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 m² pour jouer, ripailler et dormir.



escaleajeux.fr 09 72 30 41 42 06 24 69 12 99 escaleajeux@gmail.com













"JAMAIS!" Utilisez cette carte pour annuler N'IMPORTE QUELLE carte jouée contre vous. Elle doit cependant être jouée immédiatement. Une carte "JAMAIS!" peut annuler une autre carte "JAMAIS!". Aucune limite n'existe sur le nombre de cartes qui peut être joué en succession.

### Fin de la partie et pour gagner

Lorsque l'Horloge de banque somne 5:00, le joueur à qui le tour appartient, complète son tour et la partie se termine. Les joueurs additionnent les points indiqués sur les cartes de CITÉ EN FOLIE accumulées par chaque joueur. Celui qui a le plus grand nombre de points, gagne la partie!

Nous nous ferons un plaisir de répondre aux questions concernant CITÉ EN FOLIE. Communiquez avec le service à la clientèle (réponse aux consommateurs) à: Kenner Parker, C.P. 600, Concord, Ontario L4K 1B7.





### Règlements Municipaux

#### Âge 8 à adulte/2 à 4 joueurs

Règles <sup>©</sup> 1987, Parker Brothers, Division of Kenner Parker Toys Inc., (KPT), Beverly, MA 01915, Imprimé au Canada.

C'est 9h du matin à la CITÉ EN FOLIE. C'est le temps de quitter l'AUBERGE l'ASPERGE. Jolie place. Des locataires bruyants. Vous devez vous dépêcher et faire le plus grand nombre de choses avant que l'horloge ne sonne 5:00. Vous savez ce qui se passe dans la CITÉ EN FOLIE. Lorsque vous êtes tout prêt à vous rendre à votre rendez-vous dans le parc, un niais de pigeon décide de vous choisir comme cible et vous devez courir CHEZ MALTAILLÉ. Ou encore vous essayez de vous frayer un chemin jusqu'à l'HÔTEL DE VILLE et un nigaud de pickpocket vous choisi comme victime. Vous êtes maintenant épuisé et vous vous endormez dans l'autobus et manquez votre arrêt au théâtre. Peu importe car vous pouvez toujours aller CHEZ RALPH pour savourer un bon repas. Allez vite car les autres font déjà la queue à la porte. Amusez-vous!

## Équipement

1 tableau de jeu • 1 horloge de banque de CITÉ EN FOLIE • 36 cartes FOLLES • 40 cartes de CITÉ EN FOLIE • 4 pièces de déplacement • 1 pièce de déplacement de SLOG • 2 dés

### But du jeu

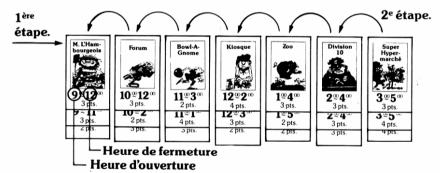
Être le joueur avec le plus grand nombre de points lorsque l'horloge de banque sonne 5:00. Les joueurs comptent des points en complétant les courses et en complétant ce qu'il faut faire.

### **Préparation**

- 1 Chaque joueur choisit une pièce de déplacement et la place sur la fenêtre de couleur correspondante au l'AUBERGE l'ASPERGE.
- **2** Mélangez les cartes FOLLES et distribuez-en 3 à l'envers à chaque joueur. NE MONTREZ PAS VOS CARTES AUX AUTRES JOUEURS. Placez les cartes qui restent à l'envers sur l'espace de cartes FOLLES pour former une pile de pige.
- 3 1ère étape. Séparez les cartes de CITÉ EN FOLIE à l'endroit en sept piles selon l'heure de départ indiquée sur chaque carte (de gauche à droite en progression comme suit 9h, 10h, 11h et ainsi de suite). N'incluez pas l'heure de fermeture.

 $2^{\rm e}$  étape. En commençant à la droite extrême, empilez la pile de 3:00 sur la pile de 2:00, et ensuite sur la pile de 1:00 ainsi de suite, jusqu'à ce qu'une pile complète soit formée.

 $3^{e}$  étape. Tournez le paquet complet et placez-le à *l'envers* sur l'espace de cartes de CITÉ EN FOLIE sur le tableau de jeu pour former une pile de pige.



 $4^{\rm e}$  étape. Prenez les 4 cartes de dessus et placez-les sur les endroits correspondants sur le tableau de jeu. Ceux-ci sont maintenant les endroits ouverts pour les affaires. Si vous avez accompli les étapes 1, 2 et 3 correctement, ces cartes indiqueront toutes 9:00 comme heure de départ.

- **4** Glissez SLOG sur la pièce de déplacement en plastique et placez cette pièce sur l'espace de SLOG au SUPER HYPERMARCHÉ.
- **5** Pressez le bouton de l'horloge de banque successivement jusqu'à ce qu'elle indique 9:00. Si SLOG saute, repoussez-la simplement à sa place. Placez l'horloge à gauche du tableau.
- **6** Choisissez un banquier. Le banquier poussera le bouton de l'horloge une fois au début du tour de chaque joueur. Le banquier enlèvera et pigera les cartes de CITÉ EN FOLIE lorsque requis.

7 Chaque joueur roule les dés. Celui qui roule le plus haut nombre joue le premier. Le jeu passe ensuite, tour à tour, à la *gauche*.

### Pour jouer

Veuillez lire les règles suivantes attentivement avant de commencer votre première partie.

EN BREF, VOICI CE QUE VOUS DEVEZ FAIRE À CHAQUE TOUR: (EN ORDRE):

- 1 Poussez le bouton sur l'horloge de banque. (Le banquier fait ceci pour vous.)
- **2** Si vous n'avez pas 3 cartes FOLLES, pigez-en autant qu'il vous en faut pour en avoir 3 en votre possession.
- 3 Si vous le désirez vous pouvez jouer une ou plusieurs de vos cartes FOLLES.
  (À votre choix.)
- 4 Roulez les dés et déplacez-vous.

#### A Voici ce que vous devez savoir avant de vous déplacer.

- Lors de votre tour, faites ce qu'il faut pour arriver à un endroit qui vous permettra de prendre une carte de CITÉ EN FOLIE et gagner des points.
- L'horloge de banque. Chaque fois que son bouton est pressé, le temps avance de 10 ou 20 minutes. Pourquoi voulez-vous savoir l'heure? Parce qu'une carte de CITÉ EN FOLIE peut être prise SEULEMENT durant les heures indiquées sur cette carte particulière.
- Les cartes de CITÉ EN FOLIE. Si un commerce "ferme" avant que quelqu'un puisse prendre sa carte de CITÉ EN FOLIE, le banquier met la carte de CITÉ EN FOLIE au rejet et en pige une nouvelle de la pile de pige. Cette carte est placée sur son endroit correspondant sur le tableau. IL PEUT Y AVOIR PLUS D'UNE CARTE À UN ENDROIT PARTICULIER. Vous pouvez prendre les deux cartes si les deux heures indiquées sont correctes.

Chaque fois qu'un joueur prend une carte de CITÉ EN FOLIE, il la place À L'ENDROIT devant lui. Le banquier en pige alors une nouvelle et la place sur le tableau. Il doit toujours y avoir 4 cartes de CITÉ EN FOLIE sur le tableau en tout temps.

Si vous êtes à un endroit donné lorsqu'une carte de CITÉ EN FOLIE y est placée - ELLE VOUS APPARTIENT! Vous la prenez, si c'est la bonne heure, *même si ce n'est pas votre tour*. Si deux joueurs

occupent ce même endroit, le joueur qui y est arrivé le premier prend la carte.

Un "commerce" qui ferme à une heure spécifique est *vraiment* toujours ouvert pendant que l'horloge de CITÉ EN FOLIE indique cette heure. 10 minutes après l'heure, le "commerce" ferme et la carte est mise au rejet.

 Cartes FOLLES. C'est toujours une bonne idée de jouer autant de cartes FOLLES lors de votre tour - À LA LIMITE DE 3. Certaines peuvent être utilisées pour vous aider à arriver (ou tout au moins vous rapprocher) d'un endroit ouvert pour les affaires. D'autres sont jouées pour ralentir vos adversaires lorsqu'ils commencent leur prochain tour. Certaines autres sont jouées lors du tour d'un adversaire. D'autres détails vous sont fournis concernant des cartes particulières un peu plus loin dans les règles.

Plus d'une carte FOLLE peut être jouée contre un adversaire durant son tour.

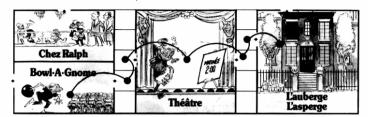
Si vous n'aimez pas les cartes FOLLES dans votre main, vous pouvez, au début de votre tour, les mettre au rejet toutes les 3 et en piger 3 nouvelles.

Les cartes FOLLES sont mises au rejet à *l'endroit* une fois qu'elles sont jouées. Mélangez simplement la pile de rejet lorsque vous devez former une nouvelle pile de pige.

#### B Le déplacement

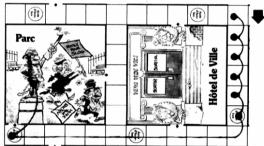
- Vous pouvez vous déplacer dans n'importe quelle direction le long des espaces de la piste blanche de la rue.
- Vous pouvez prendre des raccourcis en passant par des endroits et en comptant chaque endroit comme UN ESPACE. Pour arriver ou passer dans un endroit, vous devez passer par son espace d'entrée particulier indiqué par une ouverture et un carreau noir.

Exemple: Pour vous déplacer du l'AUBERGE L'ASPERGE en passant par le THÉÂTRE pour vous rendre dans le BOWL-À-GNOME ça compte comme 6 espaces.



- Vous n'êtes pas obligé de vous déplacer du compte complet de votre roulement. Cependant, une fois que vous arrêtez de vous déplacer et que vous prenez une carte, votre tour se termine.
- Pour prendre l'autobus. Après avoir roulé les dés, mais avant votre déplacement, vous annoncez, "Je prends l'autobus". Premièrement vous devez arriver sur un espace d'Arrêt d'autobus (cercle jaune). Ensuite, en continuant le compte de votre roulement, sautez d'un espace d'Autobus à un autre le long de la ligne pointillée jaune qui les raccordent. Comptez chaque arrêt comme un espace. Descendez de l'Autobus lorsque vous le désirez et continuez le long de la rue et directement à l'endroit voulu, si le compte des dés vous le permet.

Exemple: Vous roulez un 8 et vous prenez l'Autobus.



• Plus d'une pièce de déplacement peut occuper un espace.

#### **C SLOG** (La Vieille Grand-Mère de quelqu'un)



• Lorsque SLOG saute sur l'Horloge de banque, le banquier la déplace du SUPER HYPERMARCHÉ à l'espace rouge sur la rue. Quelqu'un doit maintenant lui aider à traverser. La première personne qui arrive sur l'espace où elle se trouve la déplace jusqu'à la BIBLIO-THÈQUE et ensuite se déplace à n'importe lequel des 4 endroits où se trouvent des cartes de CITÉ EN FOLIE

- et prend la carte qui s'y trouve. Le banquier pousse ensuite SLOG à nouveau sur l'Horloge.
- La prochaine fois que SLOG saute, le banquier la déplace à nouveau sur la rue. Le premier joueur qui arrive sur l'espace où se trouve SLOG l'aide à retourner au SUPER HYPERMARCHÉ, et ainsi de suite.
- Si la pièce de déplacement d'un joueur se trouve déjà sur l'espace rouge de rue lorsque SLOG saute sur l'Horloge, ce joueur, que ce soit son tour ou non, se rend immédiatement à n'importe lequel des 4 endroits prend cette carte de CITÉ EN FOLIE, et déplace SLOG à la BIBLIOTHÈQUE ou au SUPER HYPERMARCHÉ, selon le cas.
- Si plus d'un joueur se trouvent sur l'espace rouge de rue lorsque SLOG saute, celui qui y est arrivé le premier gagne la carte de CITÉ EN FOLIE.

#### **D**CARTES FOLLES

Le dessus de chaque carte explique quand elle peut être utilisée.

 Les cartes suivantes sont jouées lors de votre tour – avant de rouler – pour vous aider à arriver à un endroit:



POUR AJOUTER À VOTRE ROULEMENT.

Ajoutez simplement le nombre sur la carte au total obtenu lors du roulement des dés.

POUR DOUBLER VOTRE ROULEMENT. Multipliez le nombre obtenu lors du

roulement des dés par 2. Si, lors de votre tour, vous jouez une carte "AJOUTEZ" et une carte "DOUBLEZ", doublez premièrement le nombre obtenu sur les dés, et ensuite ajoutez le nombre.

"METTEZ-VOUS À MA PLACE!" Nommez l'adversaire avec qui vous voulez changer de place et ensuite échangez les pièces de déplacement. Vous roulez et vous vous déplacez de votre nouvel endroit.

"TAX!!" Jouez la carte et ensuite roulez les dés de façon habituelle. Si le total est un nombre impair, vous pouvez vous déplacer n'importe où sur le tableau. Si le total est un nombre pair, déplacez-vous du nombre roulé.

 Les cartes suivantes sont jouées lors de votre tour - contre vos adversaires:



"UH-OH!" Avant de rouler, lisez la carte à haute voix et ensuite remettez-la à l'adversaire de votre choix. Cet adversaire - lors de son prochain tour - doit se rendre directement à l'endroit indiqué. Cet adversaire peut jouer des cartes FOLLES lors de ce prochain tour, mais ne peut pas rouler les dés et se déplacer. (Si une

carte de CITÉ EN FOLIE portant l'heure exacte se trouve à cet endroit, le joueur la prend).

"PICKPOCKET!" Avant de rouler, annoncez quel adversaire vous avez l'intention d'essayer de voler. Jetez la carte de PICKPOCKET en l'air - si elle atterrit à l'envers, placez-la dans la pile de rejet et continuez votre tour. Si elle atterrit à l'endroit, cet adversaire doit tenir ses cartes de CITÉ EN FOLIE à l'envers de façon à ne pas vous montrer les points indiqués sur les cartes et vous laisser en prendre une de votre choix. Vous pouvez maintenant continuer à voler n'importe qui d'autre de cette façon. Cependant, aussitôt que vous subissez un échec, vous devez retourner toutes les cartes que vous venez tout juste de voler à leur(s) propriétaire(s) de droit. Si vous arrêtez avant de subir un échec, mettez la carte de PICKPOCKET dans la pile de rejet, gardez la (les) carte(s) de CITÉ EN FOLIE et continuez votre tour.

• Les cartes suivantes sont jouées lors du tour d'un autre joueur – pour le ralentir.



"Z-Z-Z" Vous jouez cette carte contre un adversaire pendant qu'il est dans l'autobus, et non pas après. L'adversaire soit alors continuer de voyager dans la même direction jusqu'à ce qu'il atteigne le dernier Arrêt d'autobus sur la ligne jaune. Lors de son prochain tour, ce joueur commence son tour à la fin de la ligne.

"EMBOUTEILLAGE!" Doit être jouée avant que l'adversaire se déplace, et non pas après.

"VOLER!" Doit être jouée avant que l'adversaire se déplace, et non pas après.

• La carte suivante est jouée n'importe quand durant la partie.