

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

# Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m<sup>2</sup> pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À  
JEUX**

[escaleajeux.fr](http://escaleajeux.fr)

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

[escaleajeux@gmail.com](mailto:escaleajeux@gmail.com)



# Die Verboten Stadt

## Cité Interdite

Un jeu de Alex Randolph et Johann Rüttinger - Edité par Ravensburger  
Traduction française par François Haffner

### Préparation des pions

Placez les chapeaux sur les pions comme indiqué sur l'illustration dans les règles allemandes. Les 25 pions résultent de toutes les combinaisons possibles des cinq couleurs.

### Histoire

L'empereur chinois a été empêché pendant une longue période. L'intrigue et la corruption prévalent à l'intérieur des murs de la Cité Interdite – la capitale de l'Empire du Milieu. Dans tout le Palais, on ne s'occupe que du mariage imminent de l'Empereur. C'est alors que l'incompréhensible arrive : les vêtements cérémoniaux de l'empereur ont été volés peu de temps avant l'événement !

Comment cela a-t-il pu se produire ? C'est simple : une bande de fonctionnaires corrompus, qui dirigent réellement la Cité Interdite, ont profité de la vacance de l'Empereur pour prendre le pouvoir. Ils sont seuls à connaître les voies mystérieuses de la Cité Interdite et les pavillons où sont cachés les habits.

L'empereur appelle ses derniers conseillers fidèles (vous !) et leur dit, "Rendez-moi les habits - peu importe le temps que ça prendra !"

### Contenu (voir illustrations sur les règles allemandes)

- 4 sélecteurs confidentiels de corruption
- 25 pions (les fonctionnaires) sur les cases de départ
- 8 pavillons colorés et numérotés de 1 à 8
- 25 cases de départ
- obstacles : murs, bords, ...
- le plateau montre une partie de la Cité Interdite
- 1 dé bleu à 8 faces : le dé des pavillons
- 3 dés du destin
- 15 cases de la Terrasse d'exil
- 24 cartes de vêtement (3 types différents en 8 couleurs)

### But du Jeu

Les joueurs entendent les cris désespérés de l'Empereur et essayent, avec l'aide des fonctionnaires qu'ils corrompent, de trouver autant de cartes de vêtement que possible. Ils essayent surtout de trouver des cartes de même couleur car deux cartes de vêtement de la même couleur valent 4 fois la valeur d'une carte simple et que les trois cartes d'une même couleur valent 10 fois cette valeur. Trois cartes (représentant un jeu complet de vêtements : chapeau, manteau et pantalons) dans des couleurs différentes valent quand même 6 fois la valeur d'une carte simple. (voir aussi au chapitre **Fin de la partie**).

Le joueur qui gagne le plus grand nombre de points grâce aux cartes de vêtement à la fin de la partie est le vainqueur.

### Préparation

1. Les 25 fonctionnaires sont placés au hasard sur les 25 cases jaunes de départ au milieu du plateau. Les 4 cases gris/jaunes restent vides (voir l'illustration à la page 4 des règles allemandes).

2. Les cartes de vêtement sont triées par couleur. Dans chacune des 8 couleurs il y a 3 cartes différentes : chapeau - manteau - pantalons. Chaque jeu de vêtements est mélangé et placé face cachée sur le pavillon de la même couleur.
3. Chaque joueur reçoit un sélecteur de dessous de table confidentiel. Grâce à ce sélecteur, le joueur peut désigner n'importe lequel des 25 fonctionnaires en affichant le chapeau et l'habit des couleurs choisies avec les deux roues de sélection. Ce choix de combinaison de couleur est appelée *subornation de fonctionnaire*.  
Ce choix est gardé secret des autres joueurs. Il ne peut être modifié que lorsqu'un fonctionnaire entre dans un pavillon.
4. Les dés du destin et le dé bleu des pavillons sont posés à côté du plateau de jeu.

## Début de la partie

1. Les joueurs choisissent secrètement le fonctionnaire qu'ils veulent envoyer chercher la première carte de vêtement. Pour cela, chaque joueur désigne son choix avec le sélecteur de dessous de table confidentiel en affichant la combinaison de couleurs souhaitée (voir l'illustration dans les règles allemandes, à la page 7).
2. On détermine un premier joueur. Le premier qui obtient le premier la face rouge sur le grand dé du destin joue en premier. Le jeu se déroule ensuite dans le sens horaire.
3. Le premier joueur jette le dé bleu qui désigne alors le pavillon dans lequel on peut aller chercher les cartes de vêtement. C'est le seul pavillon dans lequel on puisse prendre des cartes. Pour se le rappeler, on place le dé avec le numéro visible sur le pavillon.
4. Le joueur à gauche du premier joueur prend les dés du destin et attend pour agir.

## Déplacement des fonctionnaires (voir les règles allemandes, page 8)

Pendant son tour, un joueur peut déplacer le fonctionnaire de son choix, et pas seulement celui qu'il a choisi sur son sélecteur. Le fonctionnaire est déplacé aussi loin que possible soit verticalement soit horizontalement jusqu'à ce qu'il rencontre un obstacle. Les obstacles sont les murs, les toits et les autres fonctionnaires. Le joueur est obligé de déplacer un fonctionnaire et ne peut le ramener à sa case de départ à ce tour.

Une fois le déplacement effectué, le joueur peut finir son tour ou déplacer à nouveau le même fonctionnaire à angle droit du mouvement précédent, jusqu'à ce qu'il rencontre à nouveau un obstacle. Le déplacement continue tant que le joueur le désire. Quand un joueur décide d'arrêter, le fonctionnaire est laissé sur la case devant l'obstacle qui a arrêté son mouvement.

**Attention :** si un fonctionnaire aboutit dans une impasse, son déplacement cesse immédiatement. Pendant un tour, un fonctionnaire peut passer sur sa case de départ exactement comme sur une case normale.

**Important pour la fin de la partie :** Lorsqu'un fonctionnaire est sur une case de départ jaune de départ ou sur l'une des 4 cases gris/jaunes, il peut être déplacé d'une seule case horizontalement ou verticalement. Un tel déplacement est considéré comme un mouvement complet.

## Les 3 Dés du Destin

Un joueur peut jouer plus d'une fois à son tour, selon les dés du destin, joués par le joueur à sa gauche.

La procédure pour déterminer le destin du joueur actif est la suivante :

Après le premier déplacement par le joueur dont c'est le tour, son adversaire de gauche jette le plus petit dé du destin. Si un point noir apparaît, le tour du joueur est terminé, et on passe au suivant dans le sens horaire. On passe aussi les dés du destin dans le même sens. Si la face qui apparaît est rouge, indépendamment de la présence d'un symbole, le joueur à droit à un autre déplacement.

Après le deuxième déplacement, on jette de dé moyen. Et après le troisième déplacement, c'est le plus grand des 3 dés qui est jeté.

Certaines faces rouges des dés du destin laissent apparaître des symboles, soit de dragon soit de pavillon.

Quand un pavillon apparaît, le joueur dont c'est le tour jette le dé bleu. Le nombre qui est obtenu désigne le nouveau pavillon dont on peut prendre les cartes de vêtement. Il se peut que le numéro soit celui du pavillon qui était déjà en cours.

Si un dragon apparaît, le joueur qui a jeté le dé, donc celui à la gauche du joueur dont c'est le tour, peut immédiatement prendre une carte de vêtement à n'importe quel joueur. Lorsque les actions déclenchées par le symbole ont été résolues, le joueur dont c'est le tour continue à jouer.

## **Exemple d'un tour (voir illustrations dans les règles allemandes, pages 10 et 11)**

Le joueur actif a choisi le fonctionnaire "C" pour le suborner.

Premier tour : le fonctionnaire "A" est déplacé selon le dessin. Le voisin de gauche jette le dé du destin qui affiche une face rouge. Le joueur doit donc déplacer à nouveau un fonctionnaire.

Deuxième tour : le fonctionnaire "B" est déplacé selon le dessin. Le voisin de gauche jette le dé du destin qui affiche à nouveau une face rouge. Le joueur doit donc encore déplacer un fonctionnaire.

Troisième tour : le joueur actif peut maintenant déplacer le fonctionnaire qu'il a suborné dans le pavillon comme montré sur le dessin. Le joueur qui s'occupe des dés du destin n'a pas besoin de jeter le plus grand dé.

## **Entrée dans un Pavillon**

Normalement, si un joueur conduit un fonctionnaire dans un pavillon, la chose suivante arrive (bien qu'il y ait des exceptions) :

1. Le joueur dévoile son sélecteur de dessous de table confidentiel et prouve qu'il a bien fait rentrer un fonctionnaire qu'il soude dans le pavillon.
2. Le joueur prend alors la carte de vêtement de dessus du pavillon et la pose face visible devant lui.  
Bien entendu, le joueur n'obtient pas la carte de vêtement si le fonctionnaire qui est entré dans le pavillon n'est pas celui qu'il suborne actuellement, et qui apparaît donc dans son sélecteur.
3. Le fonctionnaire est retiré du jeu et placé sur une case de la *Terrasse d'exil*.
4. Le joueur actif sélectionne alors une nouvelle combinaison de couleurs sur son sélecteur. Chacun des autres joueurs peut aussi changer son choix à ce moment, sans y être obligé.
5. Le joueur jette alors le dé bleu et le place sur le pavillon correspondant. Il se peut que le pavillon tiré soit le même que le pavillon actuel.
6. C'est ensuite au tour du joueur suivant.

## **Fonctionnaire cumulard**

Il peut arriver pendant le jeu, que plusieurs joueurs aient choisi la même combinaison de couleur, donc le même fonctionnaire.

Si plus d'un joueur a suborné le même fonctionnaire, alors tous les joueurs qui ont choisi ce fonctionnaire révèlent leur choix et c'est le joueur qui est le plus éloigné du joueur actif dans l'ordre de la table qui obtient la carte de vêtement, au lieu du joueur actif.

(Exemple : voir l'illustration page 12, dans les règles allemandes. Le joueur 1 a déplacé le fonctionnaire, mais c'est le joueur 4 qui obtient la carte de vêtement.)

## **Bluff**

### **(au moins deux joueurs, dont le joueur actif, possèdent un ou des vêtements)**

Au début de la partie, un fonctionnaire ne peut être conduit dans un pavillon que si le joueur qui le déplace l'a choisi sur son sélecteur.

Dès que le joueur dont c'est le tour possède une carte de vêtement et qu'au moins un autre joueur possède aussi une carte de vêtement, alors le bluff peut rentrer en jeu.

Comment bluffer :

Un joueur peut choisir (s'il en a le courage) de conduire un fonctionnaire qu'il n'a pas suborné dans un pavillon. Le joueur qui bluffe peut-être ne révèle pas tout de suite le fonctionnaire qu'il a suborné. Avant cela, il demande à tous les joueurs autour de la table, et dans l'ordre de jeu normal, de dire s'il bluffe ou pas. Lorsque tous les joueurs ont répondu, le choix du sélecteur est révélé. Cela peut mener à 4 situations possibles :

1. **Le joueur n'a pas bluffé et tous les adversaires l'ont cru :**

La carte du dessus est attribué selon les règles normales et le jeu continue de manière habituelle.

2. **Le joueur a bluffé et tous les adversaires l'ont cru :**  
Le joueur actif obtient la carte de vêtement du dessus et rejoue immédiatement un nouveau tour.
3. **Le joueur n'a pas bluffé et au moins un joueur ne l'a pas cru :**  
(Le joueur qui ne l'a pas cru doit avoir au moins une carte de vêtement).  
L'incrédule est puni. Le joueur dont c'est le tour obtient la carte du dessus du pavillon et, en plus, choisit une carte de son adversaire incrédule et la prend dans son jeu.
4. **Le joueur a bluffé et un joueur ne l'a pas cru :**  
C'est le bluffeur qui est puni. L'incrédule obtient la carte du dessus du pavillon et une carte de son choix du bluffeur !

Dans les cas 3 et 4 ci-dessus, s'il y a plusieurs incrédules, seul le joueur le plus proche dans le sens du jeu reçoit la pénalité ou la récompense comme indiqué.

## **Pavillons vides**

Il peut arriver que le pavillon désigné par le dé bleu n'ait plus aucune carte de vêtement. Dans ce cas, le joueur qui amène un fonctionnaire dans le pavillon vide peut prendre une carte de vêtement de la même couleur dans le jeu d'un autre joueur.

Naturellement, le bluff fonctionne avec les pavillons vides comme avec les pavillons où se trouvent encore des vêtements.

## **Terrasse d'exil – Nouvelle règle dès que 10 fonctionnaires sont en exil**

Dès que 10 fonctionnaires sont sur la *Terrasse d'exil*, quelques modifications sont apportées à la marche du jeu qui augmentent la tension.

A partir de ce moment, les joueurs prennent toutes les cartes de vêtement restant dans un pavillon, au lieu de seulement la carte du dessus. Si un pavillon est vide, le joueur peut prendre toutes les trois cartes de vêtement qui venaient de ce pavillon chez les adversaires.

## **Fin de la partie**

Le jeu se termine quand le quinzième fonctionnaire arrive à la *Terrasse d'exil*. On finit le dernier tour et toutes ses conséquences éventuelles. Un bluffeur couronné de succès ne joue toutefois pas de tour supplémentaire.

**Les joueurs évaluent alors leurs gains.** Chaque carte ne peut être comptée qu'une fois.

Les cartes de vêtement rapportent des points comme suit :

- Une carte de vêtement simple = 1 point.
- Deux cartes de vêtement de la même couleur = 4 points.
- Trois cartes de vêtement de la même couleur = 10 points.
- Trois cartes de vêtement dans des couleurs différentes, mais qui forment un ensemble (chapeau + manteau + pantalons) = 6 points.

Le joueur qui a le plus de points gagne la partie.

## **Variante pour 4 joueurs**

A 4 joueurs, le jeu "Cité Interdite" peut être encore plus passionnant si les joueurs en face l'un de l'autre jouent en équipe. Les joueurs planifient leurs tours en concertation et leurs totaux sont additionnés à la fin de la partie.

## **Un problème (voir pages 15 et 16 de la règle allemande)**

Nous sommes dans la phase finale d'une partie. 14 fonctionnaires sont déjà sur la *Terrasse d'exil*. Le fonctionnaire que vous subornez est marqué "A".

Le prochain joueur qui conduit un fonctionnaire dans le pavillon 7 vert gagne la partie.

Y parviendrez-vous avec votre fonctionnaire ?

## **Solution**

Oui, vous pouvez clairement y parvenir. Le dessin montre le chemin qui y aboutit.

**Question subsidiaire :**

Quels autres fonctionnaires pourraient parvenir au pavillon vert en un tour ?