

1-4
Players

15
Minutes

Ages
8+

Vous et vos collègues urbanistes avez été embauchés pour développer la ville la plus tentaculaire du monde ! Ensemble, vous devez construire la ville qui satisfait tous les officiels ... et ils ont tous un avis différent sur la question. Vous allez devoir vous creuser la tête pour satisfaire leurs attentes les plus folles !

MATÉRIEL

18 cartes avec des blocs et des décomptes au verso

MISE EN PLACE

1. Mélangez les cartes et piochez-en 3 au hasard, face « décompte » visible. Ces 3 cartes montrent les décomptes de points qui seront appliqués pour cette partie. **Ignorez les décomptes au dos de toutes les autres cartes.**

Chaque décompte présente un numéro unique. Ajoutez les numéros des 3 décomptes en jeu. **Il s'agit de l'objectif de score que votre équipe doit atteindre ou dépasser pour remporter cette partie.**

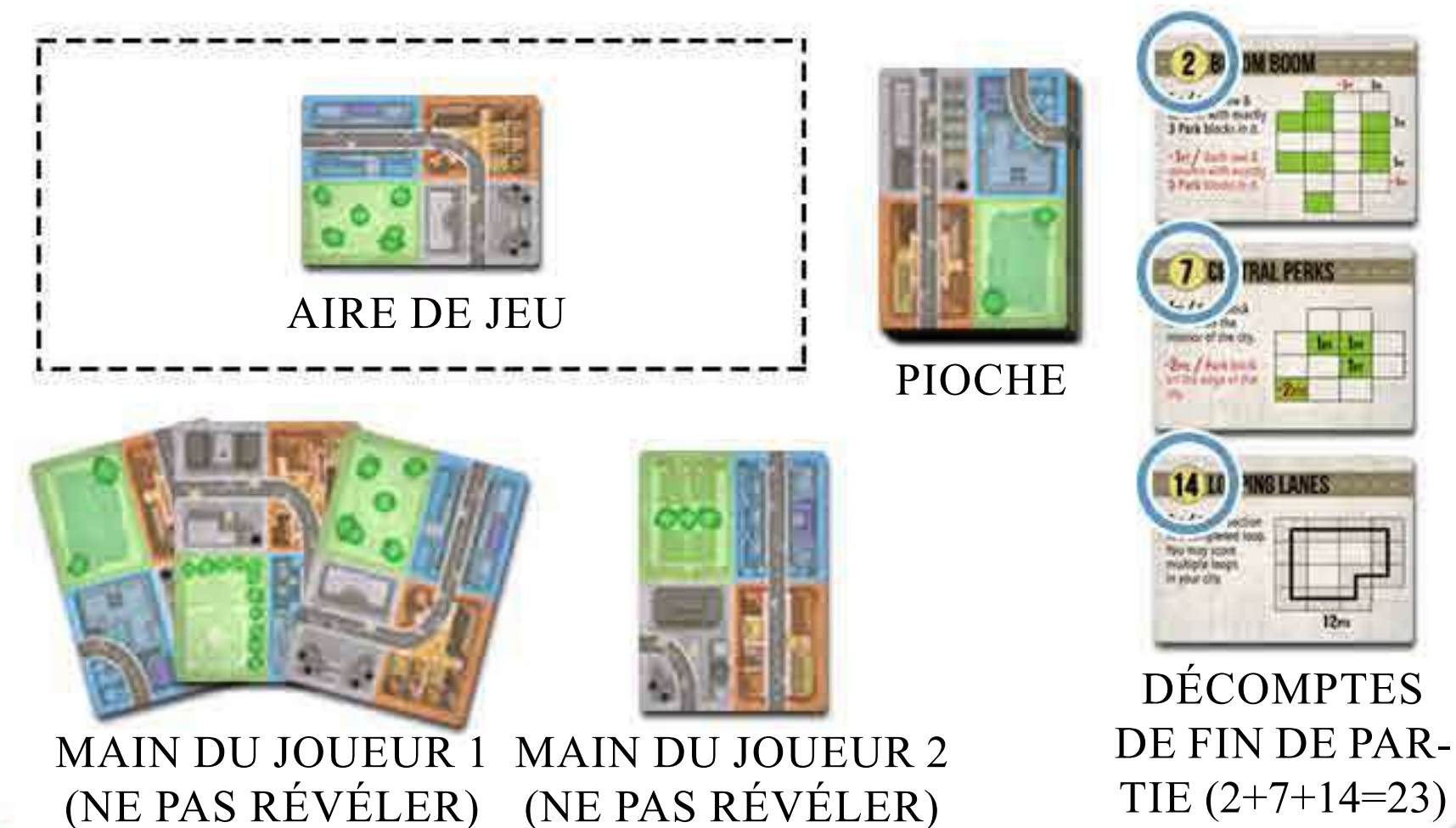
2. Choisissez un premier joueur donnez-lui 3 cartes, face « blocs » cachée. Distribuez 1 carte face « blocs » cachée à chaque autre joueur. Prenez vos cartes en main sans révéler les blocs à vos camarades de jeu.

3. Mettez les cartes restantes de côté, en une pioche face « blocs » visible. Note : cela permet aux joueurs d'avoir un aperçu de la prochaine carte à venir.

4. Placez la première carte de la pioche au milieu de l'aire de jeu pour commencer votre ville.

5. Le premier joueur commence la partie puis chaque joueur joue à tour de rôle, dans le sens des aiguilles d'une montre.

MISE EN PLACE POUR 2 JOUEURS



À PROPOS DES BLOCS

Un « bloc » est un rectangle représentant l'un des 4 types d'aménagement : commercial (bleu), parc (vert), industriel (gris) et résidentiel (orange). Chaque carte présente 4 blocs, un de chaque type d'aménagement.

À PROPOS DES ROUTES

Chaque carte contient une ou deux portions de route. Une « route » est une suite continue de portions de route qui s'arrête au bord d'un bloc ou au bord de la ville. Elle peut parcourir un seul bloc ou plus. Les routes jouent un rôle important sur certains décomptes et sur votre score.

DÉVELOPPER LA VILLE

Le premier joueur choisit l'une de ses 3 cartes en main, la révèle et l'ajoute à votre ville, face « blocs » visible. Il donne ensuite ses 2 cartes restantes à son voisin de gauche puis prend la première carte de la pioche afin d'avoir de nouveau une carte en main. C'est maintenant à son voisin de gauche, qui a 3 cartes en main, de jouer.

Lorsqu'il n'y a plus de cartes dans la pioche, continuez de jouer avec les cartes qui vous restent

en main. Si vous n'avez plus qu'une carte en main après avoir joué, passez-la au prochain joueur.

Jouez ainsi jusqu'à ce que l'ensemble des 15 cartes soit ajouté à la ville.

AJOUTER UNE CARTE

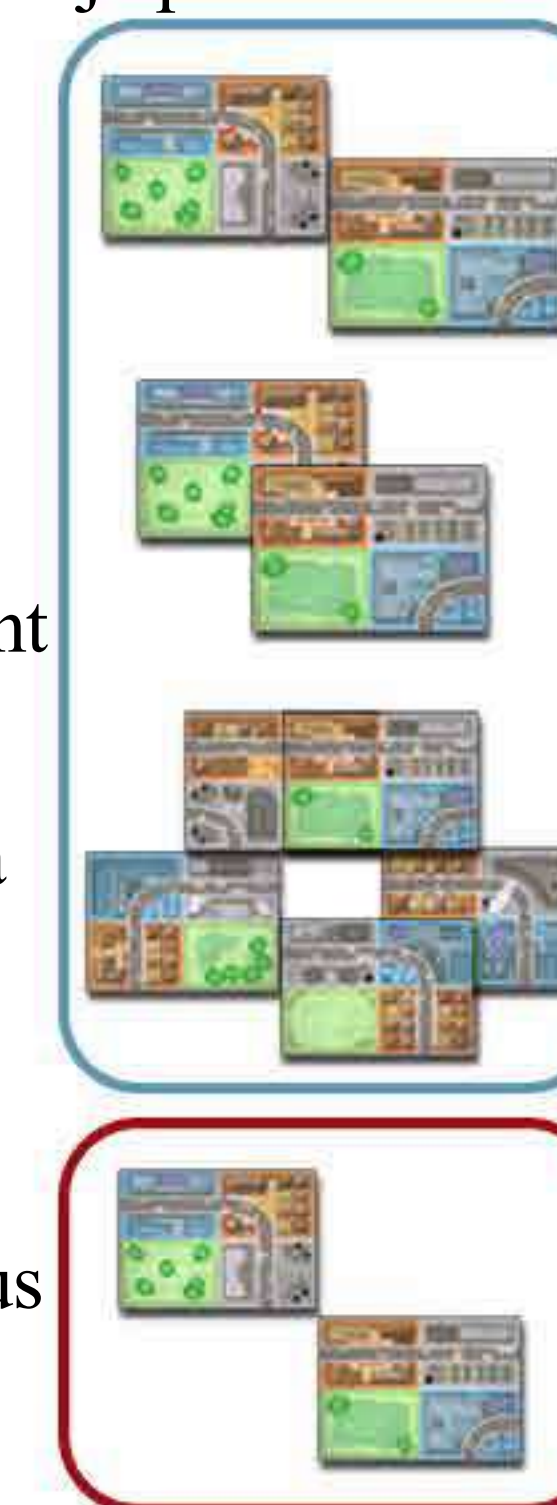
À votre tour, vous devez ajouter une carte à la ville de sorte qu'au moins l'un de ses blocs soit adjacent à au moins un bloc déjà présent dans votre ville OU qu'elle recouvre au moins un bloc déjà présent dans votre ville.

Vous ne pouvez PAS glisser votre nouvelle carte sous une carte de votre ville.

Vous ne pouvez PAS placer une carte reliée à votre ville uniquement par un angle.

Vous pouvez placer une carte en la retournant de 180° mais PAS horizontalement.

Vous pouvez créer des espaces vides dans votre ville, tant que vous respectez les règles de placement ci-dessus.



DISCUSSION

Parler de ce qu'il y a sur vos cartes n'est pas seulement autorisé, mais vivement encouragé ! Les joueurs peuvent dire ce qu'ils veulent mais ils n'ont pas le droit de montrer leurs cartes aux autres. Une fois qu'un joueur a choisi sa carte et l'a révélée, il doit la jouer mais il peut discuter de son placement avec ses camarades.

FIN DE PARTIE

Lorsque les 15 cartes sont placées, votre ville est terminée ! Comptez le score de votre équipe :

BLOCS : vous marquez **1 point par bloc dans votre plus grand groupe de blocs de chaque type** d'aménagement. Un « groupe » de blocs est un ensemble de blocs du même type, connectés par au moins un côté. Seul votre plus grand groupe de chaque type est décompté. Si 2 groupes ou plus du même type sont à égalité, choisissez lequel vous comptez.

ROUTES : retirez 1 point de votre total pour chaque route dans votre ville. Rappelez-vous qu'une « route » est une suite continue de portions de route.

DÉCOMPTES ADDITIONNELS

Vous marquez également des points pour chacune

des 3 cartes « décompte » piochées en début de partie. Chaque carte présente un décompte différent. Elles vous feront parfois perdre des points, sous certaines conditions.

Comptez votre score pour les groupes de blocs, retirez des points pour les routes puis ajoutez/enlevez des points pour les cartes « décompte » afin d'obtenir votre score final. Si votre score atteint ou dépasse l'objectif de score des 3 cartes « décompte » combinées, vous gagnez !

PARTIE SOLO

Une partie solo se déroule comme une partie à plusieurs joueurs. La seule exception est que vous avez toujours 3 cartes en main. Après avoir placé une carte, piochez-en une nouvelle pour avoir de nouveau 3 cartes pour votre prochain tour. Lorsque la pioche est épuisée, continuez à jouer jusqu'à ce que vous n'ayez plus de carte en main.

ADAPTER LA DIFFICULTÉ

Partie plus facile – Ne perdez pas de points pour les routes.

Partie plus difficile – Vous ne marquez des points que pour votre plus grand groupe de blocs (dans un seul type d'aménagement).



Exemple : les groupes de blocs rapportent : commercial 2, industriel 2, parc 4 et résidentiel 3 soit 11 points au total pour les Blocs.

Il y a 7 routes soit 7 points en moins. Ce qui donne donc un score de base de 4 points (11-7=4).

Ensuite, ajoutez/enlevez des points pour chacune des 3 cartes « décompte » pour obtenir votre score final. S'il atteint ou dépasse l'objectif de score, vous gagnez !

Auteurs : Steven Aramini, Danny Devine & Paul Kluka

Couverture : Loïc Billiau

Cartes : Danny Devine

Édition des règles : Travis D. Hill

Traduction : Bruno Larochette

2019 Quined Games



QUINED
GAMES

STEVEN ARAMINI, DANNY DEVINE, PAUL KLUKA

SPRAWLOPOLIS