

SMALL CITY

Nbre de Joueurs : 2-4
Durée : 30 Min/Joueur

Vous êtes le maire en charge du développement de l'un des arrondissements de Small City et vous avez 8 tours pour engranger suffisamment de voix en vue de votre réélection. Mais pour ce faire, il va falloir attirer de nouveaux Citoyens, encourager la croissance des zones résidentielles, développer de nouvelles zones commerciales et construire à bon escient de nouvelles usines qui créeront certes de nouveaux emplois, mais aussi une pollution toujours néfaste pour votre image de marque. Si vous parvenez à loger vos citoyens dans les quartiers les mieux placés, ayant toutes les infrastructures culturelles et publiques, alors votre réélection ne devrait plus être très loin. Mais attention aux fausses promesses faites sur le long chemin de la Mairie !

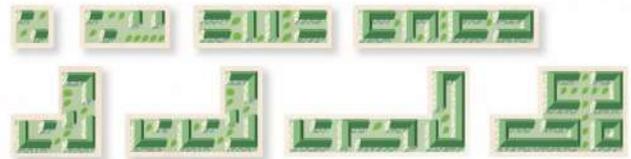
MATERIEL

- 90 Zones Résidentielles (5 niveaux de développement: 1 à 5)
- 41 Zones Commerciales (4 niveaux de développement: 1 à 5)
- 37 Usines (3 niveaux de développement : 1 à 3)
- 8 Bâtiments Industriels (4 Raffineries, 4 Ports)
- 12 Entrepôts
- 55 Parcs dans 3 tailles (petit, moyen, grand)
- 4 Casernes de Pompiers
- 4 Commissariats de Police
- 24 Bâtiments Culturels (4 Ecoles [1x1], 4 Bibliothèques [2x1], 4 Musées [3x1], 4 Stations de Métro [4 en T], 4 Clinics [5 en croix] et 4 Universités [3x2])
- 4 Mairies
- 4 Plateaux Arrondissements recto-verso (Facile/Expert)
- 1 Plateau Conseil Municipal recto-verso (Basic/Avancé)
- 8 Cartes Actions
- 4 Cartes Actions : jeu Avancé (avec une étoile)
- 4 Ecrans
- 88 Mini Meebles 13mm (22 rouges, 22 bleus, 22 jaunes, 22 verts)
- 30 Octogones de Matières Premières (16 Blancs, 8 Gris, et 6 Noirs)
- 28 Disques (7 rouges, 7 bleus, 7 jaunes, 7 verts)
- 1 Marqueur tour
- 1 Meeple Maire 22mm
- 16 Cartes Promesses Electorales
- 16 Cartes Spéciales Promesses Electorales
- 48 Pièces pour l'argent (16 de \$1 en argent, 16 de \$5 en or, et 16 de \$25 en argent)
- 8 +50 TuilesVoix
- 4 Sachets Zips

BUT DU JEU

Pour remporter la partie, il faut obtenir le plus de voix (points de victoire) après 8 tours. Les voix peuvent être obtenues pendant la partie en plaçant les Citoyens dans des Zones Résidentielles, en érigeant des Bâtiments Culturels, en développant des Centres Commerciaux suffisamment performants et en faisant bon usage des promesses électorales faites en début de partie. Les joueurs devront également garder un œil sur leur niveau de pollution puisque le pourcentage atteint en fin de partie comptera comme voix négatives. Dans le jeu Avancé, les joueurs pourront choisir d'autres conditions de victoire s'ils le souhaitent.

Zones Résidentielles



Zones Commerciales



Usines



Raffinerie, Port et Entrepôt



Parcs



Commissariat de Police et Caserne de Pompiers



Bâtiments Culturels



Mairie

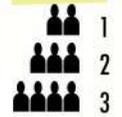


Tuile Mayor/Urban Planner pourrait être utilisée dans une extension future (à conserver).

MISE EN PLACE

- Placer le marqueur tour sur le premier cercle du compteur du plateau commun du conseil municipal, côté Jeu Normal (1).
- Mélanger les 8 cartes Actions sans symbole étoile et disposer la pile face cachée près du Conseil Municipal (2). Les 4 cartes Actions avec une étoile sont réservées au jeu Avancé.
- Séparer les Cartes Promesses Electorales normales (bord violet, dos Hélicoptère) en 3 piles : Faciles (6 Voix), Moyennes (12 voix), Difficiles (18 Voix). Mélanger chaque pile. Placer les 3 piles près du plateau commun Conseil Municipal (3). Les Promesses Electorales Spéciales (bord Jaune, dos Scooter) sont utilisées uniquement dans le jeu Avancé.

- Il y a aura un bâtiment de moins que le nombre de joueurs pour chacun des bâtiments suivants (à 2 joueurs un seul, 3 joueurs deux et à 4 joueurs trois de chaque) :



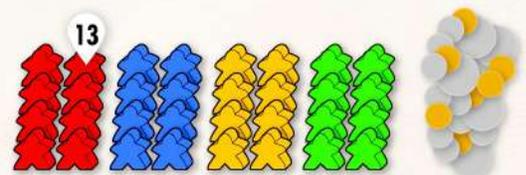
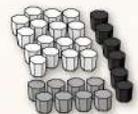
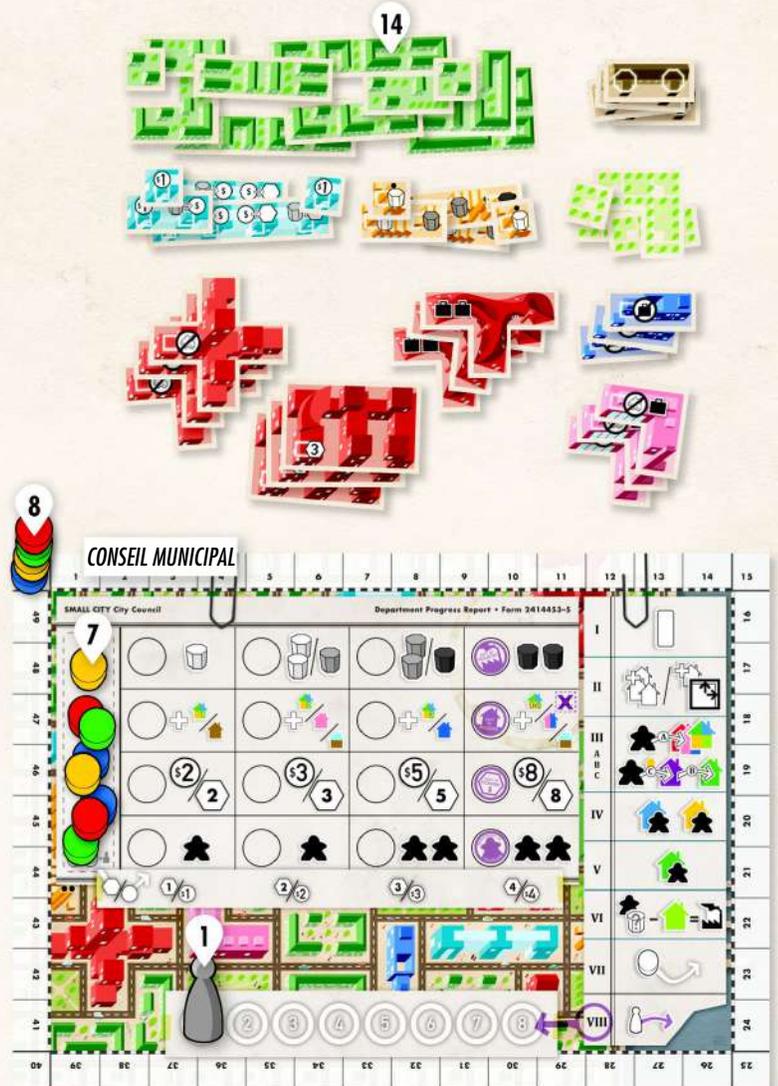
- Station de Métro
- CliniC
- Université
- Commissariat de Police
- Caserne de Pompiers

- Choisir au hasard un premier joueur (le dernier qui a joué à Town Center est une bonne idée), il prend le Meeple Maire. Ce joueur est appelé dans la suite Maire, le jeu se déroule dans le sens des aiguilles d'une montre en commençant par le Maire.



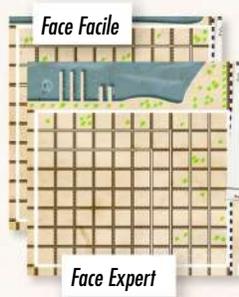
CARTES PROMESSES ELECTORALES

- Au moins 4 tailles diff. de Zones Résidentielles.
- Toutes les tailles d'Usines.
- Toutes les tailles de Commerces.
- L'Arrondissement de taille maximale.
- Compléter deux lignes du Conseil Municipal.
- Taux de Pollution inférieur à 15%.
- Au moins 3 Citoyens morts.
- Jouer sur un 7x7 uniquement.
- Au moins 3 Zones Commerciales de taille 4.
- Au moins 3 Parcs de taille supérieure à 4.
- Attirer les 22 Citoyens dans sa Zone Constructible (vider la réserve).
- Taux de Pollution supérieur à 40%.
- Au moins 3 Usines de taille 3.
- Finir avec plus que \$17.
- Les 5 tailles diff. de Zones Résidentielles.
- Les 6 Bâtiments Culturels.
- La Plus grande surface d'Usines.
- La Plus grande surface de Résidences.
- La Plus grande surface de Commerces.
- Le Moins de Citoyens morts (0 ok).
- Le Plus d'espace vide dans la Zone Constructible.
- La Plus petite Surface de Parcs.
- La Plus petite Surface d'Usines..
- Le Plus de Citoyens morts.
- Le Moins d'espace vide dans la Zone Constructible.
- Le Moins de Citoyens dans l'Arrondissement.
- Le Plus haut % de Pollution.
- La Plus petite Surface de Résidences.
- Le Moins de voix.
- Le Plus d'espace bâti dans la Zone Constructible.
- Le Plus d'Argent.
- Le Commissariat et la Caserne.



- Chaque joueur :

- Décide sur quel côté du plateau personnel il va jouer. Les débutants devraient commencer sur le plateau facile (100 carrés), les autres peuvent choisir l'autre côté (80 carrés), ou pas.



- Prend chacun une Mairie, une Ecole, une Bibliothèque, un Musée, une Raffinerie, et un Port (4) qu'il place à côté de son plateau personnel (Remettre dans la boîte les surplus).

- Choisit une couleur et prend tous les Mini Meeples et les disques de cette couleur.

- Place 1 disque de sa couleur sur le cercle le plus à gauche de plateau personnel. Cela définit un carré de 7 par 7 à droite de celui-ci, appelé **Zone Constructible** du joueur (5).

- Construit la Mairie à l'intérieur de la Zone Constructible et en s'alignant sur les cotés des carrés de la grille, sans dépasser la Zone Constructible, ni l'extérieur du plateau (6).

- Place 2 disques dans la première colonne du plateau commun, prêts à avancer sur l'une des 4 lignes pendant les 8 tours (7).

- Place 1 disque de sa couleur sur le 0 de la piste des Voix du plateau du Conseil Municipal (8).

- Place 1 disque près du tas de cartes Actions, prêt à sélectionner l'une d'entre elles. Ce disque est appelé disque d'actions spéciales (9).

- Place 2 de ses disques sur l'échelle de Pollution, l'un sur le 0 des dizaines et l'autre sur le 0 des unités (10).

- Place 3 de ses Citoyens (Mini Meeples) dans la Mairie sur les carrés (11).

- Place les 11 autres Citoyens dans la zone Espace Carrière du plateau des joueurs. Ils constituent la réserve personnelle du joueur (12).

- Place les 8 autres Citoyens au centre de la table dans une réserve commune. Ils ne sont pas disponibles pour le moment (13).

- Prend à partir du joueur Maire et dans le sens des aiguilles d'une montre:

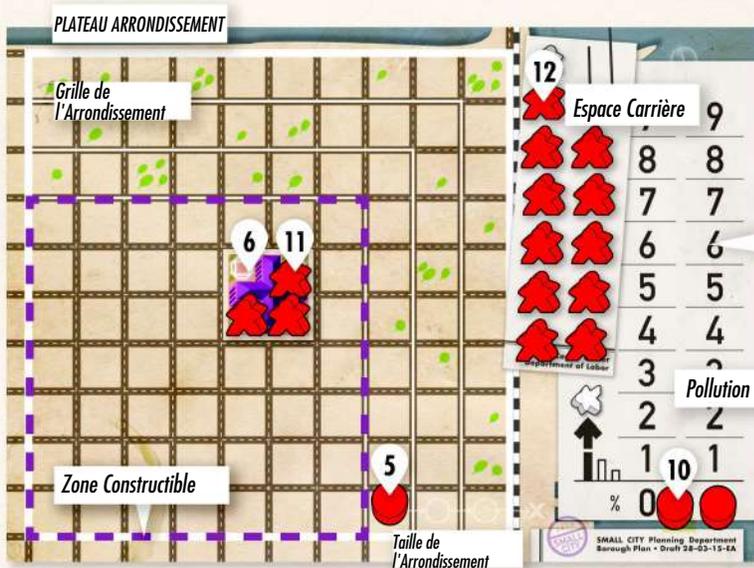
- Le premier : \$4
- Le deuxième : \$5
- Le troisième : \$5
- Le quatrième : \$6

- Tire une carte Promesse Electorale de chaque pile dans le sens des aiguilles d'une montre en commençant par le Maire (3). Chaque joueur en choisit une et remet les deux autres dans les piles correspondantes.

Cette Promesse Electorale est gardée cachée jusqu'à la fin de la partie. Si le joueur remplit les conditions, il gagnera des voix supplémentaires ou en perdra le cas échéant.

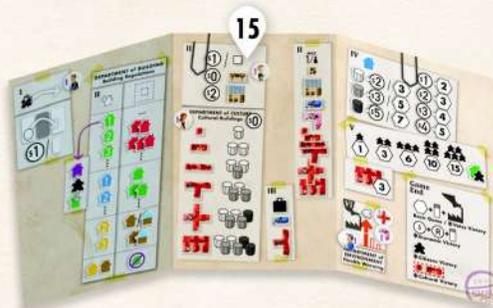
- Prend pour finir un écran (15) qui sera utilisé pour cacher son plateau personnel uniquement pendant la phase de construction.

- Ranger toutes les autres tuiles selon leur couleur près du Conseil Municipal (Résidences vertes, Commerces bleus, Usines jaunes, Parcs, etc...) (14).



L'Arrondissement est divisé en 4 Zones.

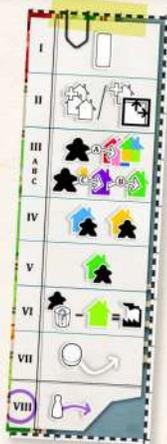
- La partie de gauche est consacrée aux constructions. On construira dans la zone la plus en bas à gauche pour commencer (Zone Constructible). Pendant la partie les joueurs auront l'opportunité d'agrandir cette zone vers le haut et la droite en déplaçant leur disque.
- Un rappel de taille d'arrondissement : la ligne de disque sur imprimé en bas permet de délimiter un carré en plaçant un disque en début de partie. Au fur et à mesure de la partie, selon les stratégies des joueurs, il sera déplacé vers la droite, agrandissant la Zone Constructible.
- Un curseur en % pour évaluer la pollution que l'Arrondissement du joueur génère, avec la colonne de gauche pour les dizaines et la colonne de droite pour les unités.
- Une zone Espace Carrière permet de ranger les Citoyens qui sont prêts à venir dans la ville.



DEROULEMENT

Le jeu dure 8 tours et chaque tour est divisé en 8 phases.

- I CHOIX DES ACTIONS SPECIALES
- II CONSTRUCTIONS SIMULTANÉES
- III DEPLACEMENTS DES CITOYENS
- IV REVENUS
- V VOTE DES ELECTEURS
- VI MESURE DE LA POLLUTION
- VII INFLUENCE AU CONSEIL MUNICIPAL
- VIII VISITE DU MAIRE



I SELECTION DES ACTIONS SPECIALES

Les joueurs commencent cette phase en décidant où placer le marqueur maire dans l'Arrondissement du premier joueur, celui qui possède le maire. On définit une Rue, comme un des côtés de la grille du plateau personnel des joueurs avec deux carrés vides sans construction aucune de part et d'autre. Le Maire est alors placé sur une Rue, à cheval, bloquant ainsi à la construction les deux carrés adjacents pour ce tour. Si les joueurs n'arrivent pas à se mettre d'accord, la décision est prise par le maire du tour précédent. Dans le cas où le même joueur garderait le maire d'un tour sur l'autre, alors il reste dans la même rue.



Après que le Meeple Maire a été placé, disposer les 8 cartes Actions en formant un cercle face cachée, puis les retourner face visible. Le joueur Maire choisit gratuitement une action en plaçant le disque action de sa couleur sur une carte. Dans le sens des aiguilles d'une montre, le joueur suivant peut choisir l'une des deux cartes directement adjacente à la carte choisie par le premier joueur, ou payer \$1 pour sauter une carte, ou payer \$2 pour sauter 2 cartes ou payer \$3 pour sauter 3 cartes, et placer le disque de sa couleur sur la carte choisie. Les actions déjà sélectionnées ne comptent plus dans les choix possibles du joueur et pour le prix à payer pour les autres joueurs. Le troisième joueur fait de même, en commençant par la carte que le joueur précédent a choisie et non celle que le maire a choisie. Deux joueurs ne peuvent choisir la même action. L'argent est payé à partir de la réserve des joueurs.

Exemple: Le joueur bleu est le joueur qui accueille le Meeple Maire, il choisit gratuitement l'action Supporter. Le second joueur peut prendre gratuitement Urban Planner ou Maire, peut payer \$1 pour sélectionner Engineer ou Mediator, \$2 pour Opponent ou City Councilor ou encore \$3 pour Architect. Le joueur rouge décide de payer \$1 et choisit Engineer. Le troisième joueur Jaune, peut alors choisir gratuitement l'action Urban Planner ou l'action Opponent (la carte vierge). Il peut aussi payer \$1 pour obtenir la carte Maire ou Architect, ou encore payer \$2 pour Mediator ou City Councilor. Finalement, le joueur Jaune choisit l'action Urban Planner, laissant le joueur vert devant le choix de la carte Opponent ou Maire pour \$0, de payer \$1 pour Mediator ou Architect ou payer \$2 pour City Councilor.

CARTES ACTIONS SPECIALES

A MAYOR Le joueur qui choisit cette action devient le premier joueur au tour suivant.



B ARCHITECT Le joueur qui choisit cette action peut payer **une** Matière Première de moins (minimum 0) une seule fois, pour la construction d'un Bâtiment Culturel ce tour uniquement (*voir Phase II: Construction*).



C MEDIATOR Le joueur qui sélectionne cette carte paiera \$1 de moins chaque tuile de bâtiment ou Parc qu'il construira pendant ce tour (min \$1).



D ENGINEER Le joueur qui prend cette action aura des Usines qui ne généreront pas de pollution pendant le calcul du taux de pollution pour ce tour.



E SUPPORTER Le joueur qui choisit cette action peut immédiatement soit gagner **2** Voix ou prendre \$1 de la réserve.



F URBAN PLANNER Le joueur qui sélectionne cette action agrandit sa Zone Constructible et déplace son disque de 1 cercle vers la droite.



G CITY COUNCILOR Le joueur qui choisit cette action peut immédiatement avancer l'un de ses disques au City Council d'une colonne. Il paie le prix indiqué sur le plateau et applique immédiatement les effets. Les tuiles construites pourront être agrandies à ce tour.



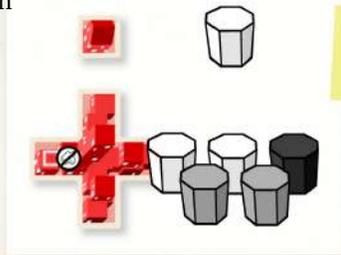
H OPPONENT Il s'agit d'une carte vierge qui ne procure aucun pouvoir spécial quand le joueur la choisit. Le joueur discute avec ses opposants politiques, ce qui lui fait perdre du temps...



REGLES GENERALES

- Placer les écrans des joueurs devant les plateaux Arrondissements pour cacher les constructions jusqu'à la fin de la phase.
- Les joueurs peuvent réaliser la phase II **simultanément**. Cependant certaines tuiles bâtiments étant en quantité limitée, si plusieurs joueurs réclament la même dernière tuile, la construction se fera dans l'ordre du tour en commençant par le joueur qui accueille le Maire.
- Les joueurs peuvent construire **jusqu'à 3 tuiles** sur des carrés vides de la Zone Constructible de leur Arrondissement, ou construire jusqu'à **1 tuile** et **agrandir la taille de leur Zone Constructible** en déplaçant leur disque en bas d'une case vers la droite.
- Les tuiles coûtent en général **\$1 par carré**, il y a cependant quelques exceptions (*voir Entrepôts et Bâtiments Culturels*).
- Ne pas oublier que l'action Spéciale choisie à la phase précédente peut affecter le coût de construction de l'une ou de plusieurs des tuiles construites :
 - Le joueur qui a choisit le **Mediator** paie \$1 de moins chaque tuile qu'il construit (min \$1 par tuile), ce personnage n'affecte pas les coûts de construction des Bâtiments Culturels.
 - Le joueur qui a choisit **Architect** paie une Matière Première de moins pour un seul **Bâtiment Culturel** de son choix (Mini 0). Ce personnage n'affecte pas les coûts de construction des autres bâtiments.

Exemple : Il peut construire la Clinique pour 2 Blancs et 2 gris ou 2 Blancs, 1 gris et 1 noir, ou 1 blanc, 2 gris et 1 noir ; il peut construire l'Ecole pour 0 Matière Première



- **Niveau de Construction** : Du moment que les conditions de construction sont remplies, les joueurs peuvent construire n'importe quel niveau de Résidences, Commerces, Usines (Résidence Niveau 4, Usine Niveau 2 etc...) (*voir Zones Résidentielles, Commerciales, Usines*).
- Chaque tuile à Small City crée une Zone d'Influence. Tous les carrés adjacents orthogonalement ou diagonalement au Bâtiment représentent la **Zone d'Influence**. Ainsi une Résidence de Niveau 2, qui est composée de 2 carrés, génère une Zone d'Influence de 10 carrés, alors que la Raffinerie produit une Zone d'Influence de 8 carrés. Quand un carré est dans la Zone d'Influence d'un bâtiment, on dit qu'il est **Influencé** par celui-ci.
- **La Mairie** est considérée comme un **Bâtiment Culturel**.
- On peut remplacer l'une de ses actions construction par une action de **démolition**. Démolir une tuile coûte \$1 par carré qu'elle occupe sur le plateau et fait augmenter la pollution de 1 par carré qu'elle occupait. La tuile démolie retourne dans la boîte. La Pollution générée est immédiate et ne compte pas pour la Phase VI : Pollution.

Note : Quand un des carrés d'une tuile est Influencé par un bâtiment, la tuile entière est considérée comme Influencée.

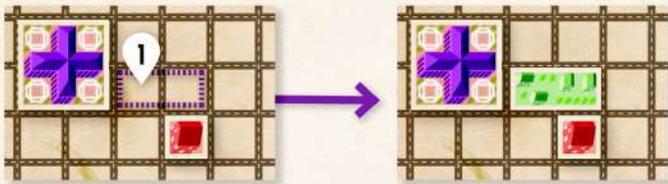
AGRANDISSEMENTS

- **Gratuité et Choix** : Agrandir un bâtiment est toujours une action gratuite et optionnelle. L'action d'agrandir ne compte pas parmi les actions de construction que le joueur peut faire pendant le tour et se fait toujours dans la Zone Constructible. On peut agrandir autant des tuiles différentes que l'on veut. La tuile agrandie doit être construite dans la Zone Constructible.
- **Résidence, Commerce et Usine** : Il y a 2 catégories de tuiles : celles qui peuvent être agrandies (Résidences, Commerces, et Usines) et celles qui ne peuvent pas être agrandies (toutes les autres).
- **La tuile qui va être agrandie doit être influencée par la bonne combinaison de tuiles** : Pour agrandir une tuile, certains critères doivent être respectés (voir Zones Résidentielles, Usines et Entrepôts, Zones Commerciales). Toutes les conditions requièrent qu'un carré au moins de la tuile existante qui va être agrandie soit dans la Zone d'Influence de tuiles spécifiques. Dans certains cas, cela demande aussi que la tuile ne soit pas dans la Zone d'Influence de tuiles spécifiques.
- **La tuile s'agrandit mais ne change pas** : Quand les joueurs agrandissent un bâtiment, on le remplace par une tuile plus grande. L'ancienne tuile est remise dans la réserve commune au centre de la table. La nouvelle tuile doit recouvrir complètement l'emplacement de l'ancienne tuile, mais ne peut pas recouvrir d'autres tuiles déjà présentes. S'il y a des Citoyens présents sur l'ancienne tuile, ils sont remis à l'emplacement exact de la nouvelle tuile. Quand on agrandit une Usine, l'emplacement produisant une Matière Première Blanche doit toujours être remplacé par un emplacement produisant une Matière Première Blanche (idem pour la Matière Première grise). Il est interdit de retourner ou faire pivoter la nouvelle tuile. Même chose pour les Commerces. L'idée est que le joueur agrandit et fait évoluer une tuile existante.
- **Pas de construction ET agrandissement** : On ne peut pas construire une tuile pendant la phase de construction et l'agrandir juste après. Cependant, il est possible de construire dans le même tour un bâtiment qui va influencer une tuile construite à un tour précédent et d'immédiatement après, d'agrandir l'ancienne tuile par une nouvelle plus performante (pendant ce même tour).
- **Réaction en chaîne OK** : Parfois agrandir une tuile permet de se retrouver sous l'influence d'un autre bâtiment qui va permettre d'agrandir une nouvelle fois l'ancienne même tuile. C'est autorisé ! On peut (c'est toujours optionnel) continuer les agrandissements tant que les critères d'agrandissement sont remplis !

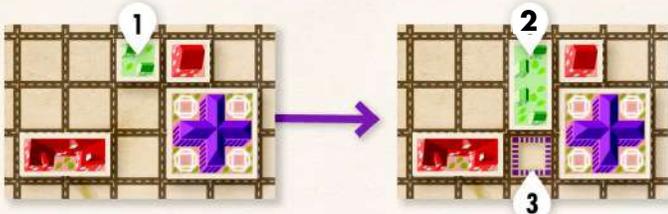
ZONES RESIDENTIELLES



- Les Zones Résidentielles sont vertes et existent en 5 niveaux de développement (1-5).
- Conditions de Construction :**
 - Les Zones Résidentielles (agrandies ou construites) ne peuvent jamais être influencées par une Usine, une Raffinerie, un Port ou un Entrepôt, on ne peut donc pas les construire à côté.
 - Les Zones Résidentielles peuvent être adjacentes orthogonalement, mais elles ne « fusionnent » pas en vue de gonfler artificiellement le nombre de voix des Citoyens (voir Phase V : Vote)
Exemple : 4 bâtiments R1s peuvent être contigus comme une tuile R4, mais ils ne deviennent pas une R4. Quand vient la phase V, les 4 R1s ne génèrent pas plus que **4** voix, alors qu'une R4 aurait pu en générer **10** !).
 - Niveau 1:** Aucune condition requise ; cependant le joueur **DOIT** déplacer 1 Citoyen de sa Mairie vers cette tuile, sauf s'il n'y a plus de Citoyens à la Mairie. Dans ce cas, on ne fait rien de plus.
 - Niveau 2:** Doit être influencée par 2 Bâtiments Culturels.
 - Niveau 3:** Doit être influencée par 3 Bâtiments Culturels.
 - Niveau 4:** Doit être influencée par 4 Bâtiments Culturels.
 - Niveau 5:** Doit être influencée par 5 Bâtiments Culturels.
- Aucun Citoyen de la Mairie ne se déplace alors dans ces résidences de niveaux supérieurs.**

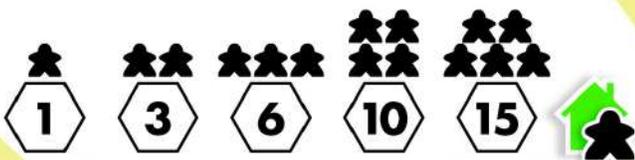


Exemple 1 : On peut construire une Résidence de niveau 2 qui recouvrirait l'espace (1) pour \$2.



Exemple 2 : La Résidence de niveau 1 (1) est Influencée par 2 Bâtiments Culturels (Ecole et Mairie), donc on peut l'agrandir en une résidence de niveau 2 (2). En l'agrandissant en dessous, la nouvelle R2 est influencée par un 3ème Bâtiment Culturel, la bibliothèque. Donc on peut agrandir la R2 en une R3 si on le souhaite (3).

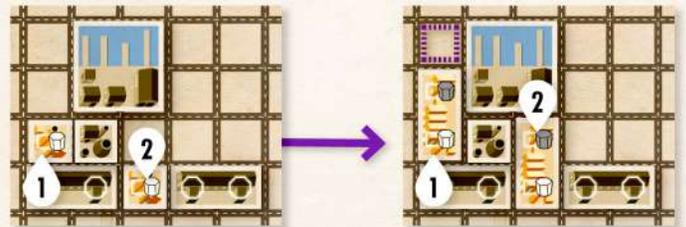
- Pouvoir spéciaux :**
 - Les Citoyens dans les Zones Résidentielles vont générer des Voix.



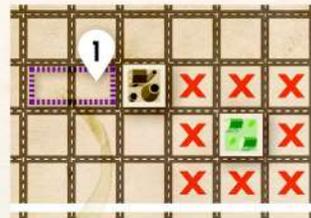
USINES ET ENTREPOTS



- Les Usines sont jaunes et existent en 3 niveaux de développement (1-3). Elles produisent les Matières Premières (voir Phase IV : Revenus)
- Conditions de Construction :**
 - Les Usines (construites ou agrandies) et les Entrepôts ne peuvent pas être Influencés par des Zones Résidentielles.
 - Les Usines ne fusionnent pas entre elles. Par exemple, deux Usines de niveau 1 adjacentes ne forment pas une Usine de niveau 2.
 - Niveau 1:** Aucune condition ; cependant le joueur doit construire un Entrepôt dans la Zone d'Influence de l'Usine construite (action gratuite et coût gratuit \$0)
 - Niveau 2:** Doit être influencée par 1 Raffinerie ou 1 Port.
 - Niveau 3:** Doit être influencée par 1 Raffinerie et 1 Port.
 - Les Niveaux 2&3 ne permettent pas de construire un nouvel Entrepôt.



Exemple 1: Le joueur a 2 Usines de niveau 1 (1) et (2). Chacune est Influencée par une Raffinerie et/ou un Port, donc elles peuvent s'agrandir en Usines de niveau 2. Elles sont alors toutes les deux Influencées par une Raffinerie et un Port ; cependant, seul (1) a de la place pour s'agrandir en une Usine de niveau 3 (3).

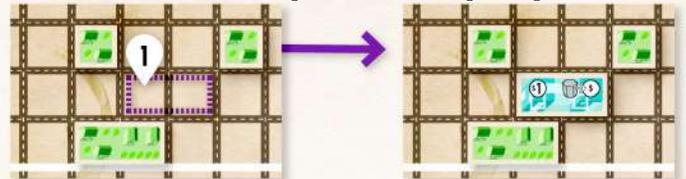


Exemple 2: On ne peut pas construire une Usine sur les cases marquées d'une croix rouge à cause de la Résidence de niveau 1 ; cependant, on peut construire une Usine niveau 1 n'importe où ailleurs pour \$1 et/ou une Usine niveau 2 pour \$0 là où elle sera Influencée par la Raffinerie (1).

ZONES COMMERCIALES



- Les Zones Commerciales sont bleues et existent en 4 niveaux de développement (1-4).
- Conditions de Construction :**
 - Les Zones Commerciales ne fusionnent pas. Par exemple, 2 Zones Commerciales de Niveau 1 ne forment pas 1 Zone Commerciale de Niveau 2.
 - Niveau 1 :** Doit être influencée par 1 Zone Résidentielle.
 - Niveau 2 :** Doit être influencée par 2 Zones Résidentielles.
 - Niveau 3 :** Doit être influencée par 3 Zones Résidentielles.
 - Niveau 4 :** Doit être influencée par 4 Zones Résidentielles.
 - La Zone Résidentielle peut être de n'importe quelle taille.



Exemple : On peut construire un Commerce de niveau 2 recouvrant le marqueur (1) pour \$2, parce que ce carré est Influencé par 2 Zones Résidentielles. Ce nouveau Commerce de niveau 2 est certes Influencé par 3 Zones Résidences, mais il ne peut pas être agrandi le même tour pendant lequel il a été construit.

- Pouvoirs Spéciaux :**
 - Les Citoyens dans les Zones Commerciales vont rapporter de l'argent et vont permettre d'échanger des Matières Premières, de l'Argent et des Voix...

BATIMENTS CULTURELS



- Les Bâtiments Culturels sont rouges et violets et chaque bâtiment a une forme et une taille différente (Ecole, Bibliothèque, Musée, Station de métro, CliniC, Université et Mairie)

Les Bâtiments Culturels n'ont pas un coût en \$ (\$0), mais requièrent des Matières Premières pour les construire. La quantité de Matières Premières doit se trouver dans les Entrepôts et/ou à la Mairie. *Exemple : Une école coûte une Matière Première blanche et \$0, un Musée coûte 2 Matières Premières blanches, une grise et aussi \$0.*

• Conditions de Construction :

On ne peut construire qu'un seul de chacun des Bâtiments Culturels.

• Pouvoirs Spéciaux :

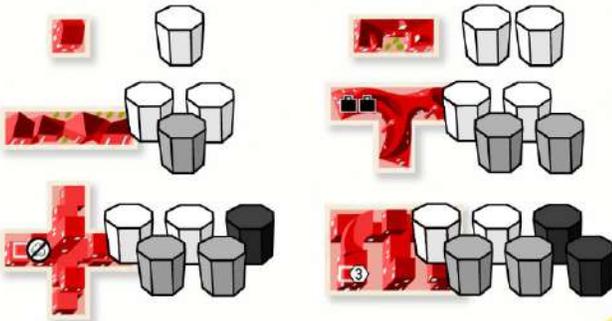
- Dès que que la Station de Métro est construite, le joueur peut avoir 2 Citoyens dans chaque Arrondissement adverse. La Station de Métro n'a pas besoin d'être activée par un Citoyen.
- On peut activer les pouvoirs spéciaux de la CliniC et de l'Université en déplaçant



un Citoyen habitant Small City (pas ceux de la Mairie, ni ceux de l'Espace Carrière) sur la tuile soit quand on les construit, soit plus tard pendant la phase III de déplacements. Tant que le Citoyen est présent sur le bâtiment, le pouvoir spécial est conservé. Un Bâtiment Culturel ne peut être occupé que par **un** Citoyen:

- **La CliniC:** Les Citoyens du joueur la contenant ne peuvent pas mourir de la pollution.
- **L'Université:** Le joueur reçoit **3** Voix pendant la phase V : Vote

COÛTS DES BATIMENTS CULTURELS

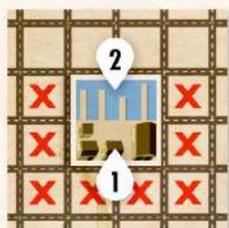


Remarque : Bien que les plus petits Bâtiments Culturels n'aient aucun pouvoir particulier, on peut placer un Citoyen dans chaque afin qu'il se cultive ou se repose...

BATIMENTS INDUSTRIELS



- Il y a deux Bâtiments Industriels : La Raffinerie et le Port.
- **Conditions de Construction :**
 - On ne peut construire qu'**une** seule Raffinerie et qu'**un** seul Port.
 - Les Bâtiments Industriels ne peuvent pas être influencés par les Zones Résidentielles.
- Le Port est un grand carré composé de 2 carrés Industriels et 2 carrés eau donc son coût de construction est de \$2. Les Zones Résidentielles peuvent se trouver dans la zone d'influence de cette eau. *Exemple : La partie Industrielle (1) interdit la construction de Zones Résidentielles (croix rouges). L'eau en (2) autorise la construction de Zones Résidentielles.*



COMMISSARIAT ET CASERNE



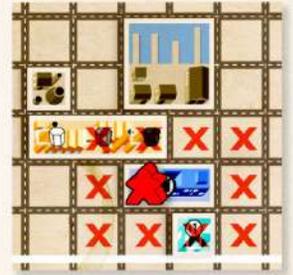
- **Conditions de Construction :**
 - On ne peut construire qu'**un** seul Commissariat et qu'**une** seule Caserne de Pompiers par joueur.

• Pouvoirs Spéciaux :

- On peut activer le pouvoir spécial du Commissariat ou de la Caserne de Pompiers en déplaçant **un** Citoyen habitant Small City (pas ceux de la Mairie, ni ceux de l'Espace Carrière) sur la tuile soit quand on les construit, soit plus tard pendant la Phase III : Déplacements. Tant que le Citoyen est présent sur le bâtiment, le pouvoir spécial est conservé.

• Commissariat :

Quand il est activé, il protège les 10 carrés qui l'entourent de l'arrivée de Citoyens adverses. S'il y en avait déjà au moment de la construction, les Citoyens des joueurs adverses doivent retourner immédiatement dans leur Mairie respective.



S'il n'y a plus de place, alors les Citoyens retournent dans leur Espace Carrière respectif.

Exemple : Le Commissariat activé protège les 10 carrés marqués d'une croix rouge de l'arrivée de Touristes. S'il y avait des Touristes à ces endroits là avant la construction du Commissariat alors sa construction et son activation les oblige à retourner dans les Mairies respectives (et s'il n'y a pas de place, dans les Espaces Carrières).

- **Caserne de Pompiers :** Les Citoyens ne meurent pas de la pollution dans les Arrondissements des joueurs adverses (voir Phase VI: Mesure de la Pollution)

PARCS



- Les Parcs sont vert clair et existent en 3 tailles (1-3)
- **Conditions de construction :**
 - Les Parcs peuvent être Influencés par n'importe quelle tuile.
 - Deux Parcs peuvent être orthogonalement adjacents, mais on ne les remplacera jamais par un unique Parc de la taille correspondante.
 - Les Parcs ne peuvent pas être agrandis.
- **Pouvoirs Spéciaux :**
 - Les Parcs permettent de modérer l'augmentation du niveau de Pollution.
 - On peut déplacer un Citoyen pendant la Phase III dans un Parc, cela ne donne pas de pouvoir particulier, il est considéré comme se reposant.

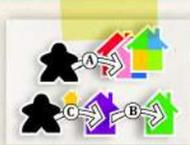
TOUT EST OK !

Une fois que tous les joueurs ont terminé de construire, alors ils enlèvent leur paravent, puis annoncent ce qu'ils ont construit et ce que cela a coûté, puis ce qu'ils ont agrandi comme bâtiments existants. Cela permet de vérifier qu'aucune erreur n'a été commise, puis on passe à la phase suivante.

III

DEPLACEMENTS

En commençant par le joueur accueillant le Maire et dans le sens des aiguilles d'une montre, chaque joueur déplace ses Citoyens. Pour se souvenir quel Citoyen s'est déjà déplacé, **on couchera le Meeple** quand il arrivera à son bâtiment de destination (ou si tous les Meeples sont déjà couchés, on les remettra debout et on pourra alors commencer la phase de déplacements).



- Les Citoyens et les Touristes ne peuvent aller que sur des tuiles déjà construites et jamais sur des espaces vides de l'Arrondissement.
- Un carré ne peut à aucun moment être occupé par plus d'un Citoyen.
- Chaque Citoyen **doit** se déplacer vers un nouvel emplacement construit (cela peut être un nouvel emplacement appartenant au même bâtiment), sauf les Citoyens dans les Zones Résidentielles et ceux activant des bâtiments particuliers permettant de conférer un pouvoir particulier (Commissariat, Caserne, Clinique et Université) (A).
- Chaque emplacement d'Usine et de Commerce qu'occupait un Citoyen au début de la phase ne peut être occupé par un Citoyen du même joueur à la fin de la phase. (i.e. On ne profite pas deux tours de suite du même emplacement). Cependant un autre joueur (une autre couleur) peut occuper cet emplacement devenu vide plus tard dans la phase.

• Les Touristes :

- Chaque Joueur ne peut avoir qu'**UN** seul Citoyen dans chaque Arrondissement adverse (2 s'il possède une Station de Métro). On appelle ce Citoyen, un Touriste. Cependant si l'adversaire a construit un Commissariat et qu'il est actif, il protégera les 10 carrés de sa Zone d'Influence.

Note : Dans une partie à 4 joueurs, on ne peut pas envoyer un Touriste directement dans l'Arrondissement du joueur en face au premier tour, mais seulement chez les voisins directs.



- Un Touriste voyage d'un Arrondissement à un autre à la fois, lors de son déplacement. Il ne peut se déplacer qu'en direction d'un Arrondissement d'un joueur adjacent.
- Les Touristes ne peuvent pas occuper les Zones Résidentielles, les Commissariats, les Casernes et les Bâtiments Culturels adverses qui confèrent un pouvoir (Cliniques, Universités).
- Les Touristes travaillent dans les Arrondissements adverses exactement comme s'ils occupaient l'espace correspondant de l'Arrondissement d'origine. Les marchandises ainsi obtenues ou échangées sont placées dans l'Arrondissement du joueur Touriste (donc pas dans celui que le Touriste visite).
- Les Touristes doivent se déplacer chaque tour. S'il n'existe plus aucune destination valide, alors ils doivent aller visiter dans le sens des aiguilles d'une montre ou dans le sens contraire des aiguilles d'une montre un autre Arrondissement adjacent (attention à la limite d'un seul Touriste par Arrondissement) Si cela n'est pas non plus possible, alors le Touriste retourne dans son Arrondissement d'origine et redevient simple Citoyen.
- Les Citoyens et Touristes occupant les Parcs, Ecoles, Bibliothèques, Musées et Stations de Métro se reposent.
- Les Citoyens présents dans la Mairie ne sont pas déplacés avant que tous les Citoyens que le joueur souhaite faire voyager soient effectivement bougés.

Après avoir terminé son tour, c'est à dire après avoir déplacé tous les Citoyens qui devaient se déplacer et les autres, c'est le moment de trouver un nouveau logement pour les Citoyens patientant dans la Mairie : Pour chaque résidence de niveau 1 (et uniquement celle de niveau 1) qui est vide, on déplace un Citoyen de la Mairie vers une résidence de niveau 1 (B).

Après que tous les joueurs ont fini leur tour, chaque joueur vérifie s'il attire de nouveaux Citoyens dans son Arrondissement : Chaque espace d'Usine encore vide à ce moment-là attire un nouveau Citoyen de l'Espace Carrière dans la Mairie (C).

IV

REVENUS

Les Joueurs reçoivent simultanément des revenus, en commençant par les revenus des Zones Commerciales, puis ils produisent des Matières Premières venant de leurs Usines.



On appliquera également les pouvoirs spéciaux des bâtiments occupés par les Citoyens. Tous les revenus proviennent de la réserve au centre de la table. S'il y a épuisement, alors on reçoit les revenus en commençant par le joueur accueillant le Maire puis dans le sens des aiguilles d'une montre.

a Les Revenus Touristiques

- Chaque Touriste dans l'Arrondissement du joueur (même ceux dans les Parcs) rapporte \$1.

b Les Revenus Commerciaux

- Chaque Citoyen sur un emplacement \$1 rapporte \$1.
- Chaque Citoyen sur un emplacement Cube/\$ permet d'échanger **une** Matière Première venant de l'Entrepôt ou la Mairie pour de l'argent (blanc pour \$2, gris pour \$3 et noir pour \$5).
- Chaque Citoyen sur un emplacement \$/Voix permet d'échanger une fois de l'argent pour des voix (\$1 pour 2 Voix, \$2 pour 3 Voix, \$3 pour 4 voix, \$4 pour 5 voix, c'est tout).
- Chaque Citoyen sur un emplacement Cubes/Voix permet d'échanger **une** Matière Première venant de l'Entrepôt ou de la Mairie pour des Voix (Blanc pour 3 Voix, Gris pour 5 Voix, Noir pour 7 Voix).
- Le joueur choisit dans quel ordre il reçoit ses revenus des Zones Commerciales et peut faire une chaîne de conversions s'il a les bons Citoyens aux bons emplacements.

c Les Productions des Usines

- Chaque Citoyen qui travaille dans un emplacement blanc, gris ou noir, produit une Matière Première blanche, grise ou noire. Les joueurs doivent stocker ces Matières Premières dans un Entrepôt (chaque Entrepôt possède 2 emplacements) non nécessairement adjacents à l'Usine qui a produit la Matière Première, ou dans un emplacement encore vide de la Mairie (maximum 4). Si ce n'est pas possible de la stocker, elle est défaussée.
- Lorsqu'un Touriste produit une Matière Première dans un Arrondissement et que son joueur ne peut pas la stocker alors elle est mise automatiquement dans l'Arrondissement ayant produit. S'il n'y a pas de place non plus, alors elle est remise dans la réserve.
- Il n'est pas possible de réorganiser les Matières Premières entre les Entrepôts et la Mairie. La seule façon d'utiliser les cubes venant de la Mairie ou des Entrepôts est de les dépenser en construisant des Bâtiments Culturels en Phase II ou de les échanger lors des Revenus Commerciaux en Phase IVb.



Attention : La Mairie n'a qu'une capacité maximale de 4 Citoyens et/ Matières Premières, un par emplacement.

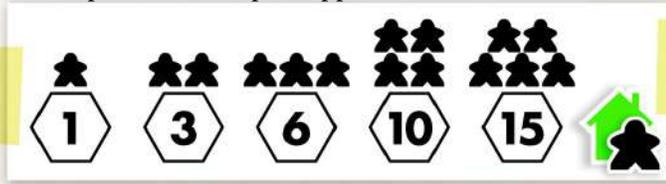


V

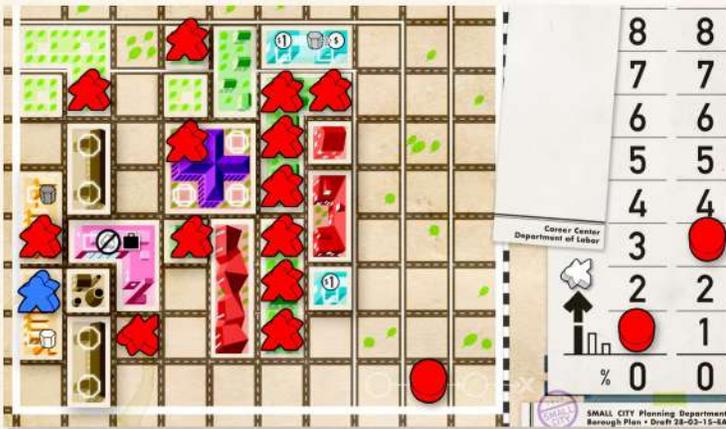
VOTES

Les Citoyens vous rapportent des voix comme suit :

- **Zones Résidentielles** : Le premier Citoyen dans une Résidence rapporte toujours **1** voix, le deuxième **2** Voix, le troisième **3** voix, le quatrième **4** voix et le cinquième **5** voix. Donc une R1 avec 1 Citoyen rapporte **1** Voix, une R5 avec 3 Citoyens rapportent **6** voix et la même complètement remplie rapporte **15** Voix.



- **L'Université** : Si elle est activée par 1 Citoyen, elle rapporte **3** Voix. On ajuste le score sur la piste des voix du plateau Conseil Municipal.



Exemple : Les 2 R1 remplies rapportent 1 Voix chacune, la R3 rapporte 6 Voix et la R4 rapporte 10 Voix, soit un total de **18** voix.

Note: Prendre une tuile **+50** lorsqu'on dépasse **50** Voix sur la piste.

VI

MESURE DE LA POLLUTION

Chaque Citoyen (même les Touristes) génèrent **1 point** de Pollution pour le joueur hôte, sauf ceux présents dans la Mairie et ceux dans le cimetière.

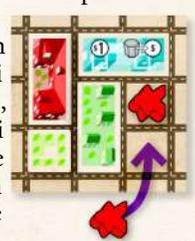


La Pollution s'accumule d'un tour sur l'autre et s'ajoute au niveau atteint précédemment.

- Chaque carré d'Usine qui a produit une Matière Première (même si c'est par un Touriste) génère 1 point de Pollution, sauf pour le joueur qui a choisi l'action Engineer.
- Chaque carré de **Parc** génère **-1 point** de Pollution (autrement dit, réduit de 1 la Pollution); cependant la pollution minimale générée pendant un tour ne peut être en dessous de 0. Avoir beaucoup de Parcs ne nettoie pas d'un coup de torchon magique les points de pollution accumulés aux tours précédents.
- Chaque joueur ajuste son niveau de pollution pour le tour et l'ajoute au niveau précédemment atteint.
- Si le niveau de pollution d'un joueur atteint à un moment donné ou dépasse 100%, le joueur est immédiatement éliminé et tous ses Citoyens meurent. La Clinique et la Caserne n'ont aucun effet sur ce phénomène hyper rare.
- Si l'un des joueurs atteint ou dépasse 10% sur l'échelle de son plateau personnel, alors les Citoyens commencent à mourir. Le joueur qui a pollué et généré le plus de pollution ce tour doit tuer un Citoyen de son Arrondissement. En cas d'égalité, c'est le joueur qui a atteint le plus haut niveau de pollution. S'il y a encore égalité, alors les joueurs à égalité doivent chacun tuer un Citoyen. Même si au mieux aucun des joueurs n'a généré de pollution pendant un tour, le fait de dépasser 10% entraîne qu'un Citoyen ou plus doit mourir ce tour.



- Le joueur peut choisir de faire mourir un Touriste de son Arrondissement. Si le joueur possédant le Touriste a une Caserne de Pompiers active, alors au lieu de mourir, le Touriste retourne dans la Mairie du joueur. S'il n'y a pas de place à ce moment là, il retourne dans l'Espace Carrière.
- Si le joueur possède une Clinique active, aucun de ses Citoyens dans son Arrondissement ne mourra. Il peut cependant choisir un Touriste. Mais si tous les Touristes sont protégés par une Caserne de Pompiers alors exceptionnellement il n'y aura pas de victimes dues à la Pollution pour ce tour !
- Lors d'un décès, le joueur doit choisir un emplacement vide (sans tuile) de sa Zone Constructible et couche le Citoyen Meeple, créant ainsi un Cimetière. Si le joueur possède déjà un Cimetière, alors le Cimetière doit être agrandi orthogonalement. S'il n'y a pas de place pour l'agrandir, alors un nouveau Cimetière est commencé où le joueur le souhaite.



Suite de l'exemple précédent : En ne comptant pas les Citoyens présents dans la Mairie, ni les Citoyens déjà décédés aux tours précédents, le joueur a 12 Citoyens. Les 2 Citoyens dans les Usines ont produit des Matières Premières ce tour. Le joueur a également 5 Parcs. $12+2-5 = 9$. Cet Arrondissement génère une Pollution de 9 ce tour, et cette augmentation fait que le niveau général de pollution est au dessus de 10% : Les gens vont commencer à mourir à cause de la pollution. Il ne reste plus qu'à espérer que les joueurs adverses pollueront pour plus que 9 ce tour !

VII INFLUENCE AU CONSEIL MUNICIPAL

Dans l'ordre du tour, chaque joueur a la possibilité de faire **UN** investissement au Conseil Municipal, c'est-à-dire d'avancer l'un de ses deux disques sur la piste afin d'exercer son influence.

Plusieurs joueurs peuvent obtenir le même bénéfice, il suffit d'empiler les disques des joueurs.

- Si le joueur choisit de faire un investissement ce tour, il doit payer le coût pour augmenter son influence dans la ligne « Département » concernée soit en Argent, soit en Voix. Aucune combinaison des deux n'est possible. Le coût pour passer à la colonne 1 est de **\$1** ou **1** Voix, de la colonne 1 à la colonne 2 de **\$2** ou **2** Voix, de la colonne 2 à la colonne 3 est de **\$3** ou **3** voix, de la colonne 3 à la colonne 4 de **\$4** ou **4** voix.
- Si le joueur souhaite changer de ligne, il est autorisé à le faire, mais il doit recommencer à partir du tout début et doit payer **\$1** ou **1** voix comme au début. Il n'est pas possible cependant d'avoir les deux disques dans la même colonne ! Mais il est possible de recommencer la même ligne en suivant les mêmes règles sur les coûts.
- Tout de suite après avoir payé le coût, on applique le bonus associé à l'emplacement au Conseil Municipal sur lequel le disque arrive (voir ci-contre). Les Bénéfices ne s'ajoutent pas, on obtient uniquement le bénéfice de l'emplacement du nouvel espace. Il n'est donc pas possible de profiter du bénéfice de la colonne précédente en avançant.
- Chaque Ligne « Département » offre un avantage particulier (Matières Premières, Constructions, Argent ou Voix, Nouveaux Citoyens).
- Une fois qu'un des disques atteint la dernière colonne, il doit rester jusqu'à la fin de la partie et ne peut plus changer de ligne ou même recommencer la même ligne.



Ligne 1 : Département de l'Industrie : Le joueur obtient immédiatement des Matières Premières qu'il doit stocker dans ses entrepôts ou à la Mairie. Le surplus éventuel est remis dans la réserve au centre de la table. **(1)** 1 blanche, **(2)** 2 blanches ou 1 grise **(3)** 2 grises ou 1 noire **(4)** 2 noires.

Ligne 2: Département de la Construction : Le joueur obtient immédiatement une tuile Bâtiment qui n'est pas un Bâtiment Culturel, sans payer le coût normal de construction ! Il doit néanmoins respecter toutes les règles de construction **(5)** Construire un Bâtiment d'un carré **(6)** Construire un Bâtiment de 2 carrés **(7)** Construire un Bâtiment de 3 carrés **(8)** Construire un Bâtiment de 1 à 4 carrés sans respecter les Conditions de construction (uniquement celles pour les agrandissements, par exemple, une Usine de niveau 3 sans le Port, une Résidence de niveau 3 Influencée par aucun Bâtiment Culture...!); cependant les Zones Résidentielles ne peuvent toujours pas être Influencées par les Usines, les Entrepôts, la Raffinerie et le Port.

Ligne 3 : Département de l'Economie : Le joueur obtient immédiatement le nombre de voix ou l'argent indiqué sur le cercle **(9)** \$2 ou **2** voix, **(10)**, \$3 ou **3** voix, **(11)** \$5 ou **5** voix, **(12)** \$8 ou **8** voix.

Ligne 4 : Département du Tourisme : Le joueur obtient immédiatement de nouveaux Citoyens à sa couleur de la réserve commune du centre de la table. Il les stocke dans sa Mairie. S'il n'a pas la place, ils sont placés dans son Espace Carrière **(13)** 1 Citoyen, **(14)**, 1 Citoyen, **(15)** 2 Citoyens, **(16)** 2 Citoyens. C'est le seul moyen de jouer la partie avec plus de 14 Citoyens.

VIII VISITE DU MAIRE

Si aucun des joueurs n'a choisit la carte Action Maire, alors le Meeple Maire est passé au joueur à gauche dans le sens des aiguilles d'une montre. Si le premier joueur a pris l'action Meeple alors le Meeple Maire est laissé dans la même Rue. On avance le marqueur tour d'une case. Remettre debout tous les Meeples, exceptés ceux des Cimetières.



Un nouveau tour peut commencer.

IX FIN DE PARTIE ET SCORE

Le jeu s'arrête après le 8ème tour. Chaque joueur fait alors le décompte de ses voix. A son total de voix accumulées pendant la partie, on ajoute celles des Promesses Electorales :

- Les joueurs révèlent leur carte Promesse Electorale :
 - Si le joueur a tenu sa Promesse Electorale, alors il gagne **6/12/18** voix nouvelles selon la carte.
 - Si le joueur n'a pas tenu sa Promesse Electorale, alors il perd **3/6/12** voix et soustrait ce nombre à son total.
- On soustrait le niveau de pollution atteint.

Le joueur avec le plus haut total est vainqueur et est élu Maire. A égalité, c'est le joueur qui a le moins pollué, puis le plus riche.

MISE EN PLACE

Prendre le côté Avancé (*) du Plateau du Conseil Municipal.



Les Cartes Promesses Electorales à bord jaune (dos scooter) sont placées près du Plateau Conseil Municipal en un seul paquet face cachée prêtes à être choisies par les joueurs pendant la partie.

Les joueurs s'accordent sur **une** condition de Victoire pour la fin de partie et applique les modifications listées dans la suite :

- Victoire **Electorale**
- Victoire **Economique**
- Victoire **Citoyenne**
- Victoire **Culturelle**

UTILISER CECI



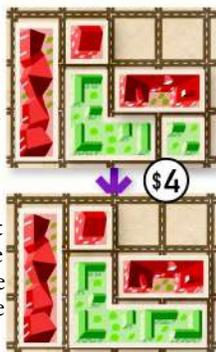
Les joueurs peuvent utiliser les règles avancées avec le plateau Arrondissement Facile ou Expert.

DEROULEMENT

I – Choix des Actions Spéciales

- Mélanger les 4 cartes Actions spéciales supplémentaires avec une étoile avec les 8 cartes du jeu de base. Contrairement au jeu basique, on ne place que $2x+2$ cartes en cercle comme dans le jeu de base où x est le nombre de joueurs (6 à 2 joueurs, 8 à 3 joueurs et 10 à 4 joueurs). Les cartes restantes sont placées au centre du cercle, elles seront mélangées avec les autres lors du prochain tour.

I EXEC ASSISTANT Le joueur qui choisit cette carte peut fusionner immédiatement une Zone Résidentielle de niveau 1 avec une Zone Résidentielle de niveau n ($n=1, 2, 3, 4$) pour former une unique Zone Résidentielle de niveau $n+1$, **sans respecter Les conditions de construction des Bâtiments Culturels**. Cependant, les deux Zones Résidentielles qui vont fusionner doivent avoir la même forme globale que la tuile qui va les remplacer et être construite à l'emplacement exact, recouvrant la totalité des 2 Zones Résidentielles. Le joueur **doit** payer des frais de dessous de table pour ne pas avoir eu à respecter les conditions de construction égaux à $\$(n+1)$ pour cette fusion hors la loi...



J ECOLOGIST Les Citoyens et Touristes situés dans les Zones Commerciales ne généreront pas de Pollution pour ce tour uniquement.

K ATTORNEY Le joueur peut placer 2 Citoyens sur le même emplacement dans une Zone Résidentielle ou dans une Zone Commerciale, ou encore dans une Usine. Pour la Zone Résidentielle, le Meeple supplémentaire permet de gagner autant de voix en plus que le niveau de Développement de la Zone. Ainsi si le joueur place 2 Citoyens dans le même emplacement d'une résidence R4 vide ailleurs, le premier Citoyen lui rapportera normalement 1 voix et le deuxième Citoyen 4 voix. Pendant la phase de mouvement, les deux Citoyens doivent alors se déplacer afin de ne laisser qu'un Citoyen (ou moins) dans la Zone Résidentielle, ou aucun Citoyen dans les Zones Commerciales et Usine conformément aux règles de base.

L ANARCHIST Le joueur qui choisit cette action doit payer les \$2 ou les 3 voix pour calmer la population qui s'agite. S'il ne peut pas payer les \$2, alors il recule obligatoirement de trois Cases sur la piste des voix. S'il n'a pas assez de voix, alors il augmente son niveau de pollution de trois.

- A la place de payer en Argent ou en Voix l'avancement sur les lignes des Départements, le joueur peut prendre des nouvelles cartes Promesses Electorales. Il tire alors autant de cartes Promesses Electorales dans le paquet « dos au scooter », qu'indiqué sur le plateau du Conseil Municipal suivant la colonne, il en choisit une et remet les autres dans le paquet. Rebattre les cartes ensuite.

Exemple : Pour avancer dans la première colonne, le joueur peut choisir de ne pas payer et de prendre 4 cartes du paquet des promesses Electorales « dos scooter », il les regarde et en choisit une qu'il ajoute à ses autres promesses. Il replace les 3 autres cartes dans le paquet. En revanche pour passer à la 4ème colonne, il ne tire qu'une seule carte.

- Il n'y a pas de limite au nombre de cartes Promesses. Elles rapportent +0 si elles sont tenues mais coûtent 5 Voix sinon.
- Chaque Promesse de ce paquet nécessite d'être le seul joueur à respecter la condition, sauf la carte #32.

CHANGEMENTS SPECIFIQUES

Excepté pour la Victoire Electorale, la mise en place, le déroulement du jeu et bien sûr le décompte final sont modifiés comme suit :

VICTOIRE ECONOMIQUE

Mise en place :

- Remettre dans la boîte la carte Promesse Electorale #14 (Avoir plus de \$17 à la fin de la partie)
- Afin d'enregistrer l'argent à chaque tour et d'en avoir un visuel en fin de partie, un joueur peut utiliser son téléphone ou scanner le QR code ci-contre ou encore se connecter sur <http://smallcity.boardgamecore.net> et choisir l'option Money, puis choisir le nombre de joueurs...

Déroulement :

VIII – Visite du Maire :

La ville a une valeur en \$ qui est comptée et ajustée à la fin de chaque tour afin de garder une trace en fin de partie. Chaque Bâtiment Culturel et chaque Zone Résidentielle génèrent une valeur immobilière de S^2 dollars. ($S \times S$). Par exemple une Station de Métro (Taille 4) génère (4 x 4) dollars, une Résidence de taille 5, \$25.

A la fin de chaque tour, les joueurs ajustent le nombre de résidences qu'ils ont, leur taille (Niveau de développement) et l'argent qu'ils possèdent. Cela donne une valeur en \$ de la ville.

Remarque : Cette valeur n'est pas un revenu, il s'agit juste de la valeur immobilière de la ville du joueur.

Score Final :

Le joueur qui a la ville avec la plus haute valeur financière est déclaré vainqueur.

- Le niveau de Pollution atteint n'est pas soustrait à ce total. Cependant si l'un des joueurs dépassent 100%, il a immédiatement perdu comme dans le jeu de base.
- Les cartes Promesses Electorales accumulées sont alors évaluées en Argent plutôt qu'en Voix. Ainsi des promesses tenues rapporteront \$6/\$12/\$18 ou coûteront \$3/\$6/\$12 pour les Promesses violettes et \$0 ou -\$5 pour chaque Promesse rose.
- En cas d'égalité, c'est le joueur qui a le moins pollué puis celui qui a le plus de voix qui l'emporte,



VICTOIRE CITOYENNE

Mise en place :

- Placer 3 Citoyens dans la Mairie comme dans le jeu de base.
- Placer 19 Citoyens dans l'Espace Carrière, il n'y pas de réserve commune
- Remettre dans la boîte la carte Promesse Electorale #11 (Avoir 22 Citoyens en fin de partie).
- Afin d'enregistrer le nombre de Citoyens à chaque tour et d'en avoir un visuel en fin de partie, un joueur peut utiliser son téléphone ou scanner le QR code ci-dessus ou encore se connecter sur <http://smallcity.boardgamecore.net> et choisir l'option Citizens, puis choisir le nombre de joueurs...

Déroulement :

Le département du Tourisme permet aux joueurs de faire venir des Citoyens de l'Espace Carrière vers la Mairie.

VIII - Visite du maire :

Les joueurs peuvent enregistrer à chaque fin de tour le nombre de Citoyens qui habitent leur Arrondissement afin d'avoir une courbe de leur progression à la fin de la partie.

Décompte final :

Le joueur avec le plus de Citoyens dans son Arrondissement est déclaré vainqueur. On ne compte pas ceux présents à la Mairie. En cas d'égalité, le joueur avec le plus faible pourcentage de pollution est déclaré vainqueur. On départage les vainqueurs avec l'argent puis les voix le cas échéant. Toutes les Promesses Electorales rapportent au joueur, les voix indiquées comme dans le jeu de base.



VICTOIRE CULTURELLE

Mise en place :

- Remettre dans la boîte la carte Promesse Electorale #16 (Avoir construit tous les Bâtiments Culturels).
- Chaque joueur prend un jeu complet de 6 Bâtiments Culturels, un Commissariat et une Caserne.

Score Final :

Le joueur avec le plus de carrés de Bâtiments Culturels est le vainqueur. En cas d'égalité, c'est le joueur ayant le moins pollué, puis celui qui a le plus de voix, puis le plus riche. Toutes les Promesses Electorales rapportent au joueur, les voix comme dans le jeu de base.



CREDITS

Les règles de Small City appartiennent à l'auteur Alban Viard et sont réservées à un usage personnel.

Small City © Alban Viard 2015.

L'auteur tient à remercier Corinne Viard, Jean-Claude Viard, Sylvain et Damien Nocquard, David Glantenay, Teddy Pasquier, Brice Cornilly, Milena Guberinic, Alexander Freudenthal, Johan Kristensson, David Krantz, Torbjörn Nager, Nathan Ehlers, Matt VanEseltine, Greg Herlevi, Zach Davis, Mark Rishavy, et tous les joueurs de l'équipe d' AoS team, Sampo Sikiö, Nathan Morse, pour leur patience, disponibilité et leur aide durant les dernières années du développement de ce jeu.

Graphisme: Sampo Sikiö (samposdesign.com), Todd Sanders
Illustrations: Fanny Dalle Aste (da-fanny.ultra-book.com)

JEU EN SOLO

Toutes les règles du jeu de base s'appliquent avec les modifications suivantes :

MISE EN PLACE

- Choisir un niveau de difficulté du plus facile au plus difficile : **Citoyen, Maire, Député, Sénateur, Président.**
- Utiliser le côté Facile ou Expert de l'Arrondissement.
- Placer 1 Bâtiment Culturel de chaque type, une Caserne de Pompiers, un Commissariat, une Raffinerie, et un Port à côté du plateau du joueur.
- Mélanger les 8 cartes Actions. Tirer une carte et placer le Meeple Maire dessus. Dans le sens des aiguilles d'une montre depuis cette carte, placer 3 autres cartes face cachée et les révéler. Garder les 4 autres cartes, elles seront utilisées au prochain tour.
- A la place de visiter l'Arrondissement, le Meeple Maire visite les VIP représentées par les cartes actions.

DEROULEMENT

I - Choix des actions

La carte avec le Meeple Maire est la carte choisie par un premier joueur imaginaire. Donc en solo, le joueur est toujours le deuxième joueur. Il peut choisir gratuitement l'une des 2 cartes adjacentes ou payer \$2 pour choisir la dernière carte, la plus éloignée du Maire.

III - Déplacement des Citoyens

Il n'y a pas de Touristes, parce qu'il n'y a pas d'Arrondissements alentours et personne ne viendra rendre visite au joueur. C'est une variante solitaire jusqu'au bout !

V - Pollution

Le niveau de pollution augmente comme dans le jeu de base. Seules les conséquences de cette augmentation varient dans la variante solo. Suivant le niveau de difficulté que le joueur a choisi :

Citoyen : Aucun Citoyen ne meurt quelque soit le niveau de pollution atteint et l'augmentation effective par tour.

Maire : 1 Citoyen meurt si le niveau de pollution augmente de plus de 5 inclus.

Député : 1 Citoyen meurt si le niveau de pollution augmente de plus de 2 inclus.

Sénateur : 1 Citoyen meurt si le niveau de pollution augmente.

Président : 1 Citoyen meurt par point d'augmentation du niveau de pollution !

Remarque : On perd automatiquement si on atteint 100% de pollution.

VIII - Visite du Maire

On rappelle que le Meeple Maire rend visite aux VIP de Small City, il n'a pas le temps de venir dans l'Arrondissement du joueur !

Fin de partie et décompte final

Plus votre score est élevé, mieux vous être classé.

50-59 : Lieu Dit
60-69 : Hameau
70-79 : Village
80-89 : Bourg
90-99 : Cité

100-109 : Banlieue
110-119 : Ville
120-134 : Métropole
135-149 : Capitale
150+ : Mégapole