devez posséder toutes les propriétés d'un même groupe de couleur.

Pour réunir toutes les propriétés d'une même couleur, vous devrez négocier avec les autres joueurs. Vous pouvez (et même vous devez) négocier avec les autres joueurs pendant le tour des autres joueurs mais vous ne pouvez échanger des propriétés avec vos voisins qu'au début de votre tour. Si plusieurs personnes sont impliquées dans un échange, l'une d'elles doit être la personne qui s'apprête à jouer.

Vous pouvez échanger les propriétés entre elles, contre de l'argent ou contre une combinaison des deux. Les bâtiments et les décorations construits restent sur la propriété lors de l'échange. Voir le paragraphe « Les décorations » pour plus d'informations.

## VISITE À LA BANQUE :

### PAYER UNE TAXE/AMENDE À LA BANQUE.

Une visite à la banque s'impose si vous devez payer une amende ou une taxe à cause d'une case spéciale, d'une carte Visiteur ou pour sortir de prison. Vous pouvez profiter de cette visite pour acheter une propriété n'appartenant à aucun joueur, au prix indiqué sur le plateau. Cela vous permettra de former des groupes de couleurs plus facilement et ainsi de construire plus rapidement des gratte-ciel.

## GAGNER DE L'ARGENT :

### BESOIN D'ARGENT POUR ACHETER DES BIENS OU PAYER UN AUTRE JOUEUR.

Vous pouvez vendre jusqu'à deux propriétés que vous possédez à la banque pour \$50 de moins que leur valeur d'origine, quelques soient les bâtiments ou décorations présents sur ces propriétés. Les bâtiments et décorations présents sur la propriété restent sur la propriété. Le prochain joueur qui achète la propriété récupère les décorations et les bâtiments. Vous ne pouvez vendre que deux propriétés au cours de votre tour donc si vous avez vendu deux propriétés au début de votre tour et que vous n'avez toujours pas assez d'argent à la fin de votre tour, vous avez perdu !

4

## À VOTRE TOUR : LANCEZ LES DÉES ET AVANCEZ

### JE SUIS EN PRISON. JE NE VEUX PAS PAYER POUR SORTIR.

Lancez les dés. Si vous faites un double, sortez de prison et avancez votre pion du nombre de cases indiqué par les dés. Si vous ne faites pas de double, votre tour est terminé. Vous disposez de trois tours pour essayer de réaliser un double et sortir de prison. Si lors de votre troisième essai vous ne réussissez toujours pas à faire un double, vous devez payer \$50 à la banque. Jetez les dés et avancez d'autant de cases qu'indiqué par les dés. Voir le paragraphe « Visite à la banque » pour voir ce qui se passe lorsque vous devez payer une amende à la banque.

### JE SUIS PRÊT À JOUER !

Jetez les dés. Déplacez-vous, dans le sens des aiguilles d'une montre, du nombre de cases indiqué par les dés et réalisez les actions indiquées sur la case sur laquelle vous vous trouvez. Si vous réalisez un double, effectuez l'action de la case sur laquelle vous vous trouvez et rejetez. Si vous réalisez un double trois fois de suite, allez tout droit en prison.

### JE PASSE OU JE M'ARRÊTE SUR LA CASE DÉPART.

Recevez \$200 de la part de la banque.

### JE M'ARRÊTE SUR UNE PROPRIÉTÉ N'APPARTENANT À PERSONNE.

Super ! Vous pouvez alors acheter cette propriété si vous le souhaitez. Voyez à la banque le montant indiqué sur le plateau de jeu et recevez en échange le Titre d'Expansion. Si vous avez besoin d'argent pour acheter une propriété, rendez-vous au paragraphe « Gagner de l'argent ».

### JE M'ARRÊTE SUR UNE PROPRIÉTÉ APPARTENANT À UN AUTRE JOUEUR.

Si vous en êtes le propriétaire vous n'avez rien à faire. Si cette propriété est un pont ou un barrage possédés par un voisin, vous n'avez rien à faire non plus. Ces cases ne génèrent pas de loyer. Pour toutes les autres propriétés, payez à vos voisins le montant du loyer qui figure sur le Titre d'Expansion. Le montant du loyer dépend des décorations, des bâtiments ou gratte-ciel présents sur la propriété. Si vous avez besoin d'argent pour payer vos voisins, rendez-vous au paragraphe « Gagner de l'argent ».

### JE M'ARRÊTE SUR UNE CASE PACK DE ZAC OU BANQUE DE CITYVILLE.

Payez à la banque le montant indiqué sur la case. Rendez-vous au paragraphe « Visite à la banque » pour voir ce qui se passe quand vous payez une taxe à la banque.



5



## LA PROPRIÉTÉ QUE JE VIENS D'ACHETER POSSÈDE DES DÉCORATIONS ET/OU DES BÂTIMENTS.

Vous êtes chanceux ! Un autre joueur a dû revendre sa propriété à la banque. Si la propriété possède plusieurs bâtiments ou décorations, vous en bénéficiez gratuitement en achetant la propriété à son prix d'origine tel qu'indiqué sur le plateau de jeu.

### JE M'ARRÊTE SUR LA CASE VISITEUR.

Plochez la carte en haut du tas et suivez-en les instructions. Remettez ensuite la carte en-dessous de la pile, sauf s'il vous est indiqué de la conserver. Si vous devez payer une somme à la banque, voir le paragraphe « Visite à la banque ».

### JE M'ARRÊTE SUR LA CASE CADEAU MYSTÈRE.

Les cases Cadeau Mystère sont fun. Elles vous offrent des décorations qui augmentent la valeur des propriétés. Piochez deux cartes sur le haut de la pile ; donnez la première au joueur de votre choix et conservez la seconde pour vous. Pour apprendre comment bien utiliser ces cartes, rendez-vous au paragraphe « Où est-ce que les décorations ? ».



## LES DÉCORATIONS :

« Les décorations » sont des éléments des cartes Cadeau Mystère, qui augmentent la valeur d'une propriété. Si vous en recevez une, choisissez la décoration que vous préférez et placez-la sur une de vos propriétés. Si vous obtenez une carte Cadeau Mystère et que vous n'avez pas de propriétés, conservez-la jusqu'à ce que vous en ayez une. Le loyer que vous percevez pour une propriété avec une décoration augmente du montant indiqué sur la carte Cadeau Mystère. Les décorations restent sur la propriété, même si celle-ci est échangée avec un autre joueur ou revendue à la banque. Les propriétés peuvent comporter plusieurs décorations sur un même terrain.



### JE DOIS DE L'ARGENT MAIS JE N'EN AI PAS.

Rendez-vous au paragraphe « Gagner de l'argent ». Si vous devez plus d'argent que vous n'en possédez et que vous ne pouvez pas en gagner suffisamment (vous avez déjà gagné le maximum d'argent possible ce tour, ou l'argent que vous pourriez gagner ne vous suffit pas) vous êtes alors déclaré en faillite et perdez la partie. Si vous devez de l'argent à un voisin, donnez-lui tout l'argent et les propriétés qu'il vous reste. Ce joueur possède maintenant vos propriétés. Si vous devez de l'argent à la banque, donnez tout votre argent et toutes vos propriétés à la banque. Les autres joueurs peuvent alors acheter la propriété à la banque et profiter des décorations et des bâtiments présents sur les propriétés.

6