

CARDCITYXL

Un jeu pour 1 à 4 urbanistes

PRÉSENTATION

240 FAÇONS DE JOUER

Alban VIARD

Vous incarnez le **maire d'une ville**. A chaque tour, vous obtenez des Bâtiments que vous devez construire dans votre Cité afin de développer des Quartiers. Grâce à eux, vous obtiendrez davantage de revenus et de points de victoire.

CardCityXL contient **3** niveaux de jeu : **Simplifié**, **Normal** et **Avancé**, **5** conditions de victoire et de **multiples** variantes qui vous diversifieront vos parties et que vous ajouterez selon vos goûts...

MATÉRIEL: 186 CARTES

comme suit :

4 × Aides de jeu

50 × Résidences

16 × Bâtiments de Loisirs

8 × Parcs

36 × Commerces

4 × Bâtiments Municipaux (Mairies)

8 × Nuages de Pollution

24 × Industries

16 × Bâtiments spéciaux bicolores

1 × Carte Premier Joueur Architecte

20 × Parkings

80 Pièces de monnaie en coupure de 1, 5 et 25 et des billets de 100

CardCityXL vous offre C C X L ou plus simplement, 240 façons de jouer ! Vous devriez commencer le plus simplement possible : la règle Simplifiée et la condition normale de victoire (Résidences) sans aucune variante ; mais quand vous vous sentirez plus à l'aise, vous pourrez augmenter la difficulté, changer les conditions de victoire et mélanger les variantes. 3 Niveaux de Difficulté, multiplié par 5 Conditions de victoire, vous donnent déjà 15 combinaisons possibles, sans que vous ayez touché aux variantes du jeu. Il y a 4 variantes et vous pouvez les combiner comme bon vous semble ; cela signifie $2^4 = 16$ combinaisons de variantes possibles, allant d'aucune variante à toutes les variantes (et toutes les combinaisons intermédiaires).

3 Niveaux par 5 Conditions de Victoire par 16 combinaisons de Variantes = 240, ou C C XL façons de jouer à Card City XL

SOMMAIRE

JEU SIMPLIFIÉE

Phase 1: Acquisition de Nouveaux Bâtiments	p 5
Phase 2: Construction	p 6
Phase 3: Développement	p 9
Phase 4: Revenus	p 10
Phase 5: Fin du tour	p 11

JEU NORMAL

Phase 1: Acquisition de Nouveaux Bâtiments	p 12/13
Phase 2: Construction	p 14
Phase 3: (pas de changement par rapport au Jeu Simplifié)	
Phase 4: (pas de changement par rapport au Jeu Simplifié)	
Phase 5: Fin du tour	p 14

JEU AVANCÉ

Phase 1: Acquisition de Nouveaux Bâtiments	p 15
Phase 2: Construction	p 15
Phase 3: Développement	p 16
Phase 4: Revenus	p 16
Phase 5: Fin du tour	p 17

CONDITIONS DE VICTOIRE

Victoire Résidentielle	p 17
Victoire Economique	p 17
Victoire Industrielle	p 18
Victoire Commerciale	p 18
Victoire par le Bonheur	p 18

VARIANTES

Soutien de l'Architecte	p 19
Ville Ecologique	p 19
Crise des Loisirs	p 20
Ville Unique	p 20

SOLITAIRE

Les modifications pour le mode solo	p 23
Variantes Banlieues	p 24

LES RÈGLES DU JEU SIMPLIFIÉE

BUT DU JEU

Avoir le plus de **Points de Victoire** à la fin de la partie ce qui signifie avoir formé de grands Quartiers Résidentiels et avoir accumulé beaucoup d'argent.

Mise en place

Créer une pile de cartes avec, **par joueur**, les cartes suivantes :





Mélanger bien la pile et placer la, face cachée au milieu de la table.




Exemple : Dans une partie à 3 joueurs, la pile est constituée de 18 Résidences, 12 Industries, 12 Parkings, 9 Commerces et 9 cartes Loisirs.



Trier les cartes restantes, ,  et  par couleur et faire 3 piles face visible de chacune..

Ces cartes constituent la Réserve. Remettre dans la boîte les cartes ,  et les autres cartes restantes.

Chaque joueur reçoit **\$3** et une carte Mairie. Mettre votre  devant vous afin de créer le premier Quartier de votre Cité. Votre argent reste toujours visible des autres joueurs. Le joueur qui est allé la dernière fois au centre ville prend la carte Premier Joueur Architecte ; le jeu se déroule dans le sens des aiguilles d'une montre.

DEROULEMENT

La partie se joue en 10 Tours, chacun étant divisé en 5 phases

1

Acquisition de Nouveaux Bâtiments

2

Construction

3

Développement

4

Revenus

5

Fin du Tour

PHASE 1: ACQUISITION DE NOUVEAUX BÂTIMENTS

Dans cette phase, chaque joueur va recevoir **2 Bâtiments**.

Le premier joueur pioche 2 cartes par joueur

(i.e. À 3 joueurs, on pioche 6 cartes), puis il les regarde discrètement.

Il constitue alors 2 lots de cartes (voir exemple ci-dessous) :



VISIBLE

VISIBLE

VISIBLE

VISIBLE

CACHÉ

CACHÉ

Le premier lot contient seulement **2 cartes**, face visible.

Le deuxième lot contient toutes les autres cartes, moitié face visible, moitié face cachée.

Le deuxième joueur a maintenant le choix entre ces 2 lots de cartes :

- Si le deuxième joueur prend le premier lot de 2 cartes face visible, alors le premier joueur reprend le deuxième lot et le divise en 2 lots comme précédemment. Maintenant, le troisième joueur doit choisir l'un des lots.
- Si le deuxième joueur prend le deuxième lot, alors le premier joueur prend le premier lot de 2 cartes face visible. Le deuxième joueur partage les cartes en 2 lots comme a fait le premier joueur.

On répète ce mécanisme de partage et d'offre jusqu'à ce que chaque joueur aie exactement 2 cartes.



Exemple avec le lot de cartes au dessus : Au second tour d'une partie à 3 joueurs, le premier joueur pioche les 6 cartes suivantes : R, I, L, P, C, et C. Il place le R et le C face visible dans le premier lot. Pour le second lot de 4 cartes, il place le P et l'autre C face visible et le I et le L face cachée. (voir illustration au dessus.)

Il propose ces 2 lots au deuxième joueur. Elle choisit le premier lot (R et C). Maintenant le premier joueur prend les 4 cartes restantes (du second lot) et constitue discrètement un nouveau premier lot, P et I, et un second lot C et une carte L face cachée. (voir illustration

à



VISIBLE

droite)



VISIBLE



VISIBLE



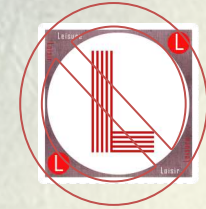
CACHÉ

Il propose ces 2 lots au troisième joueur qui prend le premier lot (P et I) ; le premier joueur obtient alors de facto les cartes C et L restantes.

Si à la place de prendre le premier lot (R et C), le deuxième joueur avait pris le lot de 4 cartes, alors le premier joueur aurait reçu les cartes R et C et le deuxième joueur aurait du constituer lui même les 2 lots qu'il aurait proposé au troisième joueur.



Note: Seulement pour le premier tour, il faut remettre dans la pile les cartes Loisirs que vous tireriez et mélanger à nouveau



Note : A n'importe quel moment dans la partie, les joueurs peuvent s'il le souhaite, compter le nombre de cartes restantes dans la pile.

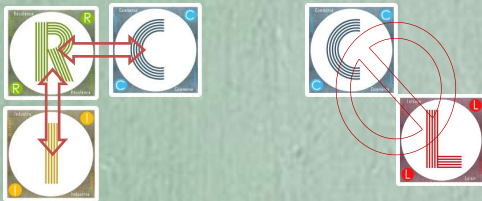
PHASE 2: CONSTRUCTION

Chacun des joueurs joue cette phase simultanément, mais vous pouvez la jouer dans l'ordre du tour si vous en ressentez le besoin). Dans cette phase, **chaque joueur ajoute les 2 cartes acquises dans la phase précédente. En tant que bon citoyen, vous devrez respecter certaines**



Règle général : Adjacence

Dans ces règles, le terme **adjacent** signifie toujours orthogonalement adjacent : on ne considère pas que deux cartes en diagonales soient adjacentes.

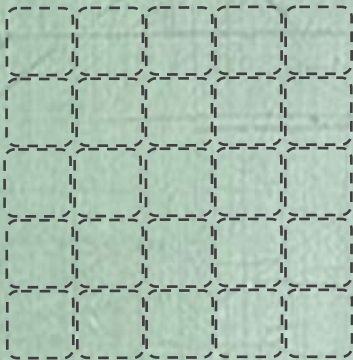


Votre Cité n'a qu'une **carte Municipale** (votre carte de départ), qui ne sera pas nécessairement placée au centre du 5x5.



Votre Cité

Votre Cité est limitée à un carré de 5x5, soit **25 cartes Bâti-ments**.



Voici les différents types de Bâti-ments que contiendra votre Cité :

• Les Bâti-ments de Développement



Résidence



Commerce



Mairie



Loisir

• Bâti-ments Annexes



Industrie



Parking

Quartiers

Un Quartier est un groupe continu de cartes (c'est à dire adjacentes orthogonalement, souvenez-vous qu'en diagonale, cela ne compte pas) du même type.

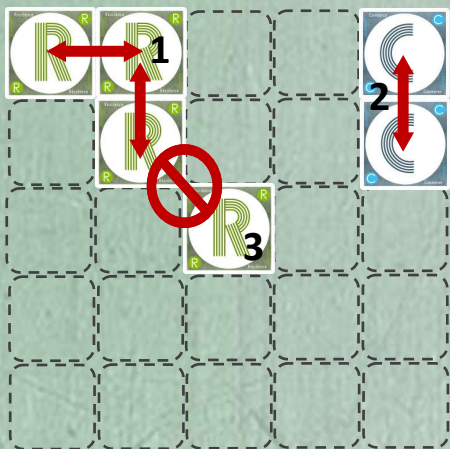


Exemple : Ci-dessous, nous avons un

Quartier de 3 Résidences noté 1 ; un


Quartier de 2 Commerces noté 2 ; un Quartier d'1


Résidence noté 3. Les Quartiers 1 et 3 ne forment pas un unique Quartier parce qu'ils sont en diagonale l'un de l'autre et ne sont pas considérés comme adjacents.



Limite de la Taille d'une Cité

La taille de votre Cité est limitée à une grille de 5x5, mais aussi par le nombre de Bâtiment **qu'elle peut supporter**.

Ceci est déterminé par le nombre de  dans votre Cité, Industries qui **fournissent le travail aux citoyens** :

- Sans aucune carte Industrie, votre Cité ne peut pas avoir plus de 5 cartes, incluant : 

- Chaque carte Industrie augmente votre limite de cartes de 5 nouvelles cartes.

- Votre Cité ne doit jamais dépasser sa limite de taille.

- Cependant, même si vous atteignez votre limite du nombre de cartes, vous pouvez jouer une carte Industrie, parce que les cartes Industries ne comptent pas pour cette limite.



Exemple : Cette Cité comprends 5 cartes ;

parce qu'elle ne possède pas de cartes

Industries, cette Cité a atteint sa limite de taille.

Pour ajouter de nouvelles cartes, vous devrez ajouter une Industrie qui permettra de construire à nouveau 5 autres cartes (autres que des cartes Industries)



Il se trouve qu'heureusement la prochaine paire de cartes que vous obtenez est une carte Industrie et une carte Loisirs. Au prochain tour, vous ajoutez 2 Résidences. Votre Cité contient seulement 8 cartes non Industrielles, donc vous pourrez encore ajouter 2 autres cartes non Industrielles.



Règles de construction

- **Si vous pouvez construire un Bâtiment** (placer une carte), alors vous devez le faire.
- **Si vous ne pouvez pas construire un Bâtiment** (i.e votre Cité est à sa limite ou vous violer une des règles de construction), vous devez défausser la carte.
- **Vous pouvez construire vos 2 nouveaux Bâtiments dans l'ordre que vous voulez ;** cependant vous devez en construire autant que possible, même si vous auriez préféré faire autrement. Vous ne pouvez pas choisir un ordre de construction qui vous aurait permis de réduire le nombre de construction (*voir la première règle de construction*).
- **Vous ne pouvez pas avoir une Industrie adjacente à une Résidence.**



- **Pour construire un Bâtiment Loisirs, vous devez payer \$5 ;** si vous n'avez pas assez d'argent, alors vous devez défausser la carte.



Exemple : Dans cette Cité, limitée à 10 cartes non industrielles, vous pourriez construire :

Un (en payant \$5) sur n'importe quel emplacement numéroté.

Un sur n'importe quel emplacement numéroté.

Une à n'importe quel emplacement numéroté, excepté 6, 7 et 8 (parce

qu'elle serait adjacente à une)

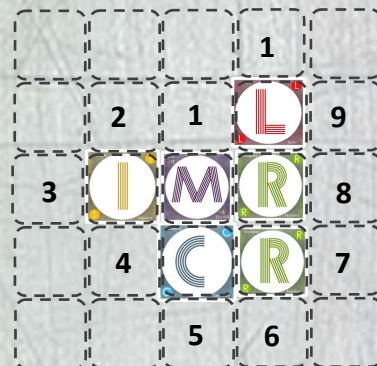
Un à n'importe quel emplacement numéroté, excepté en 4 et 5 (parce qu'on ne peut pas construire deux Bâtiments de Développement de la même couleur l'un à côté de l'autre).

Une à n'importe quel emplacement numéroté excepté en 6, 7 et 8 (parce qu'on ne peut pas construire deux Bâtiments de Développement l'un à côté de l'autre) ni en 2, 3 et 4 (parce qu'elle serait adjacente à une).

- **Vous ne pouvez pas placer une nouvelle carte qu'adjacente à une déjà construite dans votre Cité.** Chaque Bâtiment que vous construisez détermine ceux que vous pourrez construire dans le futur.
- **Vous ne pouvez pas construire un Bâtiment de Développement adjacent à un Bâtiment de la même couleur.** Mais vous pouvez construire les autres Bâtiments de la même couleur l'un à côté de l'autre.



- **Une fois construit, un Bâtiment ne peut plus être déplacé.**
- **On ne peut pas conserver une carte d'un tour sur l'autre.**



PHASE 3: DEVELOPPEMENT

Grâce à un environnement favorable et une bonne gestion du maire (c'est à dire VOUS), les Résidences et les Commerces vont attirer de nouveaux citoyens dans votre Cité, ce qui va contribuer à leur développement.

Chaque joueur joue cette phase simultanément (vous pouvez jouer cette phase dans l'ordre du tour si vous préférez). Un développement agrandit un Quartier Résidentiel et un Quartier Commercial en ajoutant des cartes de la même couleur depuis les piles de la réserve vers votre Cité.

Règles de développement

- Quand un développement est possible, il est **obligatoire**.
- Seuls les **Quartiers Résidentiels** et **Commerciaux** peuvent se développer ; les autres ne se développent pas.







- Si vous avez plusieurs développements possibles, vous pouvez choisir dans quel ordre vous devez les résoudre.
- Après avoir développé une Résidence ou un Commerce, il est possible que vous puissiez encore développer dans le même tour (et sachez-vous que si vous le pouvez, vous devez le faire!).
- Un développement respecte les règles de construction, la limite de taille de la Cité et bien sur la grille 5x5. La seule exception est qu'un développement ajoute spécifiquement un Bâtiment de Développement à côté d'un Bâtiment de la même couleur.



Remarque : Développer une Résidence est le seul moyen d'avoir un Quartier Résidentiel constitué par plus d'une carte, car il n'est pas autorisé d'en construire deux l'un à côté de l'autre en phase 2 : Construction.

Développement des Résidences



Un Quartier comprenant n cartes  qui est adjacent à au moins n+1 **Bâtiments de Culture** ( et ) doit être développé en prenant une carte  de la réserve et en l'ajoutant adjacent à ce **Quartier Résidentiel**, devenant ainsi plus grand.

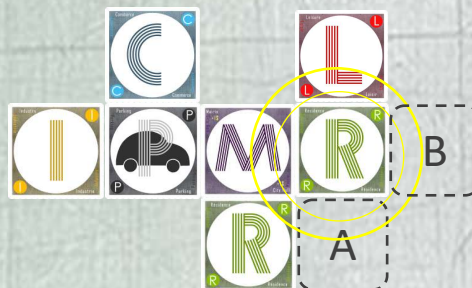


Exemple : Votre Cité contient 2 Quartiers Résidentiels contenant chacun 1 seul Bâtiment. Seul le Quartier entouré va se développer, car il est adjacent à 2 Bâtiments de Culture (La Mairie et un Loisirs).

Vous devez prendre une carte Résidence de la réserve correspondante et la placer soit en **A**, soit en **B**.


Si vous choisissez l'emplacement A, vous fusionnerez les deux Quartiers Résidentiels en un seul de dimension 3. Ce nouveau Quartier Résidentiel aura besoin de 2 autres Bâtiments de Culture adjacents pour pouvoir encore se développer plus tard puisque ce Quartier Résidentiel de 3 cartes sera adjacent à 4 Bâtiments de Culture.

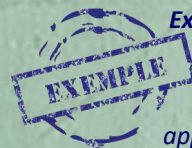
Par chance, votre Cité peut accueillir encore 3 autres cartes avant que n'aye besoin d'une nouvelle industrie.



Développement des Commerces



Un Quartier comprenant n cartes  qui est adjacent à au moins n+1 Quartiers Résidentiels doit être développé en prenant une carte C de la réserve et en l'ajoutant adjacent à ce Quartier Commercial, devenant ainsi plus grand.



Exemple : Le Quartier Commercial montré ci-dessous ne peut pas se développer. Bien qu'il soit adjacent à 2 Résidences, elles appartiennent au même Quartier Résidentiel. Le Commerce n'est donc adjacent qu'à un Quartier Résidentiel.



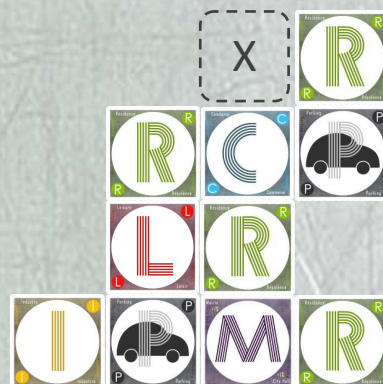
Remarque : Développer un Commerce est le seul moyen d'avoir un Quartier Commercial constitué par plus d'une carte, car il n'est pas autorisé d'en construire deux l'un à côté de l'autre en phase 2: Construction.

PHASE 4: REVENUS

Tous les joueurs jouent cette phase simultanément (vous pouvez jouer cette phase dans l'ordre du tour si vous préférez). Dans cette phase, chaque joueur reçoit des revenus de sa Cité. Cet argent permettra la construction de nouveaux Bâtiments de Culture et l'achat d' Industries quand vous voudrez désespérément agrandir votre Cité. Les joueurs prennent les revenus de la réserve.



Exemple : Le Quartier Commercial montré ci-dessous **doit** se développer. En effet il est adjacent à 2 Quartiers Résidentiels. La seule place disponible se trouve en X, donc vous devez prendre une carte de la réserve correspondante et la placer sur le X. Maintenant, ce nouveau Quartier Commercial de 2 cartes est adjacent à un troisième Quartier Résidentiel, il doit s'agrandir à nouveau. Cependant votre Cité n'a qu'une Industrie et sa taille maximale est donc de 10 cartes non Industrielles, donc plus aucun développement ne peut se produire tant qu'une nouvelle carte Industrie n'est pas ajoutée.



Salaires



Vous recevez à chaque tour un salaire de \$1 grâce à votre carte Mairie.

Ne l'oubliez pas, vous êtes le maire et n'allez donc pas tout dépenser n'importe où encore !

Revenus des Commerces

Chacun de vos **Quartiers Commerciaux** vous rapportent des revenus :

Un Quartier Commercial de 1 carte rapporte \$1.



Un Quartier Commercial de 2 cartes rapporte \$1 + \$2.



Un Quartier Commercial de 3 cartes rapporte \$1 + \$2 + \$3.




etc...




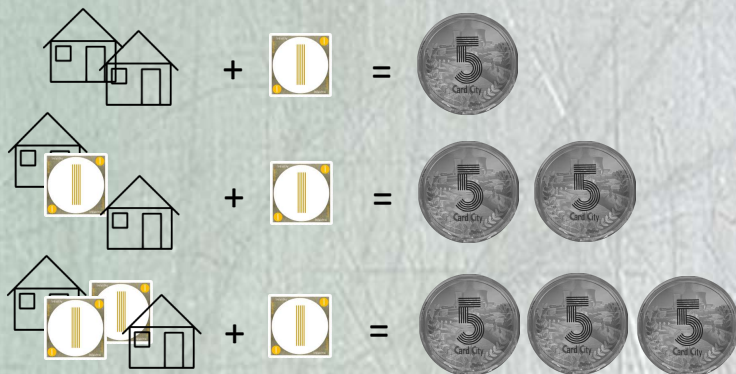
Exemple : Votre Cité (à droite) a 3 Quartiers Commerciaux. Chaque Quartier Commercial de 1 carte vous rapporte \$1, et celui de 2 cartes rapporte \$1+\$2=\$3. Si on ajoute le salaire obtenu, vous recevez un revenu de \$1+\$1+\$1+\$3 = \$6



PHASE 5: FIN DU TOUR

Dans l'ordre du tour, chaque joueur peut acheter  de la pile de la réserve. Si c'est la première Industrie dans votre Cité, alors elle coûte \$5. Si c'est la deuxième Industrie dans votre Cité, alors elle coûte \$10, etc... Quand il n'y a plus d'Industrie dans la pile, on ne peut plus en acheter !

Passer la carte  au joueur à votre gauche.



and so forth...

FIN DE LA PARTIE

A la fin du 10^{ième} tour, ce qui arrive exactement quand la pile de cartes est épuisée, la partie s'arrête et on calcule le score final. Quand vous serez à l'aise avec Card City XL, vous pourrez choisir d'autres conditions de victoire, mais pour votre première partie, vous devriez utiliser la Victoire Résidentielle.

Victoire Résidentielle

Un **Quartier Résidentiel** d'une carte marque **1 PV**.

Un **Quartier Résidentiel** de deux cartes marque **1 + 2 PV**.

Un **Quartier Résidentiel** de 3 cartes marque **1 + 2 + 3 PV**.

Etc...



Chaque \$5 rapporte également **1 PV**.

Chaque emplacement vide de la grille 5x5 marque **- 1 PV**.

Le joueur avec le plus de PV gagne la partie ! En cas d'égalité, les joueurs à égalité se départagent avec l'argent qui leur reste après conversion et le plus riche l'emporte. S'ils restent encore à égalité, alors il faut jouer une autre partie pour décider du gagnant !



Exemple : Dans votre Cité (à droite), vous avez 4 Quartiers Résidentiels. Les 2 Quartiers de 1 carte marquent chacun 1 PV, et les 2 Quartiers de 3 cartes marquent chacun

1+2+3= 6 PV. Il vous reste \$36 que vous convertissez en 7 PV

et il reste **\$1**. Vous avez 2 emplacements vides qui vous coûtent 2 PV. Ainsi vous marquez pour cette partie **1+1+6+6+7-2= 19 PV** (reste \$1 en cas de départage).



Astuce pour le décompte : Lors du décompte final, vous pouvez mettre \$5 de votre argent sur les emplacements vides de votre Cité puisque \$5 = 1 PV et chaque emplacement vide = **-1 PV**.

LES REGLES DU JEU NORMAL

Outre les différences listées ici, les règles du jeu simplifié s'appliquent.

Mise en place

Le tableau ci-dessous montre le nombre de cartes de chaque type nécessaire **par joueur** à la constitution de la pile.

Il indique également le nombre de tour qui seront joués.

2j	7x		4x		5x		4x		4x		= 24	(8 Tours)
3j	9x		4x		5x		4x		5x		= 27	(9 Tours)
4j	7x		4x		5x		4x		4x		= 24	(8 Tours)

Mettre 2 x et 2 x par à côté des réserves où est le nombre de joueurs.

PHASE 1 : ACQUISITION DE NOUVEAUX BATIMENTS

Dans cette phase, chaque joueur va recevoir **3 Bâtiments**. Le premier joueur pioche **3 cartes** par joueur (*i.e.* à 3 joueurs, il pioche 9 cartes), puis les regarde discrètement. Il constitue 2 lots. Le premier lot doit toujours avoir 2 cartes face visible et **1 carte face cachée**. Le deuxième lot doit toujours avoir **1/3 face visible et 2/3 face cachée**.

On répète ce mécanisme de partage et d'offre jusqu'à ce que chaque joueur aie exactement **3 cartes**.



Exemple : Lors du deuxième tour d'une partie à 3 joueurs, le premier joueur pioche les 9 cartes suivantes : R, R, I, I, L, P, C, C et C. Il place un R et un C face visible et un R face cachée pour former le premier lot. Pour le second lot de 6 cartes, il place un P et C face visible, les autres cartes C, I, I et L restent cachées...



Il propose ces 2 lots au deuxième joueur. Il choisit le premier lot (R, C et le R caché). Maintenant le premier joueur prend les cartes du lot restant (le second), et il crée discrètement un nouveau premier lot (P, I et un I caché), le deuxième lot contenant (C et en caché C et L).



Il offre ces 2 lots au troisième joueur qui prend le premier lot (P, I et l'autre I caché), il obtient alors les cartes restantes (C et les deux cartes C et L cachés du lot).


Si à la place de prendre le premier lot (R, C et le R caché), le deuxième joueur avait pris les 6 cartes du deuxième lot, alors le premier joueur aurait automatiquement reçu le premier lot (R, C et R) et le deuxième joueur aurait du faire le partage des 6 cartes en 2 lots qu'il aurait proposés au troisième joueur.

PHASE 2: CONSTRUCTION

Votre Cité

Votre Cité est limitée à une grille 6x6 de 36 cartes Bâtiments.



Voici les différents types de Bâtiments que contiendra votre Cité :


Les Bâtiments de Développement :  


Les Bâtiments Culturels  

Les Bâtiments Divers    

Nuages de Pollution

A chaque fois que vous construisez une  , si vous la construisez dans la même colonne ou la même ligne qu'une carte I déjà présente dans votre Cité, alors vous devez prendre une carte  (peu importe combien d'Industries se trouvent sur la même ligne et colonne). Cette nouvelle carte est ajoutée à votre Cité. Les Nuages de Pollution peuvent être mis à côté de n'importe quelle autre carte. Comme n'importe laquelle des autres cartes de la réserve, quand elles sont épuisées, aucune carte n'est ajoutée. L'ordre du tour a donc son importance.

 Les Nuages de Pollution ne comptent pas dans la limite de taille de votre Cité.

 **Exemple :** Si vous construisez une Industrie sur les emplacements marqués « X », vous devrez ajouter un Nuage de Pollution en plus ; cependant si vous construisez sur les emplacements marqués « O », vous ne devez pas prendre de carte Nuage de Pollution.



PHASE 5: FIN DU TOUR



Quand c'est votre tour d'avoir l'opportunité ou non d'acheter une Industrie, vous pouvez aussi (ou à la place) acheter 1 Parc de la réserve pour \$5 quelque soit le nombre de Parcs que vous possédez déjà.

Quand les cartes Parc arrivent à épuisement, on ne peut plus en acheter !



Les Parcs ne comptent pas dans la limite de Taille de votre Cité.

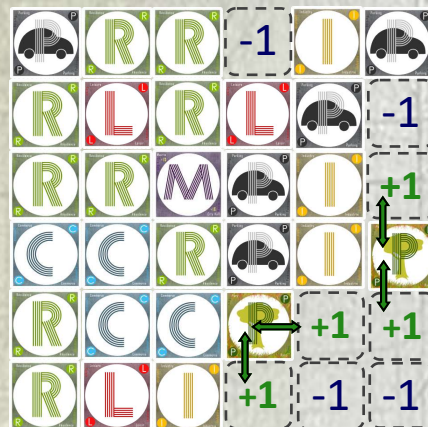
Fin du jeu

Les emplacements vides de votre Cité qui sont adjacents à un Parc rapportent 1 PV chacun.



Exemple : Les emplacements marqués d'un « +1 » ne valent plus -1 PV puisqu'ils sont à côté d'un Parc. Cela signifie que ces 2 parcs ont une valeur total de 8 PV finalement !

Chaque carte Nuage de Pollution coûte -2 PV (si vous jouez avec la victoire Résidentielle).



LES RÈGLES DU JEU AVANCÉ

Les règles du jeu avancé représente la version complète de Card City XL.

Outre les différences listées ici, les règles du jeu normal s'appliquent.

Certains bâtiments peuvent être considérés comme appartenant à plusieurs types. Par exemple, un restaurant pourrait être à la fois un Commerce et un Loisirs !



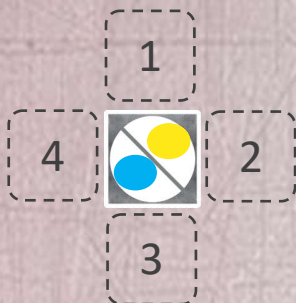
Les règles avancées ajoutent un autre niveau de stratégie en intégrant les cartes bicolores qui ont donc deux fonctions dans le jeu. Vous pourrez aussi les faire tourner afin d'optimiser leurs impacts sur les cartes adjacentes, c'est tout l'intérêt !

Mise en place

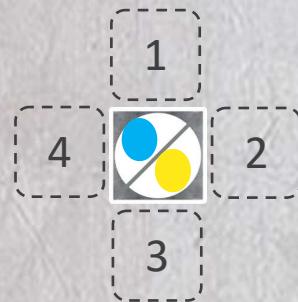
Sélectionner les cartes nécessaires à la constitution de la pile comme expliqué dans les règles normales, retirer 5 Résidences, 5 Loisirs, 4 Commerce et 2 Industries. Mettre ces cartes dans leurs réserves respectives et remettre dans la boîte les cartes Loisirs. Maintenant, ajouter les 16 cartes bicolores et mélanger soigneusement la pile de cartes.



Exemple : Un Commerce-Industrie construit comme ci-contre interdirait la construction d'une Résidence à l'emplacement 1 et 2 et un Commerce aux emplacements 3 et 4.



Mais en le tournant de 90°, on ne pourrait plus construire de Résidence aux emplacement 2 et 3 ni de Commerce en 1 et 4 !



PHASE 1: ACQUISITION DE NOUVEAUX BATIMENTS



En politique, comme en commerce, l'argent joue une place importante dans la prise de décision. C'est pourquoi, un peu de corruption ne fera de mal à personne...

Lorsque c'est votre tour de créer les deux lots, vous pouvez ajouter de l'argent à l'un des lots afin de le rendre plus attractif. Bien sûr, le joueur qui choisit le lot avec de l'argent, prend également l'argent, ni vu ni connu...

PHASE 2: CONSTRUCTION

Il faut être plus rusé pour construire avec efficacité les cartes bicolores puisqu'il faut respecter les règles pour de construction relatives aux deux couleurs.



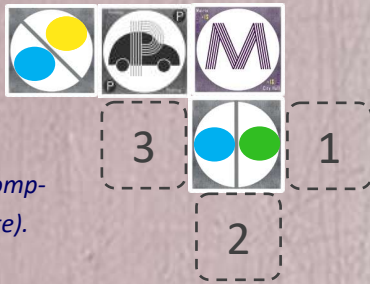
Remarque : Les cartes bicolores comptent toujours pour 1 carte en ce qui concerne la limite de taille de votre Cité, même si c'est une demi Industrie.



Exemple : A la fin du premier tour, vous avez construit un **Parking**, une **Résidence-Commerce** adjacente à la carte **Municipale** (la Mairie). Au deuxième tour, vous ne pouvez pas construire une **Industrie** ni une **Résidence** à l'emplacement 1. Vous ne pouvez pas non plus construire une **Industrie** ni une **Résidence** à l'emplacement 2. Construire une **Résidence** à l'emplacement 3 serait assez profitable pour le **Commerce** à sa droite car il pourrait se développer à la phase suivante.

Attention, vous Cité a bien 4 cartes, la carte bicolore **Commerce/Industrie** compte pour une carte.

Cette **Industrie** permet néanmoins d'avoir jusqu'à 10 cartes non **Industrielles** dans votre Cité (les **Parcs** et les **Nuages de Pollution** ne comptent pas dans ce décompte).



PHASE 3: DEVELOPPMENT

Les cartes bicolores respectent les règles pour les 2 couleurs. Même si une **Résidence** ou un **Commerce** occupent seulement la moitié d'un emplacement, ils comptent **pour 1 carte et non ½ carte**.

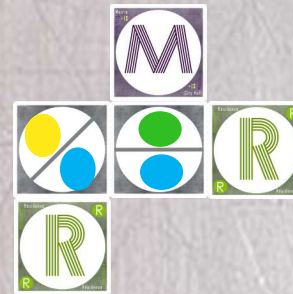


Exemple : La **Résidence** en 1 est adjacente à 2 **Bâtiment de Culture** (la carte **Municipale** et le **Loisirs** en 2). Elle doit se développer.


Le joueur prend une carte **Résidence** de la réserve et la pose sur l'emplacement 3.



Exemple : La carte **Résidence/Commerce** forme avec la carte **Commerce/Industrie** un **Quartier Commerciale** de 2 cartes. Bien qu'il soit adjacent à 2 **Quartiers Résidentiels**, ce n'est pas suffisant pour qu'il se développe.

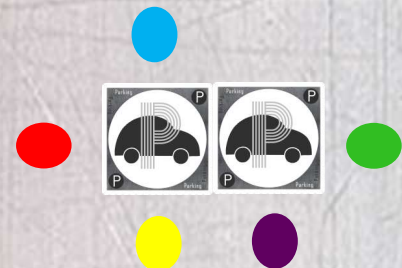


PHASE 4: REVENUS

En plus de votre salaire  et des revenus des **Commerces**, la mairie a décidé d'installer des **parcmètres** afin d'augmenter ses revenus.

Un **Quartier de Parking** vous rapporte des revenus dépendant du nombre de couleurs de **Bâtiments** différents le bordant. La **Mairie** comptant toujours pour 2 couleurs : **Violet** et **Rouge**. Les cartes **Pollution** et **Parcs** n'augmentent pas vos revenus.

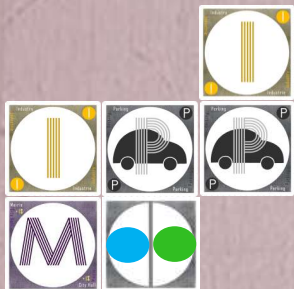
- 1 couleur : \$0.
- 2 couleurs : \$1.
- 3 couleurs : \$2.
- 4 couleurs : \$3.
- 5 couleurs : \$4.



Comme lors de la phase de développement, chaque carte bicolore contenant un Commerce compte pour 1 carte et non ½ carte.



Exemple : Le Quartier de Parking est adjacent à 3 couleurs différentes, il rapporte \$2. Le Quartier Commercial rapporte \$1. Avec votre salaire, cela vous fait un total de \$4 pour ce tour.

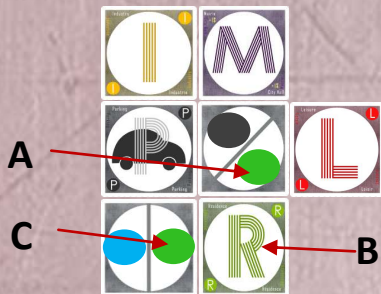


FIN DU JEU

Comme lors de la phase de développement et de revenus, chaque carte bicolore contenant une Résidence compte comme 1 carte et non ½ carte.



Exemple : Le Quartier Résidentiel de 3 cartes formé par A, B, et C marque $1 + 2 + 3 = 6$ PV.



OPTIONS DE CCXL



3 NIVEAUX DE DIFFICULTÉ

Les règles expliquées ici contiennent 3 niveaux de difficulté, vous pouvez choisir parmi les règles

Simplifiées, **Normales** et **Avancées**.



5 CONDITIONS DE VICTOIRE

Vous pouvez modifier les conditions de victoire de fin de partie.

Avant de jouer, il faut donc se mettre d'accord sur quelle condition vous voulez utiliser. Les 5 Conditions de victoire sont applicables aux 3 niveaux de difficulté, ce qui vous permet **15** combinaisons possibles !

Victoire Résidentielle



C'est la condition normale de CardCity XL. Chacun de vos Quartiers Résidentiels vous procurent des points de victoire :

1 Quartier Résidentiel de 1 carte marque **1 PV**.

1 Quartier Résidentiel de 2 cartes marque **1+2 PV**.

1 Quartier Résidentiel de 3 cartes marque **1+2+3 PV**.

etc...

Echanger votre argent pour des points de victoire. Chaque \$5 rapporte 1 PV.

Chaque emplacement vide de votre Cité marque **-1 PV** (ou voir règles pour les Parcs et les Nuages de Pollution).

Victoire Economique



Au lieu de compter les points de victoire des Résidences, le joueur le plus riche l'emporte. En cas d'égalité, le joueur avec le plus de cartes dans sa ville est le vainqueur.

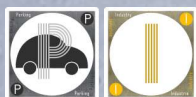
Chaque emplacement vide coûte **\$5**

Chaque emplacement vide adjacent à une carte Parc rapporte \$5 lors du décompte.

Les Nuages de Pollution n'ont pas de valeur, mais ils occupent un emplacement...



Victoire Industrielle



Au lieu de compter les points de victoire des Résidences, le joueur avec le plus grand nombre de cartes Industrie et de Parking dans sa Cité est le vainqueur. Lors du décompte final (et seulement à ce moment là), les demi cartes comptent seulement pour ½ carte. En cas d'égalité, le plus riche l'emporte (on ne convertit pas son argent en PV), puis celui avec le plus de cartes dans sa Cité.

Les emplacements vides dans votre Cité ne vous pénalisent pas ; cependant chaque emplacement vide adjacent à une carte Industrie est appelé un Entrepôt Virtuel et il compte comme une carte Industrie pour le décompte final.

Victoire Commerciale



Au lieu de compter les points de victoire des Résidences, le joueur avec le plus grand nombre de cartes Commerce et Parking dans sa Cité est le vainqueur. Lors du décompte final (et seulement à ce moment là), les demi cartes comptent seulement pour ½ carte.

En cas d'égalité, le plus riche l'emporte (on ne convertit pas son argent en PV), puis celui avec le plus de cartes dans sa Cité.

Les emplacements vides dans votre Cité ne vous pénalisent pas ; cependant chaque emplacement vide adjacent à une carte Commerce est appelé un Entrepôt Virtuel et il compte comme une carte Commerce pour le décompte final.

Victoire par le Bonheur



Au lieu de compter les points de victoire des Résidences, la victoire est acquise au joueur ayant la ville avec les citoyens les plus heureux. Chaque Quartier Résidentiel qui a tous ses besoins satisfaits va vous procurer des points de Bonheur égaux à sa taille. On dit qu'un Quartier Résidentiel est satisfait lorsqu'il est adjacent à 1 Loisirs, 1 Parking et 1 Commerce.



Exemple : Un Quartier Résidentiel de 4 cartes adjacent à au moins 1 Loisirs, 1 Parking et 1 Commerce vous rapporte 4 Points de Bonheur.



Notes :

- Il n'y a pas de bénéfice à avoir plus de cartes Loisirs, Parking et/ou Commerce adjacents à un Quartier Résidentiel. Cette situation ne vous rapporte pas plus de points de Bonheur.
- Une carte Bicolore facilite l'obtention de points de Bonheur.
- Un Quartier Résidentiel adjacent à au moins 1 carte Pollution ne vous rapportera aucun point de Bonheur.
- Un Quartier Résidentiel adjacent à au moins 1 carte Parc vous rapportera le double des points de Bonheur. Une même carte Parc peut faire doubler le nombre de points de Bonheur de plusieurs Quartiers Résidentiels différents.
- Les emplacements vides de votre Cité ne marque pas de points négatifs.



4 VARIANTES

Vous pouvez mélanger chacune des variantes décrites, ne pas en ajouter ou même les combiner entre elles. Souvenez-vous que pour votre première partie, vous ne devriez pas en ajouter. Plus vous ajoutez de variantes, plus le jeu sera réaliste et proche de la vie réelle !

Ne vous assommez donc pas avec trop de variantes, la vie réelle est parfois difficile ...

1) Soutien de l'Architecte



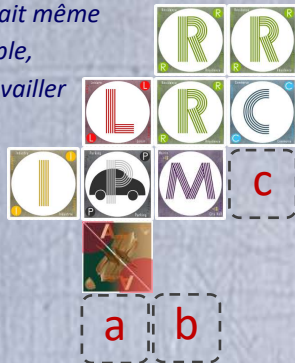
La carte premier joueur Architecte joue le rôle d'un Architecte. Avec son aide vous pourrez étendre votre Cité et imaginer d'autres stratégies plus complexes.

Si vous êtes le premier joueur et que vous avez donc la carte Architecte, vous pouvez la placer temporairement dans votre Cité comme une carte Bâtiment et construire les cartes acquises en Phase 1, adjacentes. Même si cette nouvelle carte n'est plus adjacente à aucune des autres cartes...



Exemple : Si vous placez la tuile Architecte comme dans l'exemple ci-dessous, vous pourriez construire un Bâtiment en a, puis après un autre en b.

Si vous jouez avec le jeu aux règles normales ou avancées, un troisième Bâtiment pourrait même être construit en c par exemple, vous permettant alors de travailler dans 2 Cités jumelles...



Remarque : Même si votre Cité est coupée en 2 (ou plus), l'ensemble doit tenir dans un carré.

2) Ville Ecologique

Certaines cartes génèrent de la pollution une fois construites dans votre Cité :

Il y a 4 illustrations différentes pour les cartes Industrie dans CCXL. Chaque illustration a un pourcentage différent de Pollution.

- Chaque carte Commerce compte pour 1% de Pollution.
- Chaque carte de Nuage de Pollution compte pour 5% de Pollution.
- Chaque carte Parc compte pour -5% de Pollution.
- Les cartes Parking et Résidence ne font pas augmenter le pourcentage de Pollution (elles comptent pour 0%).
- La Banlieue (emplacement vide en fin de partie) ou Entrepôt Virtuel ne font pas augmenter le pourcentage de Pollution (elles comptent pour 0%).

Le pourcentage de Pollution affecte toutes les conditions de Victoire :

Victoire Résidentielle : Soustraire le pourcentage de Pollution de vos Points de Victoire (la différence peut être négative !).

Victoire Economique : Soustraire le pourcentage de Pollution de votre argent (la différence peut être négative !).

Victoire Industrielle : Ajouter le pourcentage de Pollution à votre total.

Victoire Commerciale : Ajouter le pourcentage de Pollution à votre total.

Victoire par le Bonheur : Si votre pourcentage de Pollution dépasse 30%, vous perdez automatiquement la partie. Vous pouvez payer avec votre argent pour réduire le pourcentage de Pollution afin de rester en dessous de 30% ou moins -1% coûte \$5. L'argent retourne dans la réserve. Parmi les joueurs ayant moins de 30% de Pollution, le joueur avec le plus haut niveau de Bonheur l'emporte.

3) Crise des Loisirs :

Les Bâtiments de Loisirs coûtent de plus en plus chers pour être construits. Leurs coûts fonctionnent comme l'achat des cartes Industrie : Votre premier Loisirs coûte \$5 comme d'habitude. Votre second Loisirs coûte \$10 etc... Si vous avez l'argent pour le payer, vous devez le construire (et donc le payer...)

4) Cité Unique

Tous les joueurs travaillent ensemble dans la même Cité : La Cité Unique ! Cette variante ajoute de l'interaction pendant la phase de Construction et de Développement.

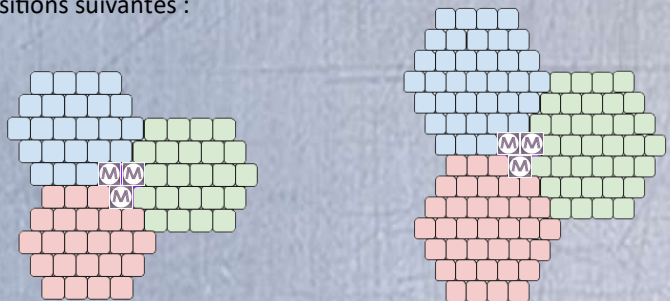
Mise en place

Les instructions suivantes montrent les différentes mise en place et comment la Cité est divisée entre les joueurs.



Dans chaque cas, chaque joueur continue à construire sa Cité sur un 5x5 (ou 6x6), donc dans une partie à 2 joueurs, la Cité finale sera un 6x12 et pour une partie à 4 joueurs une Cité de 12x12 (les parties à 3 joueurs s'organisent un peu différemment). La Cité Unique pour le jeu simplifié à 2 joueurs serait donc un 5x10.

Pour les parties à 3 joueurs, vous pourrez utiliser les dispositions suivantes :



Simplified Game

Normal and Advanced Game

Cette disposition hexagonale autorise une partie équilibrée et symétrique entre les 3 joueurs, mais maintenant chaque carte va interagir avec les 6 cartes adjacentes au lieu de 4 : 2 au dessus, 2 en dessous, 1 à droite et 1 à gauche.

Cela signifie aussi que les cartes bicolores ont un impact différent sur le jeu :

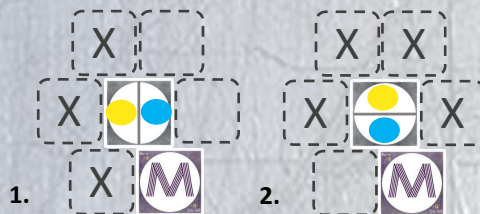
- En les pivotant verticalement, la moitié gauche de la carte sera adjacente aux 3 cartes à gauche (et la moitié droite adjacente aux 3 cartes à droite).
- En les pivotant horizontalement, la moitié en bas sera adjacente à 4 cartes (à droite, en bas, à gauche) et la moitié en haut à 4 cartes (à droite, en haut, à gauche).
- Les cartes bicolores diagonales sont toujours adjacentes à 3 autres cartes d'un côté comme de l'autre.

Exemple:



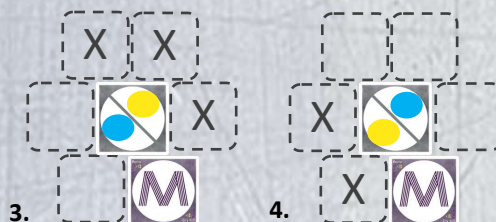
1. L'Industrie interdit la construction d'une Résidence sur les 3 emplacements notés « X »..

2. L'Industrie interdit la construction d'une Résidence sur les 4 emplacements notés « X ».



3. L'Industrie interdit la construction d'une Résidence sur les 3 emplacements notés « X ».

2. L'Industrie interdit la construction d'une Résidence sur les 2 emplacements notés « X » (Il y a déjà un bâtiment Municipal sur le troisième emplacement).



Déroulement

PHASE 2 : CONSTRUCTION

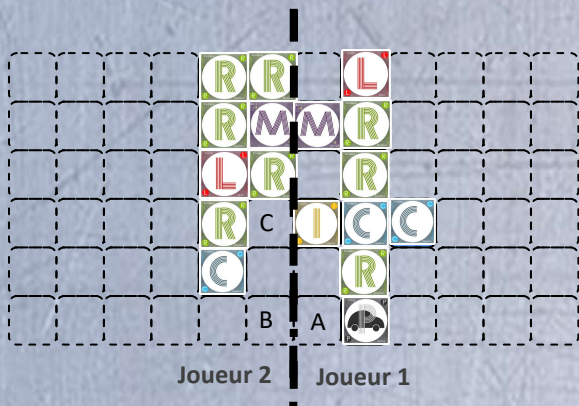
- Vous devez jouer cette phase dans l'ordre du tour en commençant par le Premier joueur et ensuite dans le sens des aiguilles d'une montre.
- Toutes les règles de construction s'appliquent pour chaque Cité des joueurs **et aussi** à la frontière.
- Dans les parties à 2 joueurs, une fois qu'un des joueurs a fixé la « largeur » de la Cité Unique à 5 (règles **Simplifiées**) ou 6 (Règles **Normales** et **Avancées**) Bâtiments parallèles, l'autre joueur ne peut pas construire au delà.



Exemple : Si un joueur 1 a construit une **Industrie** à la frontière avec le joueur 2, alors le joueur 2 ne pourra pas construire une **Résidence** à côté de cette **Industrie**.

Dans la version normale du jeu, le joueur de droite vient de fixer la largeur de la Cité, ce qui établit définitivement la grille de la Cité Unique comme le montre l'illustration ci-dessous.

Si le joueur de droite construit une carte en A alors le joueur de gauche pourra construire une carte en B.



PHASE 3: DEVELOPPEMENT

Les règles de Développement

- Vous devez jouer cette phase dans l'ordre du tour en commençant par le Premier joueur et ensuite dans le sens des aiguilles d'une montre.
- Un **Loisirs** construit le long de la frontière profite aux développements des **Résidences** de l'autre côté de la frontière.
- Un **Quartier Résidentiel** le long de la frontière profite aux développements des **Commerces** de l'autre côté de la frontière



Remarque : Vos Quartiers **Résidentiels** et **Commerciaux** ne se développent jamais dans la Cité d'un autre joueur ; cependant il est possible qu'un **Quartier Commercial** de votre adversaire fusionne avec l'un de vos Quartiers **Commerciaux** lorsqu'ils atteignent la frontière (de même avec les Quartiers **Résidentiels**). Ils sont alors considérés comme des uniques Quartiers **Commerciaux** demandant plus de Quartiers **Résidentiels** pour s'agrandir ; De la même façon, lorsque des Quartiers **Résidentiels** fusionnent, il faut davantage de Bâtiments de Culture (**Mairie** et **Loisirs**) pour qu'ils grandissent encore...



Exemple : Le **Quartier Commercial** de 3 cartes du joueur 1 est adjacent à 4 Quartiers **Résidentiels**, il ne peut pas se développer chez l'adversaire.



A cause du **Loisirs** et du **Parking**, il stagnera à cette taille, sauf si le joueur 2 construit lui aussi un

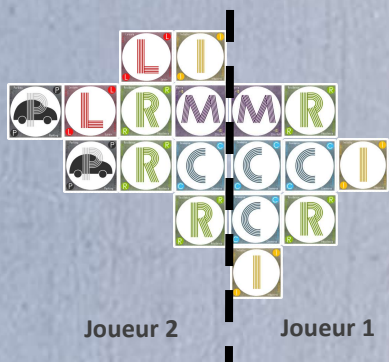
Quartier Commercial et qu'il parvient à le fusionner avec celui du joueur 1 !

PHASE 4 : REVENUS

La Cité unifiée génère des revenus comme si elle ignorait les frontières entre joueurs ; cependant chaque joueur gagne ses revenus en proportion du total, dépendant du nombre de cartes construites dans sa partie (le revenu est arrondi en dessous).



Exemple : Le Quartier Commercial de 4 cartes rapporte $\$1+\$2+\$3+\$4 = \$10$, 1 carte se trouve chez le Joueur 2, donc le Joueur 2 gagne $\frac{1}{4}$ du total, arrondi en dessous, soit $\$2$. Les 3 autres cartes étant chez le Joueur 1, donc il gagne les $\frac{3}{4}$ du total, arrondi en dessous, soit $\$7$.



Exemple : Le Quartier Résidentiel de 6 cartes rapporte $1+2+3+4+5+6 = 21$ PV. Une des 6 cartes se trouve chez le Joueur 3, donc il gagne $\frac{1}{6}$ du total soit 3 PV. 2 des 6 cartes se trouvent chez le Joueur 2, donc il gagne $\frac{2}{6}$ du total, soit 7 PV.

Les autres cartes sont chez le Joueur 1 qui gagne $\frac{3}{6}$ du total soit 10 PV.



Remarque : Les Parcs, Commerces et Industries situées à la frontière ont les conséquences habituelles chez les joueurs adverses pour le score final.



Exemples :

- Pour la Victoire Economique, si votre voisin a construit un Parc adjacent à un emplacement vide de votre Cité, cela augmente sa valeur de \$5.
- Pour la Victoire Commerciale, si votre voisin a construit un Commerce adjacent à un emplacement vide de votre Cité, il crée dans votre Cité un Entrepôt Virtuel.
- Pour la Victoire Industrielle, si votre voisin a construit une Industrie adjacent à un emplacement vide de votre Cité, il crée dans votre Cité un Entrepôt Virtuel.

Dans ces 3 exemples, les emplacements vides peuvent quand même faire progresser **vo**tre score grâce à **vo**tre voisin !

FIN DE LA PARTIE

La Cité unifiée génère des PV comme si elle ignorait les frontières entre joueurs ; cependant chaque joueur gagne ses points en proportion du total, dépendant du nombre de cartes construites dans sa partie (les points sont arrondis en dessous).

SOLITAIRE

Outre les différences listées ici, les règles du jeu s'appliquent. Comme d'habitude, il faut choisir un niveau de difficulté, une condition de Victoire et les variantes avec lesquelles vous voulez jouer.

Jeu Simplifié

Mise en place

Utiliser la mise en place des règles du jeu **Simplifié** multijoueurs, mais pour seulement 1 joueur, c'est à dire 6 Résidences, 4 Industries, 4 Parkings, 3 Commerces et 3 Loisirs.

Déroulement

PHASE 1: ACQUISITION DE NOUVEAUX BÂTIMENTS

Tirer 3 cartes de la pile, en choisir 2 et remettre la carte en trop sous la pile. Comme d'habitude, remettre les cartes Loisirs piochées lors du premier tour dans la pile qu'il faudra alors mélanger à nouveau.

FIN DE PARTIE

Voir le tableau ci-contre.

Jeu Normal et Avancé

Mise en place

Faire une pile avec les cartes suivantes :



Le jeu dure 8 tours. On n'utilise que 3 Cartes Nuage de Pollution et 3 Cartes Parcs. Supprimer les 4 Cartes Loisirs et les autres cartes comme décrit dans le jeu multijoueurs et ajouter les 15 cartes bicolores.






Déroulement

PHASE 1: ACQUISITION DE NOUVEAUX BÂTIMENTS

Tirer 4 cartes de la pile, en choisir 3 et remettre la carte qui n'a pas été choisie sous la pile. Comme d'habitude, remettre les cartes Loisirs piochées lors du premier tour dans la pile qu'il faudra alors mélanger à nouveau.

FIN DE LA PARTIE

Lire dans le tableau ci-dessous le score que vous avez atteint dépendant de la condition de victoire choisie :

Victory Condition →	 Résidentielle	 Economique	 Industrielle	 Commerciale	 Bonheur
Lieu Dit	0 - 29	0 - 59	0 - 29	0 - 19	0 - 9
Hameau	30 - 39	60 - 79	30 - 34	20 - 29	
Village	40 - 49	80 - 99	35 - 39	30 - 39	10 - 14
Bourg	50 - 59	100 - 109	40 - 44	40 - 49	
Commune	60 - 69	110 - 119	45 - 49	50 - 59	15 - 19
Ville	70 - 79	120 - 129	50 - 54	60 - 64	
Agglomération	80 - 89	130 - 139	55 - 59	65 - 69	20 - 24
Métropole	90 - 99	140 - 159	60 - 64	70 - 74	25 - 29
Capitale	100 - 119	160 - 169	65 - 69	75 - 79	
Mégalopole	120+	170+	70+	80+	30

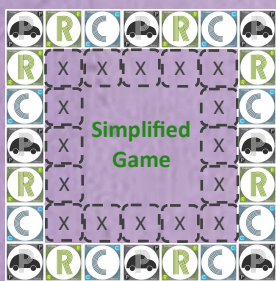
Variantes Solitaire

Vous pouvez jouer avec les 4 variantes du jeu multijoueurs, exceptée la Cité Unique bien sûr que nous avons remplacée par une Banlieue Fictive.

Banlieue Fictive

Mise en place

Avant de faire la pile de cartes, il faut mettre en place la Banlieue qui entourera la Cité comme montré dans les illustrations en dessous. Elle est constituée de 8 Résidences, 8 Commerces et 8 Parkings pour le jeu Simplifié et de 10 Résidences, 9 Parkings et 9 Commerces pour le jeu Normal et Avancé. Placer votre Mairie sur l'un des emplacements notés « x ».

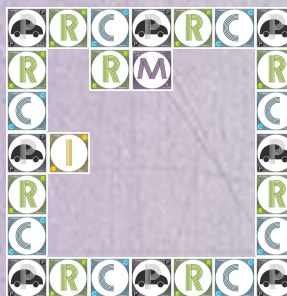


Remarque : Les cartes dans la Banlieue Fictive ne comptent pas pour la Taille de la Cité, mais elles comptent pour les règles de construction et les règles de développement.

Quand vous réussissez à intégrer un des R et C de la Banlieue dans l'un de vos Quartiers Résidentiels et Commerciaux pendant la partie, les cartes de la Banlieue vont compter pour vos revenus et votre score final, comme si elles faisaient partie de votre Cité.

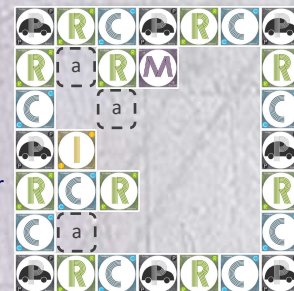


Exemple : Pendant le premier tour, vous construisez une Résidence et une Industrie que vous placez comme montre l'illustration. On ne pourrait pas construire une Industrie à côté d'une Résidence de la Banlieue.



Pendant la phase de Revenus, vous gagnez \$1 seulement de salaire. Vous n'avez pas les revenus des 8 Commerces de la Banlieue. D'ailleurs si la partie s'arrêtait maintenant et que vous jouiez avec la condition de victoire Résidentielle, vous ne marqueriez qu'un seul Point de Victoire pour la Résidence au centre.

Pendant le deuxième tour, vous obtenez un Commerce et une nouvelle Résidence. Pendant la phase de Développement, la carte de Résidence de la Banlieue permet alors au Commerce de se développer en (a). Le Commerce de la Banlieue s'intègre dans votre Cité !



Maintenant, vous avez un Quartier Commercial de 3 cartes qui vous rapportera $\$1+\$2+\$3 = \6 pendant la phase de Revenus. Votre Cité n'a que 6 cartes, les cartes en Banlieue ne comptent pas pour la limite de Taille de votre Cité. Plus tard dans la partie, vous pourriez construire une carte Loisirs en (b) puis développer la Résidence sur le côté gauche de la Mairie en (c) afin d'obtenir un Quartier Résidentiel de 4 cartes rapportant 10 PV à la fin de la partie.

Size	Total	VP / \$
1	1	= 1
2	1+2	= 3
3	1+2+3	= 6

Size	Total	VP / \$
4	1+2+3+4	= 10
5	1+2+3+4+5	= 15
6	1+2+3+4+5+6	= 21

Size	Total	VP / \$
7	1+2+3+4+5+6+7	= 28
8	1+2+3+4+5+6+7+8	= 36
⋮	1+2+3+4+...	= ...



REMERCIEMENTS : L'auteur souhaite remercier tous les testeurs pendant les 6 années de développement du jeu jusqu'à cette version ultime. Il voudrait aussi s'excuser pour toutes les idées qui n'ont malheureusement pas pu être intégrées à cette version, tout simplement parce qu'elles étaient trop folles... Un merci appuyé à Nathan Morse (la Cité Unique hexagonale à 3 joueurs...), Brice Cornilly, Teddy Pasquier, Paul-Evan et Gabriel Viard, David Glantenay et Sylvain Nocquard. / Illustrations et graphismes : Sarah Ponceblanc.

