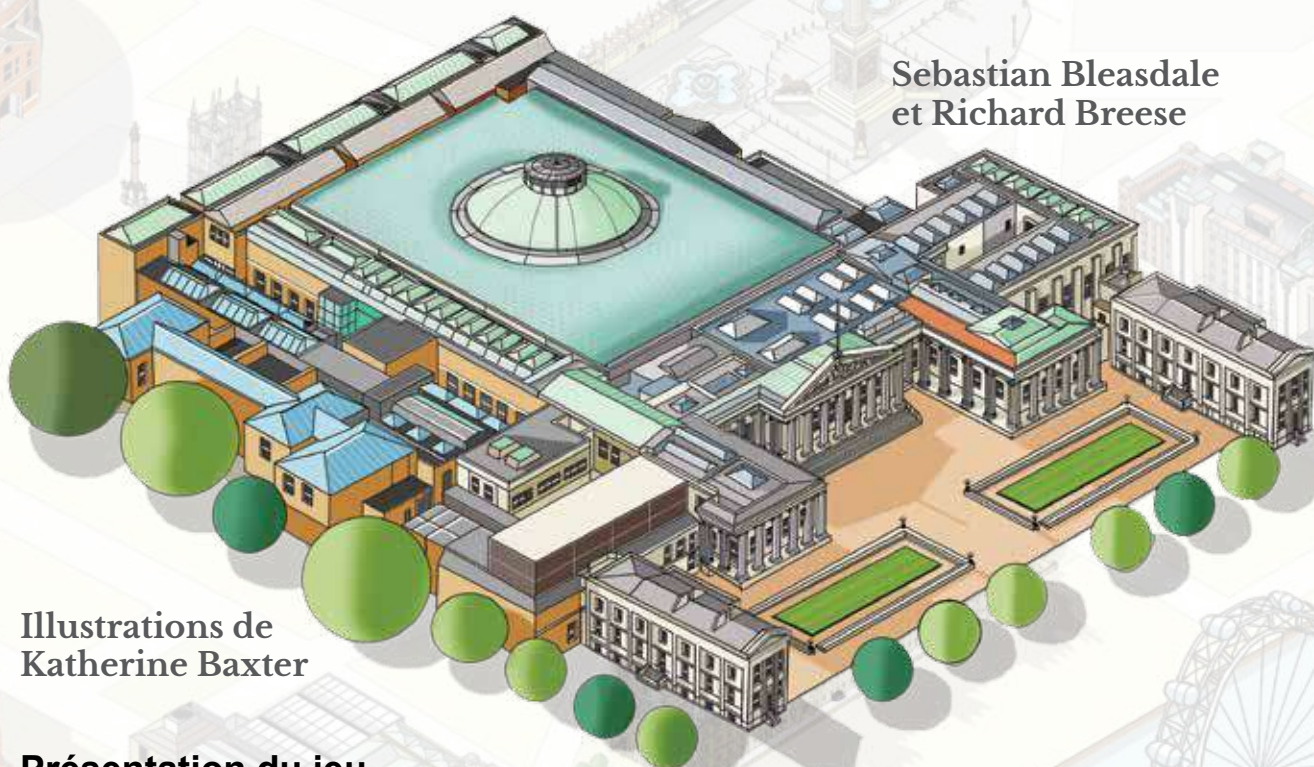


Key TO THE CITY

LONDON

Sebastian Bleasdale
et Richard Breese



Illustrations de
Katherine Baxter

Présentation du jeu

Key to the City – London est un jeu pour de 2 à 6 joueurs. Chaque joueur a pour but de développer son propre quartier londonien **basé** autour de sa tuile **Maison**, en utilisant les grandes **tuiles de lieux** hexagonales.

Chaque tuile de lieu donne des points de victoire et peut générer des **ressources (connecteurs** qui relie deux tuiles de lieux ou **tuiles Compétences)**. Ces connecteurs et ces tuiles Compétences peuvent être utilisés pour améliorer les tuiles de lieux et obtenir des points de victoire supplémentaires et une meilleure productivité.

Une partie se joue sur quatre **époques**. A chaque époque de nouvelles tuiles de lieux seront disponibles aux enchères. Dans les époques 1 et 2, ces tuiles comprendront six tuiles générant des ressources ainsi que quelques tuiles de construction. Lors de l'époque 3, il n'y aura que des tuiles de construction, qui arriveront déjà améliorées. Lors de l'époque 4 certaines des **tuiles Routemaster** deviendront disponibles.

A son tour, un joueur choisit une des cinq actions possibles. Il peut utiliser un ou plusieurs de ses ouvriers en bois (« keyples ») pour :

- 1) faire une **offre** pour une tuile lieu,
- 2) **utiliser** une tuile lieu pour générer des ressources,
- 3) **améliorer** une tuile lieu,
- 4) **passer**, auquel cas il peut jouer à nouveau à cette époque, ou
- 5) cesser de jouer cette époque en envoyant sa **barge** le long de la Tamise.

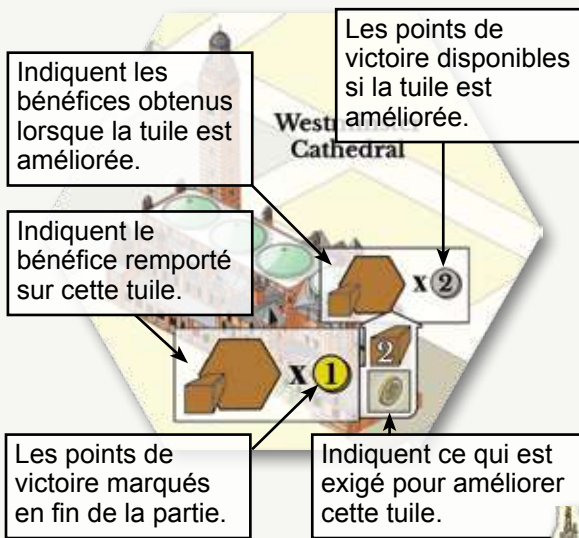
La partie se termine après que la dernière barge a pris le large à la fin de l'époque 4. C'est alors le joueur avec le plus de points de victoire qui remporte la partie.

Key to the City – London a des similitudes dans sa structure avec *Keyflower*, jeu de 2012 de R&D qui a obtenu des prix à travers le monde. Une explication des principales différences entre les deux jeux est donnée à la page 7.

Composants du jeu et mise en place

Composants

- 57 **tuiles Lieux** comprenant :
- 5 **tuiles rivière**, identifiées par leur texte en bleu.
 - 6 **tuiles Maison**, identifiées par l'icône de maison coloré 🏠.
 - 6 **tuiles époque 1**, identifiées par le petit icône vert hexagonal 1.
 - 6 **tuiles époque 2**, identifiées par le petit icône orange hexagonal 2.
 - 12 **tuiles « Routemaster »** (bus de Londres) pour l'époque 4, identifiées par l'illustration du Routemaster sur le dos de la tuile. 
 - 22 **tuiles Construction**, dont 8 **tuiles repère** de construction et 3 tuiles qui comprennent des sections de la rivière.



- 8 **marqueurs Bâtiments principaux en 3D**. 
- 6 **barges** en bois, 1 dans chacune des couleurs: bleu, rouge, vert et violet. 
- Ressources :**
- 144 **connecteurs** : 24 dans chacune des couleurs suivantes: bleu (pipes à eau), brun (tuyaux de déchets), gris (câbles électriques), jaunes (conduites de gaz), noir (câbles de télécommunications) et rouge (tunnels souterrains). 
- 72 **tuiles de compétence** : 24 boussoles (architectes), 24 briques (constructeurs) et 24 pièces (financiers). 
- 120 **keyples** en bois : 40 dans chacune des couleurs bleu, jaune et rouge. 
- 1 **Sac en tissu**, dans lequel placer les keyples.
- 6 **écrans de jeu**.
- 6 **Livrets de règles** en français, allemand, anglais, espagnol, néerlandais et portugais.
- 1 **Brochure d'information** sur les monuments de Londres. (Vous n'avez pas besoin de la lire pour pouvoir jouer à ce jeu.)

1. Séparez les 57 grandes **tuiles de lieux** hexagonales en faisant six piles: les tuiles de maison 🏠 (6), Les tuiles de l'époque 1 1 (6), celle de l'époque 2 2 (6), les tuiles Routemaster (12), les tuiles de construction (22) et des **tuiles de rivière** (5).
Chaque joueur choisit une des tuiles de **maison (1a)**, l'**écran** correspondant (1b) et la **barge** de la couleur correspondante (1c). Placez les tuiles de maisons, les écrans et les barges inutilisés dans la boîte de jeu. Ils ne seront pas utilisés dans cette partie.

2. Placez les 5 **tuiles de rivière** (face couchettes visibles) sur le côté de l'aire de jeu de sorte qu'elles soient accessibles à tous les joueurs. Connectez la rivière de gauche à droite, ainsi : époque, époque 2, époque 3, époque 4 et *fin du jeu*.



8. Placez tous les **keyples (8a)** dans le **sac en tissu**. Chaque joueur pioche **10 keyples (8b)** au hasard et les place derrière son écran sans en montrer les couleurs aux autres joueurs. Ensuite, placez le sac à portée de main de tous les joueurs.
Notez que si vous jouez en tournoi ou avec quelqu'un qui a des difficultés pour compter, alors quand un joueur doit piocher des keyples du sac (au début du jeu et à la fin de chaque époque), c'est le joueur à sa gauche qui pioche le nombre de keyples au hasard pour lui et les lui remet sans les regarder. Le joueur qui reçoit les keyples vérifie qu'il a reçu le bon nombre de keyples puis les met derrière son écran. S'il n'a pas reçu un nombre correct de keyples, il les montre depuis sa main. Ces keyples sont ensuite placés dans le sac et le processus reprend du début.

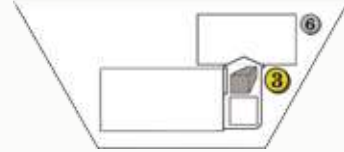
3. Choisissez un premier joueur, par exemple le joueur qui a le plus récemment visité Londres. Le premier joueur place sa **barge** sur l'espace n° 1 sur la **tuile rivière** époque 1 (Pont de Hungerford). Les autres joueurs placent leurs barges dans les autres couchettes dans un ordre quelconque (l'ordre n'a pas d'incidence sur le jeu).

4. Sélectionnez au hasard un nombre de **tuiles Routemaster** égal au double du nombre de joueurs. Placez-les face vers le haut sur le côté de l'aire de jeu. Placez les tuiles Routemaster restantes dans la boîte de jeu. Elles ne seront pas utilisées lors de cette partie.

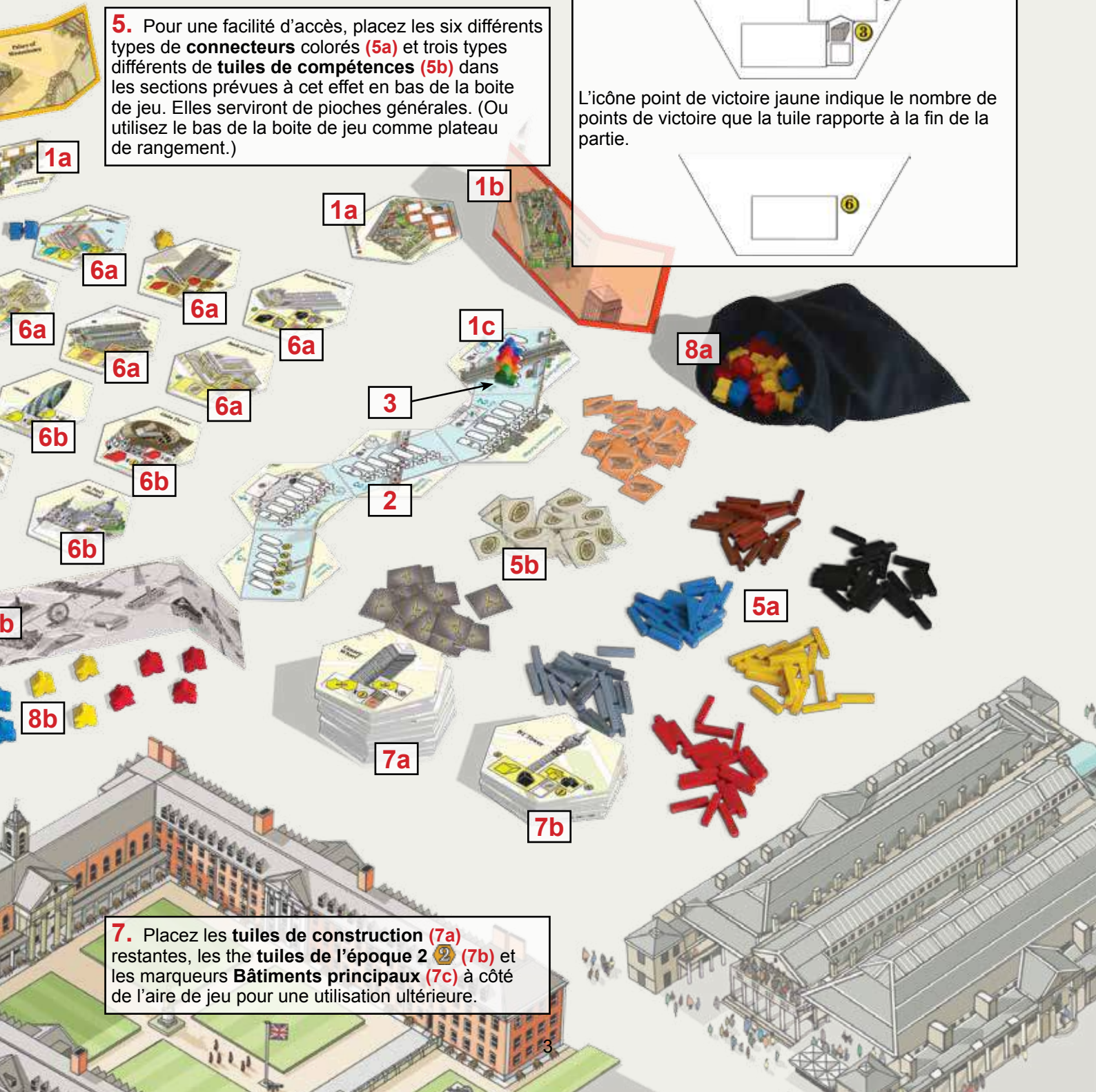
5. Pour une facilité d'accès, placez les six différents types de **connecteurs** colorés (5a) et trois types différents de **tuiles de compétences** (5b) dans les sections prévues à cet effet en bas de la boîte de jeu. (Ou utilisez le bas de la boîte de jeu comme plateau de rangement.)

6. Placez les six **tuiles époque 1 (6a)** face vers le haut (montrant l'icône époque 1 1) au centre de la surface de jeu et, en fonction du nombre de joueurs, placez au hasard le nombre suivant de **tuiles de construction (6b)** au centre de la surface de jeu: 2 joueurs - 4 tuiles, 3 joueurs - 5 tuiles, 4 à 6 joueurs - 6 tuiles. Les tuiles doivent être séparées et avoir toutes la même orientation.

Notez que la plupart des tuiles de lieux ont un côté initial et un côté amélioré. Le côté initial a deux boîtes d'information et une flèche qui montre le coût d'amélioration. L'icône gris de points de victoire indique le nombre de points de victoire que vous remportez si la tuile est améliorée. Le côté amélioré n'a qu'une boîte d'information.



L'icône point de victoire jaune indique le nombre de points de victoire que la tuile rapporte à la fin de la partie.



7. Placez les **tuiles de construction (7a)** restantes, les **tuiles de l'époque 2 (7b)** et les marqueurs **Bâtiments principaux (7c)** à côté de l'aire de jeu pour une utilisation ultérieure.

Début d'une époque

Placez un nombre de tuiles lieux au centre de la zone de jeu en fonction de ce tableau :

	Tuiles lieux					
	Epoque 1 (voir mise en place)		Epoque 2		Epoque 3	Epoque 4
Joueurs	Epoque 1 1	Constructions	Epoque 2 2	Constructions	Constructions améliorées*	Routemaster**
2	6	4	6	4	4	4
3	6	5	6	5	5	6
4	6	6	6	6	6	8
5	6	6	6	6	6	10
6	6	6	6	6	6	12

Lors des époques 1 à 3, les tuiles de construction sont choisies aléatoirement.

* Lors de l'Epoque 3, les tuiles Lieux arrivent en jeu déjà sous leur forme améliorée.

** Les tuiles Routemaster utilisées sont celles mises de côté au point 4 de la mise en place.

Déroulement de la partie

Le joueur dont la barge est sur l'emplacement le plus à droite sur la tuile de la rivière de l'époque en cours joue en premier, puis le jeu se poursuit dans le sens horaire.

A son tour, un joueur peut :

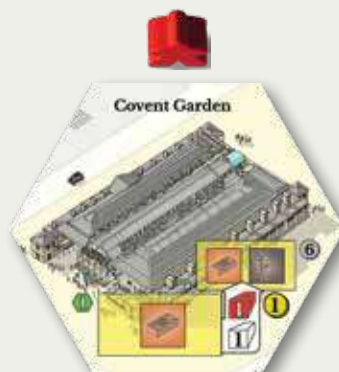
- (1) faire une **enchère** pour une tuile,
- (2) **utiliser** une tuile pour générer des ressources,
- (3) **Améliorer** une tuile,
- (4) **passer** ou
- (5) **Prendre le large**.

Les principales actions sont (1), (2) et (3). Chacune d'entre elles implique l'utilisation de keyples. Tous les keyples utilisés dans ces actions doivent être d'une même couleur mais aussi de la même couleur que tous les keyples qui ont déjà été utilisés pour une enchère sur la tuile pour laquelle le joueur enchérit, qui ont été placés sur la tuile qui va lui générer des ressources, ou qui ont été placés sur la tuile qu'il souhaite améliorer.

Les keyples utilisés dans les actions (1), (2) ou (3) peuvent être pris de derrière l'écran du joueur, d'une enchère perdue par le joueur, ou des deux. Un joueur ne peut réallouer des keyples qui font partie d'une enchère gagnante, ou qui ont déjà été utilisés pour la production de ressources ou l'amélioration d'une tuile.

1. Enchérir

A chaque joueur est affecté l'un des côtés de chaque tuile hexagonale (en principe le côté faisant face à la place du joueur). Pour enchérir, un joueur place un ou plusieurs keyples du côté de la tuile Lieu pour laquelle il souhaite enchérir (en suivant les restrictions de couleur expliquées dans le déroulement de la partie).



Si la tuile a déjà une offre d'un autre joueur ou de plusieurs autres joueurs, l'offre doit se composer d'un plus grand nombre de keyples que l'offre(s) précédente (1). Il n'y a pas de nombre maximum de keyples qui peuvent être ainsi placés pour une enchère.



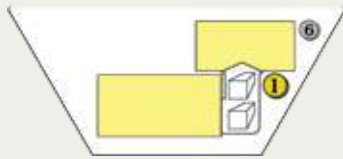
Un joueur peut également pour toute action à son tour ajouter de nouveaux keyples à une de ses précédentes enchères (2), même une enchère gagnante, tant que son nouveau total de keyples mis aux enchères devient le plus strictement élevé.



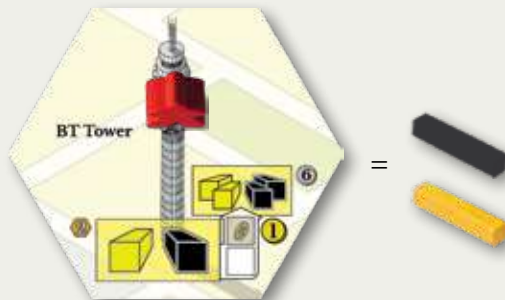
Si un joueur surenchérit en keyples sur l'enchère d'un autre joueur, les keyples de l'enchère perdante restent où ils sont. Le joueur pourra alors utiliser ces keyples lors d'un tour suivant, mais les keyples doivent rester ensemble. Un joueur peut rajouter des keyples à une de ses enchères perdues depuis une autre de ses enchères perdues (en respectant les restrictions de couleurs) ou en utilisant ceux restants derrière son écran. Les Keyples ne peuvent pas être déplacés derrière l'écran d'un joueur durant l'époque en cours.

2. Générer des ressources

Un certain nombre de tuiles de lieux (y compris les tuiles Maison) ont des panneaux d'information colorés.

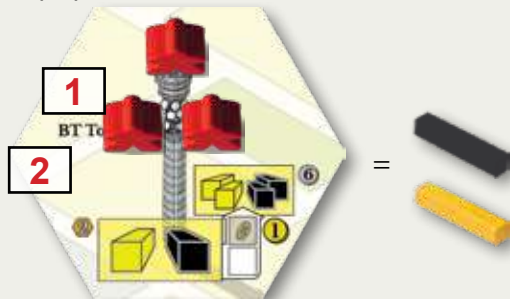


Les joueurs peuvent utiliser ces tuiles pour créer des **connecteurs** ou des **tuiles de compétences**. Les joueurs font cela en plaçant un ou plusieurs keyples sur ces dernières (en suivant les restrictions de couleur expliquées dans le Déroulement de la partie) et en prenant les ressources indiquées dans le panneau d'information.



La tuile de lieu peut être dans le propre quartier du joueur, dans celui d'un adversaire ou être une des tuiles présente aux enchères au centre de l'aire de jeu.

Si la tuile a déjà été utilisée pour produire des ressources ou pour être améliorée lors de cette époque (1), le placement doit être composé d'un plus grand nombre de keyples (2) que le placement précédent. Il n'y a pas de nombre maximum de keyples qui peuvent être utilisés.



Certaines tuiles de lieux exigent, pour produire des ressources, qu'une tuile de compétence au choix du joueur retourne à la pioche générale. Si le joueur ne peut pas faire cela, il ne peut pas utiliser cette tuile pour générer des ressources.

Les connecteurs

Lorsqu'un connecteur est créé, les joueurs doivent immédiatement le placer (un connecteur blanc représente un connecteur au choix du joueur). Un joueur n'a pas à prendre tous les connecteurs disponibles sur la tuile. Le joueur doit placer (ou défausser) avant le début de son prochain tour tous les connecteurs acquis. (Notez que le joueur suivant n'a pas besoin d'attendre que le joueur place ces derniers.)

Les connecteurs sont placés de sorte qu'ils se trouvent sur le côté d'une tuile dans le quartier du joueur.



Un seul connecteur peut être placé sur chaque côté d'une tuile Lieu. Les connecteurs placés sur un côté adjacent à une autre tuile permet de les relier ensemble (3), Les connecteurs peuvent également se trouver sur un côté d'une tuile en périphérie du quartier du joueur (4) (ce qui sera le cas lors de l'époque 1 lorsque le joueur a seulement sa tuile Maison dans son quartier). Placer une



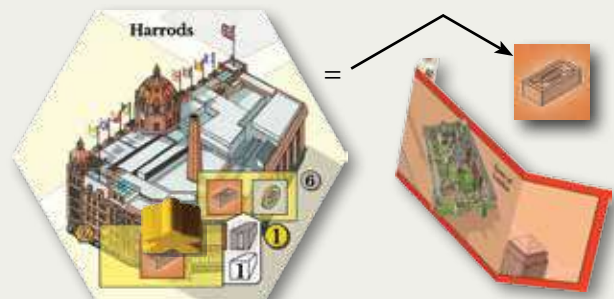
tuile lieu contre ce bord plus tard dans la partie fera que les deux tuiles seront reliées ensemble par le connecteur.

Une fois placés, les connecteurs ne peuvent pas être enlevés ou repositionnés.

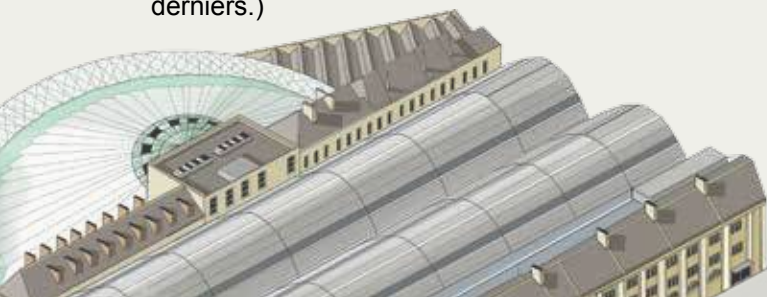
Les connecteurs sont limités par leur nombre présent dans la boîte de jeu. Une pénurie est possible, mais rare, pour une couleur particulièrement utilisée lors d'une partie par exemple. Dans ce cas il n'est alors plus possible de générer des connecteurs de cette couleur pour le reste de la partie.

Tuiles de compétence

Lorsque les joueurs créent des tuiles de compétences, ils doivent prendre la tuile de compétence indiquée et la placer derrière leur écran (un symbole de tuile de compétence blanche représente une tuile de compétence au choix du joueur).

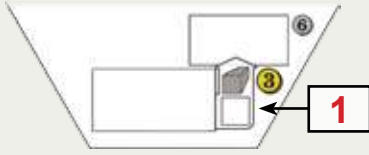


Les tuiles de compétence sont également limitées à celles présentes dans le jeu. Une pénurie est possible, mais rare, pour un type de tuile particulièrement visé durant la partie. Les tuiles de compétences peuvent redevenir disponibles plus tard durant la partie si elles sont dépensées par les joueurs lors d'une amélioration. Toutefois une pénurie antérieure dans la partie ne peut pas être compensée par une tuile de nouveau disponible.



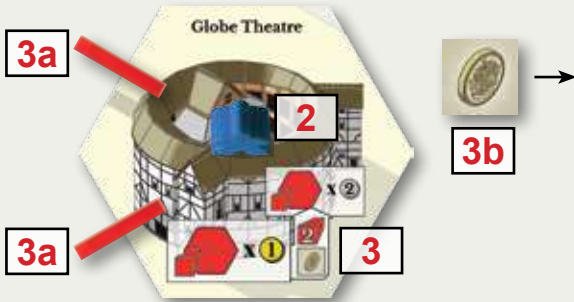
3. Amélioration

Les tuiles Lieux dans le quartier d'un joueur montrant une flèche (1) d'amélioration peuvent être améliorées par ce joueur.



Les tuiles concernées sont la **tuile Maison** du joueur, toutes les **tuiles lieux** qui sont acquises au cours des époques 1 et 2 (sauf pour les tuiles **de rivière**) et les **tuiles de repère** historique acquises lors de l'époque 3. Notez que les tuiles de l'époque 3 sont déjà améliorées lorsqu'elles sont acquises, mais les tuiles de repère historique peuvent être améliorées une deuxième fois.

Les joueurs peuvent améliorer une tuile en plaçant un ou plusieurs keyples sur la tuile (2) à améliorer (en suivant les restrictions de couleur expliquées dans *Déroulement de la partie*) et en répondant à l'exigence indiquée par la flèche d'amélioration.



Si la tuile a déjà été utilisée lors de cette époque pour produire des ressources ou a été améliorée, le placement doit être composé d'un plus grand nombre de keyples que le placement précédent. Il n'y a pas de nombre maximum de keyples qui peuvent être ainsi utilisés.

Si des connecteurs vous sont demandés pour améliorer la tuile, les connecteurs doivent simplement être déjà placés (3a) (sur un côté de la tuile). La flèche d'amélioration (3) indique le nombre et la couleur des connecteurs qui sont nécessaires. Un connecteur blanc indique que n'importe quelle couleur peut être utilisée. Un connecteur multi-couleur, comme indiqué sur les tuiles Maison, indique que *différentes* couleurs doivent être utilisées. Les connecteurs restent sur la tuile une fois celle-ci améliorée.

Si pour améliorer une tuile Lieu une tuile compétence est requise, celle-ci est « dépensée » et retourne à la réserve générale pour une éventuelle réutilisation future (3b). La flèche d'amélioration (3) présente sur la tuile Lieu à améliorer indique le type de tuile de compétence requis. Un symbole de tuile de compétence blanc signifie que n'importe quel type de tuile de compétence peut être utilisé.

Pour améliorer la tuile, glissez soigneusement tous les connecteurs sur les tuiles adjacentes ou la surface de jeu et retirez temporairement tous les keyples présents sur la tuile. Retournez la tuile sur son autre face, puis remettez tous les connecteurs et keyples en place. Les huit tuiles « Bâtiments principaux » peuvent être améliorées une deuxième fois. Lorsque cela se produit, placez les marqueurs (4) de Bâtiments principaux correspondants sur la tuile ainsi améliorée. Ne retournez pas la tuile une nouvelle fois.



Les keyples utilisés pour améliorer une tuile ne peuvent pas servir dans le même temps pour générer des ressources à partir d'une tuile le permettant.

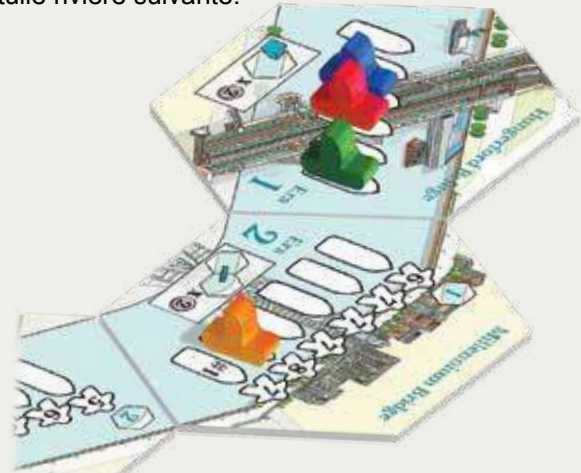
4. Passer

A son tour, un joueur peut décider de passer et de ne rien faire. Si un joueur passe, il pourra rejouer plus tard dans l'époque en cours, sauf si tous les joueurs qui n'ont pas encore pris le large décident également de passer. Si tous les autres joueurs passent également, alors tous prennent le large dans l'ordre dans lequel ils ont passé.

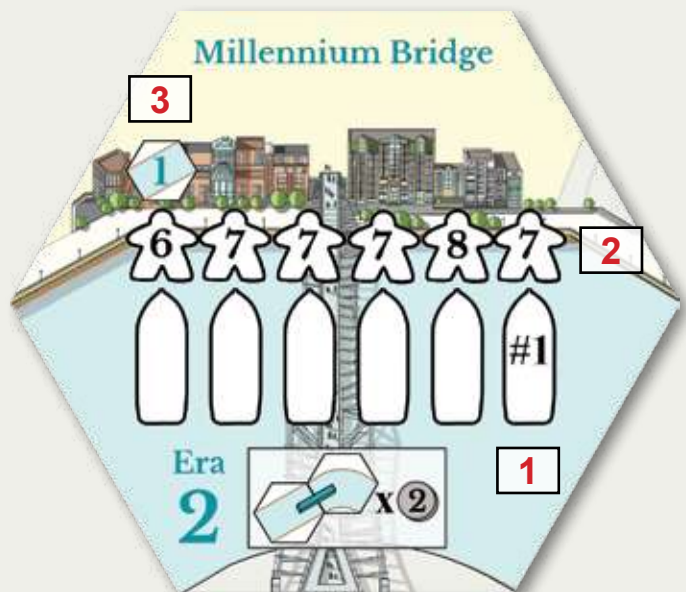
5. Prendre le large

A son tour, un joueur peut prendre le large. Une fois qu'un joueur a pris le large, il ne peut plus jouer tout au long de l'époque en cours.

Pour prendre le large, le joueur déplace sa barge vers la droite (en aval) sur l'une des places disponibles sur la tuile rivière suivante.



Le choix des couchettes détermine (1) quel joueur sera le premier joueur lors de l'époque suivante, (2) combien de keyples chacun recevra à l'époque suivante, (3) quel joueur recevra la tuile rivière de l'époque qui vient de se terminer et, à la fin du jeu, combien de points de victoire ils recevront pour leur barge.



Lorsque le dernier joueur a pris le large, l'époque en cours est terminée.

Fin de l'époque

A la fin de chaque époque, vous devez suivre les étapes suivantes :

- 1 Les Keyples faisant partie d'une **enchère perdante** retournent derrière l'écran du joueur qui les a placés.
- 2 En commençant par le joueur dont la barge est sur la couchette la plus à droite sur la rivière, puis dans le sens horaire, les joueurs **prennent les tuiles** qu'ils ont remporté aux enchères. Il est fortement recommandé que les joueurs fassent cette action un joueur à la fois afin d'éviter toute confusion. Les keyples ayant servis à remporter une enchère sont placés dans le sac en tissu.
Les tuiles lieu qui n'ont pas reçu d'offre sont replacées dans le couvercle de la boîte de jeu. Elles ne sont plus disponibles pour tout le reste de la partie.
- 3 S'il y en a un, le joueur qui a placé sa barge sur la couchette qui lui permet de **prendre la tuile rivière** de l'époque qui vient de se terminer prend cette tuile. Lorsqu'elle est ajoutée au quartier du joueur la tuile rivière est retournée du côté ne montrant pas les couchettes. Si aucun joueur n'a placé sa barge sur la couchette en question, rangez la tuile rivière dans la boîte de jeu.
- 4 Les joueurs **piochent dans le sac en tissu le nombre de keyples** indiqué par le numéro à côté de leur couchette et les placent derrière leur écran. Les joueurs ne montrent pas les keyples aux autres joueurs. (Pour les matchs de tournoi, se référer également au paragraphe 2, la note 8 de la *mise en place*.)
- 5 Les joueurs **recupèrent des keyples posés dans leur quartier personnel** et placent ces derniers derrière leur écran.
- 6 Les joueurs **placent dans leur quartier les tuiles** qu'ils viennent de remporter aux enchères lors de cette époque. Chaque tuile doit être placée adjacente à au moins une tuile existante. Les tuiles peuvent être placées adjacentes à des connecteurs de sorte à être déjà connectées avec d'autres tuiles.
Si la tuile comprend une section rivière, alors les côtés de rivières de cette tuile ne peuvent se connecter qu'avec des côtés de rivière d'autres tuiles. Les sections de rivière ne doivent pas forcément se connecter les unes aux autres.

Fin du jeu

Les joueurs additionnent les scores présents sur leurs tuiles (les tuiles avec les marqueurs bâtiments principaux en 3D valent 12 points de victoire).

Le joueur avec le plus de points de victoire est déclaré vainqueur.

En cas d'égalité, c'est le joueur dont la barge occupe la couchette le plus à droite lors de la dernière époque qui est considéré être devant l'autre joueur au score.



Récapitulatif des règles pour les joueurs de Keyflower

Key to the City – London utilise la plupart des mêmes mécanismes que le *Keyflower*, jeu de R&D Games sorti en 2012 et vainqueur de plusieurs prix. Si vous êtes un joueur expérimenté et êtes déjà familier avec les règles de *Keyflower*, alors vous devriez être capable de commencer à jouer à *Key to the City – London* sans avoir besoin de lire tout le livret de règles. *Key to the City – London* est un jeu légèrement plus court et plus simple que *Keyflower*. C'est le cas en grande partie car dans *Key to the City – London* il n'y a pas de génération de keyples, pas de keyples verts, de conditions de transport ou encore de bateau ayant des pouvoirs spéciaux.

Les deux jeux se jouent en quatre manches (saisons / époques) et utilisent le même mécanisme d'enchères. Les principales différences entre les deux jeux sont les suivantes :

	<i>Keyflower</i>	<i>LONDON</i>
Assujettir		
Une manche est :	Une saison.	Une époque.
Amélioration :	Les Keeples sont placés sur la tuile améliorée.	Les Keeples sont placés sur la tuile que l'on va améliorer.
Utilisation de la tuile :	Un maximum de 6 Keeples sur une tuile.	Aucune limite de Keeples posés sur une tuile.
Bâteaux et Keeples pour la manche suivante :	La sélection des bateaux se fait aux enchères.	Une barge est choisie quand un joueur prend le large.
Ressources :	Les tuiles génèrent des keyples (y compris les keyples verts), des ressources, du transport de ressources et de la pioche aléatoire de tuiles compétence.	Les tuiles génèrent des connecteurs et des tuiles compétence spécifiques.

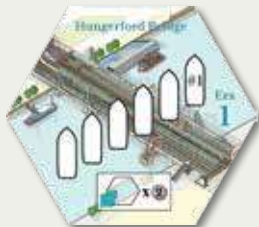
La variante Jennifer

Les Keyples qu'un joueur reçoit au début du jeu ou au début d'une époque sont placés derrière l'écran du joueur, comme d'habitude. Les keyples qui sont récupérés dans le cadre d'une défaite aux enchères ou qui ont été déployés dans le quartier du joueur sont placés en face de l'écran du joueur afin de rester visibles à tous les joueurs. Cela se traduira par un jeu plus intense et difficile et ne devrait être adopté que si tous les joueurs sont d'accord.

Tuiles

Lorsque vous lisez « placez un keyple sur la tuile », cela fait référence à la première utilisation de la tuile. Lors des utilisations suivantes lors d'une même époque, il faudra utiliser plus d'un keyple comme expliqué dans la section « créer des ressources ». Quand il y en a, les gains de points victoire s'octroient en fin de partie.

Tuiles rivières



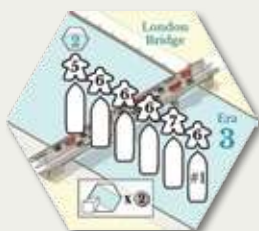
Hungerford Bridge. Cette tuile rivière de l'**époque 1** peut être acquise par le joueur qui place sa barge sur la couchette la plus à gauche de la tuile rivière de l'époque 2, le Millennium Bridge. Son possesseur gagne 2pts de victoire pour chaque

connecteur bleu sur cette tuile.



Millennium Bridge. Cette tuile rivière de l'**époque 2** peut être acquise par le joueur qui place sa barge sur la couchette la plus à gauche de la tuile rivière de l'époque 3, le London Bridge. Son possesseur gagne 2pts de victoire pour chaque

tuile rivière qui est connectée à cette tuile, directement ou indirectement, par un connecteur bleu. Pour être connectée indirectement, la tuile doit être connectée de façon ininterrompue par des tuiles Rivière connectées via des connecteurs bleus.



London Bridge. Cette tuile rivière de l'**époque 3** peut être acquise par le joueur qui place sa barge sur la couchette la plus à gauche de la tuile rivière de l'époque 4, The O2. Son possesseur gagne 2 pts de victoire pour chaque connecteur sur cette tuile.



The O2. Cette tuile rivière de l'**époque 4** peut être acquise par le joueur qui place sa barge sur la couchette 8 pts de la tuile rivière « fin de la partie », Thames Barrier. Son possesseur gagne 6 pts de victoire.



Thames Barrier. Les barges terminent leur voyage sur cette tuile rivière en fin de partie. Les joueurs marquent les points de victoire inscrits à côté de la couchette que leur barge occupe. Le joueur dont la barge occupe la couchette 8 pts

acquiert aussi la tuile The O2. Les barges restent sur cette tuile, qui n'est remportée par aucun joueur.

Tuiles maison

Buckingham Palace **Greenwich**



Palace of Westminster

Royal Hospital, Chelsea



Somerset House

Tower of London



L'icône de Construction en face du nom de la tuile et les informations de la tuile Maison indiquent la couleur du joueur. Le cout d'amélioration est de six connecteurs de couleurs *différentes*

Un joueur place un keyple sur cette tuile puis défausse une tuile Compétence de n'importe quel type et la place sur sa pioche dans la réserve puis pioche une (ou deux si la tuile a été améliorée) tuile Compétence de n'importe quel type en échange.

Pièces manquantes

Bien que les fabricants font tous les efforts pour veiller à ce que votre exemplaire de *Key to the City - London* soit complet et en bon état, la grande quantité de boîtes et de composants simplique que de temps en temps des erreurs peuvent arriver. Dans ces circonstances contactez, s'il vous plait:

preorder.masterprint@gmail.com

ou visitez:

www.quined.nl

Si vous avez acquis l'édition **Quined Games**.

Service@GameSalute.com

ou visitez:

www.GameSalute.com/Replacements

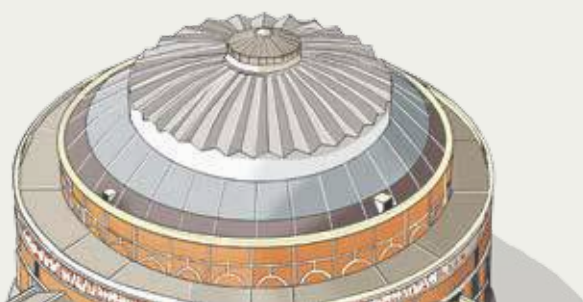
Si vous avez acquis votre jeu aux **Amérique du Nord**.

info@hutter-trade.com

ou visitez:

www.hutter-trade.com

Si vous avez acquis votre jeu n'importe où **ailleurs dans le monde**.



Tuiles époque 1

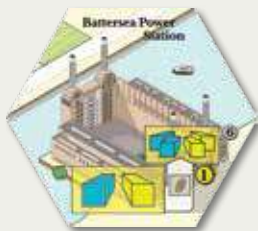
Bank of England



Barbican



Battersea Power Station



Covent Garden



Paddington Station



Senate House



Tuiles époque 2

British Library



BT Tower



Charing Cross



Harrods



Lloyd's Building



Southwark Cathedral



Un joueur place un keyple sur la tuile **Epoque 1** et reçoit deux connecteurs ou une tuile Compétence, comme indiqué. Si la tuile est améliorée, alors le joueur reçoit quatre connecteurs ou deux tuiles compétences, comme indiqué. Ces tuiles et connecteurs sont perdus si leur stock est épuisé.

Un joueur place un keyple sur la tuile **Epoque 2** et reçoit deux connecteurs ou une tuile Compétence, comme indiqué. Si la tuile est améliorée, alors le joueur reçoit quatre connecteurs ou deux tuiles compétences, comme indiqué. Ces tuiles et connecteurs sont perdus si leur stock est épuisé.

Remerciements

Jeu créé par **Sebastian Bleasdale** et **Richard Breese**.

Illustrations de **Katherine Baxter**.

Graphismes, illustrations additionnelles et réalisation **Richard Breese**.

Traduction française par **Cédric Blaise**.

Traduction allemande par **Ferdinand Köther**.

Traduction espagnole par **Ketty Galleguillos**.

Traduction néerlandaise par **Marie-José van Lent**.

Traduction portugaise par **Paulo Soledade**.

L'auteur souhaite remercier les personnes suivantes pour leur aide dans le projet des jeux "key" et, pour celles dont c'est le cas, qui ont contribué en faisant des parties test de *Key to the City – London*:

Mark Adams, Jonathan Badger, Katherine Baxter, Caroline Bleasdale, Tony Boydell, Jenny Bradbury, David Brain, Dawn Breese, Jonathan Breese, Mark Breese, Stuart Breese, Mark Chessher, Frank Clark, Mike Clifford (qui a également trouvé le

titre *Key to the City*), Dave Cousins, Roy Cross, Vicki Dalton, Christopher Dickinson, Peter Duckworth, Andreas Frank, Howard Goble, Simon Goodwin, Penny Gray, Paul Grogan (auquel je pris de m'excuser pour la faute d'orthographe dans *Inhabit the Earth* credits et jetez un oeil aux excellentes podcasts *GAMING RULES* à <http://gaming-rules.com>), Andrew Harding, Mikko Heikelä, Alan How, Joe Huber, Mike Hutton, Paul Mansfield, Richard Milburn, David Mortimer, Simon Neale, Mark O'Reilly, Alan Paull, Charlie Paull, Tony Ross, Mike Ruffhead, Jennifer (laisse-nous voir tes keyples !) Schlickbernd (à qui la variante est dédiée), Paul Sherriff, Mike Siggins, Graham Staplehurst, Tom Staplehurst, Christopher Taylor-Davies, Ian Vincent, Neil Walters, Janet Welch, Andrew Willis, Moira Willis, Sarah Willis et Ian Wilson.

Remerciements particuliers à *Hans im Glück* qui a gentiment donné la permission d'utiliser leurs populaires pions *Carcassonne* pour représenter leurs lointains descendants, les keyples, dans ce jeu.



Tuiles bâtiments

Canary Wharf



King's Cross Station



Gherkin



Globe Theatre



Marble Arch



MI6 Building



Monument



Royal Academy



Royal Opera House



Westminster Abbey



Tower Bridge

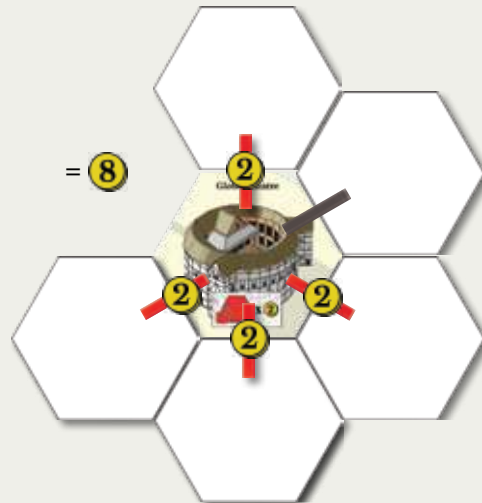
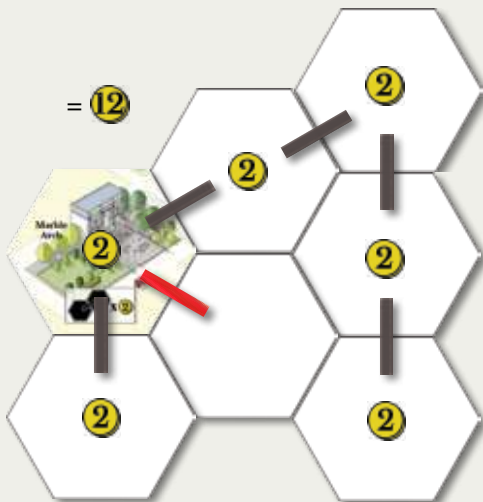


Westminster Cathedral



Le possesseur gagne 1 point de victoire (2 points (2)) de victoire si la tuile est améliorée) pour chaque tuile directement connectée, ou indirectement, à cette tuile par un connecteur de la couleur indiquée sur la tuile. Pour être connectée indirectement, la tuile doit être connectée de façon ininterrompue par des tuiles Rivière connectées via des connecteurs bleus.

Le possesseur gagne 1 point de victoire (2 points (2)) si la tuile est améliorée) pour chaque connecteur sur cette tuile de la couleur indiquée.



Waterloo Station



Un joueur place un keyple sur la tuile et défusse une tuile Compétence de n'importe quel type qu'il remet dans la réserve générale. Le joueur peut ensuite prendre deux connecteurs (ou trois si la tuile est améliorée) de n'importe quel type disponible.



Le possesseur gagne 1 point de victoire (2 points si la tuile est améliorée) pour chaque connecteur de couleur différente sur cette tuile.

Tuiles bâtiments principaux

Hyde Park et Kensington Gardens



The Shard



London Eye



Trafalgar Square

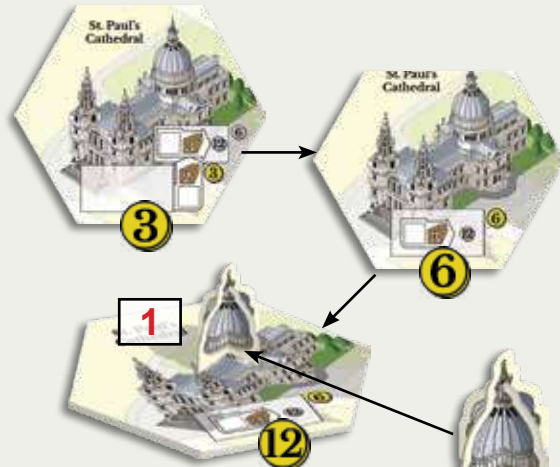


Piccadilly Circus



Les bâtiments principaux peuvent être améliorés deux fois. Ils rapportent trois points de victoire (3) s'ils ne sont pas améliorés, six points de victoire (6) s'ils ont été améliorés une fois et 12 points de victoire (12) s'ils ont été améliorés deux fois. Pour indiquer que cette tuile a été améliorée une seconde fois, placez le marqueur 3D Bâtiment Principal sur cette tuile.

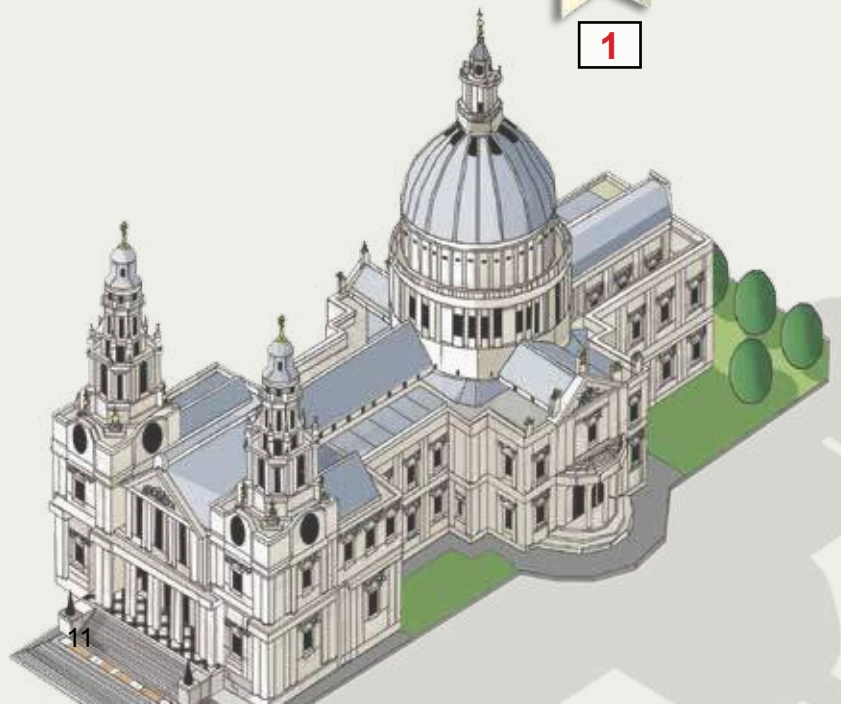
Royal Albert Hall



St. Pancras Station



St. Paul's Cathedral



Tuiles Routemaster de l'Époque 4



Toutes les tuiles **Routemaster** donnent l'opportunité de marquer des points de victoire en fin de partie.



British Museum. Le possesseur gagne 2 points de victoire pour chaque tuile Routemaster dans son quartier, y compris cette tuile.

Lord's Cricket Ground

Oval Cricket Ground



ZSL London Zoo

Le possesseur marque 2 points de victoire pour chaque keyple de la couleur indiquée qu'il a en fin de partie. Cela comprend les Keyples utilisés dans le quartier du joueur lors de l'époque 4, les keyples des enchères perdus lors de l'époque 4 rendus au joueur ou

ceux inutilisés restés devant ou derrière l'écran du joueur.



Madame Tussauds. Le possesseur gagne 2 points de victoire pour chaque lot de keyples bleu, rouge et jaune qu'il a à la fin de la partie. Cela comprend les keyples utilisés dans le quartier du joueur lors de l'époque 4, les keyples

des enchères perdus lors de l'époque 4 rendus au joueur ou ceux inutilisés restés devant ou derrière l'écran du joueur.

National Gallery



Tate Britain



Tate Modern



Le possesseur gagne 2 points de victoire pour chaque tuile compétence du type indiqué qu'il a en fin de partie.



Victoria and Albert Museum.

Le possesseur gagne 6 points de victoire pour chaque lot de 4 tuiles compétence qu'il a en fin de partie. Un lot comprend une tuile compétence de chaque type plus une tuile compétence supplémentaire de n'importe quel type.



Natural History Museum.

Le possesseur gagne 3 points de victoire pour chaque marqueur Bâtiment Principal dans son quartier.



Royal Festival Hall.

Le possesseur gagne 3 points de victoire pour chaque lot de 6 connecteurs différents dans son quartier. (Cela veut dire 3 points de victoire pour chaque connecteur du type que le joueur a le moins - un type manquant vaut donc 0 et est pris en compte).



Science Museum.

Le possesseur gagne 2 points de victoire pour chaque tuile Lieu ou Rivière dans son quartier qui a six connecteurs sur elle (quel que soient leurs types).

Publié 2016 par:

R&D Games,
6 Denne Close,
Stratford upon Avon,
CV37 6XL, UK.

rqbrees@gmail.com



Co-éditeurs:

Game Salute LLC,
34 Londonderry Road,
Londonderry, NH 03053,
USA.

www.GameSalute.com



Hutter Trade GmbH + Co KG, Quined Games bv
Bgm.-Landmann-Platz 1-5, P.O. box 1121,
89312 Günzburg, 3260 AC Oud-Beijerland,
Deutschland. Die Niederlande.

www.hutter-trade.com



www.quined.nl

