

RÈGLES

POUR VOS PREMIÈRES PARTIES

Le contexte

Dans une Cité naissante, tout reste à construire et le champ est libre pour développer votre empire commercial. Mais pour édifier le plus vaste quartier de la ville, vous devrez vous montrer plus habile que vos concurrents autant dans la négociation que dans la gestion de vos richesses.

Nombre de joueurs

Cité est prévu pour trois ou quatre joueurs.

Début du jeu : A chacun sa profession

Au début du jeu, chaque joueur incarne une profession (**Scieur**, **Tailleur de Pierre**, **Forgeron** ou **Tisserand**), contrôlant ainsi le monopole sur une Ressource particulière (le Bois, la Pierre, le Métal et le Tissu. Chaque joueur prend les bâtiments à construire qui correspondent à sa profession (**Verts pour le Scieur**, **Jaunes pour le Tailleur**, **Bleus pour le Forgeron** et **Rouges pour le Tisserand**).

Lors de vos premières parties à ce jeu, vous n'utiliserez ni les Ports, ni les Canaux, ni les Rues Commerçantes, ni les Grand'Places, ni les Cartes Investissement.

Chaque joueur se voit ensuite attribuer par tirage au sort un quartier de la Feuille des Quartiers. On ne peut construire ses bâtiments que dans son quartier.

Nous vous conseillons de mettre les Ressources dans des petits bols pour les piocher plus facilement. Placez aussi à côté de chaque joueur un bol de défausse dans lequel il pourra payer ses Ressources en phase Construction et en piocher en phase Production.

Note pour 3 joueurs : s'il n'y a que 3 joueurs, il n'y a pas de Tisserand. Tout le monde peut construire une (et une seule) Petite Échoppe du Tisserand.

Le premier tour de jeu : Placement

Le premier Tour de jeu est le seul à avoir un déroulement particulier.

Lors du premier Tour, chaque joueur peut construire gratuitement l'équivalent de 7 Cases.

Exemple : **Béa** pose 1 Banque, 1 Petite Forge, 1 Comptoir et 1 Grande Forge (de 4 cases).

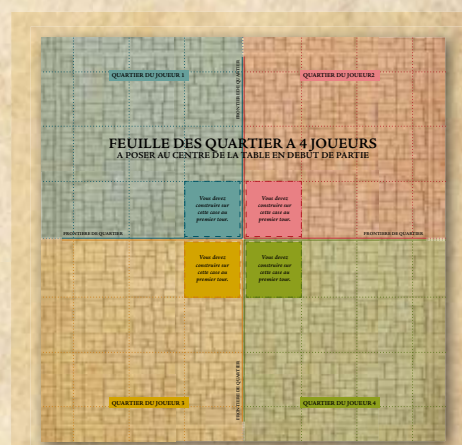
La construction commence à partir d'un même point central. Il n'y a pas de plateau de jeu à proprement parler mais les bâtiments doivent être construits selon des « frontières de quartier » qui divisent la table en quatre quarts. Ces frontières se prolongent en ligne droite indéfiniment au-delà de la Feuille de Quartier. Chacun construit dans son quartier (voir la Feuille des Quartiers).

Le placement ayant dans ce Tour un aspect stratégique particulier, il est exceptionnellement possible de changer les bâtiments de place autant de fois qu'on le souhaite.

But du jeu

Pour gagner, le joueur doit construire le plus grand quartier, mesuré en nombre de Cases.

Par exemple : une Banque vaut 1 case.
Un Moulin est 4 fois plus grand et vaut 4 cases.



Feuille des Quartiers à 4 joueurs



Nous vous conseillons de construire au moins 2 Petites Échoppes ou bien votre Grande Échoppe au premier tour.

Cadeau pour les débutants : au début de votre toute première partie, vous recevez en bonus 3 Ors !!

♦ Déroulement du 2^e au 7^e tour

Le jeu se déroule en 7 Tours maximum (y compris le 1er Tour de placement). A partir du 2^eème, chaque Tour est décomposé en 3 phases : Production, Négociation et Construction.

1^e phase du tour : PRODUCTION

Au début de chaque Tour, les joueurs récupèrent les Ressources correspondantes à la production de leurs bâtiments.

Dans cet exemple, voici ce que récolte le joueur Forgeron :

2 Petites Forges rapportent 2 Métal



La Grande Forge à côté du Moulin rapporte 10 Métal



La Banque rapporte 1 Métal, 1 Tissu et 1 Or



2^e phase du tour : NÉGOCIATION

Les joueurs *échangent librement* entre eux, selon le cours qu'ils fixent eux-mêmes, les Ressources dont ils disposent. Vous verrez plus loin qu'il est vital de disposer de Ressources variées. Les *Ressources des uns et des autres sont visibles de tous*. Dans ce jeu, *tout se négocie* : Ressources, emplacement des bâtiments... Les promesses, engagements et autres contrats entre les joueurs doivent être respectés.

3^e phase du tour : CONSTRUCTION

Pour construire, il faut des Ressources. Pour avoir des Ressources, il faut construire...

On ne peut construire que dans son quartier.

Chaque joueur peut construire les bâtiments de sa couleur.

Un nouveau bâtiment doit être adjacent à un autre de ses bâtiments.

Les bâtiments adjacents profitent aussi bien à leurs propriétaires qu'à leurs concurrents de l'autre côté d'une frontière.

On peut de nouveau négocier des Ressources avec les autres joueurs pendant la phase de construction : en réalité, ces deux phases sont simultanées.

Il n'y a pas d'ordre de jeu pendant la phase de construction : tous les joueurs construisent en même temps.

Exemple : Albert construit un Moulin à la frontière de son quartier. Les Moulins doublent la production des Échoppes adjacentes. Si Béa construit une Échoppe de Tisserand sur une Case adjacente du Moulin de l'autre côté de la frontière, elle bénéficiera également de ses effets et sa production de Tissu sur cette Échoppe sera doublée.



♦ Combien ça coûte ?

Chaque bâtiment est constitué d'un certain nombre de Cases (Par exemple, 1 Case pour une Échoppe de Tisserand, 4 Cases pour un Moulin). La « case » est l'unité de base dans le jeu : elle détermine non seulement la taille mais également le prix d'une construction dans la Cité et sa valeur au score final.

Le prix d'une Case varie selon le nombre de Ressources différentes à disposition.

Il est très important d'avoir à sa disposition la plus grande variété possible de Ressources. Plus on dispose de Ressources nombreuses et variées et plus la construction devient rapide comme le montre le tableau ci-dessous. Les Ressources sont le Bois, la Pierre, le Métal, le Tissu, l'Or, les Bijoux, les Meubles, les Sculptures, les Serrures, les Armes et le Verre.

Tableau du prix de construction

Nombre de Ressources différentes à disposition	Coût de construction, en Ressources	Nombre de cases construites
1	10	1
2	8 (4+4)	1
3	6 (2+2+2)	1
4	4 (1+1+1+1)	1
5	5 (1+1+1+1+1)	2
6	6 (1+1+1+1+1+1)	3
7	7 (1+1+1+1+1+1+1)	4
8	8 (1+1+1+1+1+1+1+1)	5
9	9	6
10	10	7
11	11	8

Exemple :

Pour construire une Banque d'une case, si John dispose uniquement de Pierre et de Métal, la construction de chaque case lui coûtera 4 Pierres et 4 Métaux.

Si en revanche il avait 8 unités de Ressources différentes, il pourrait construire 5 cases : une Banque et un Moulin par exemple. Et tout ceci pour seulement 8 Ressources !

Pour construire une Manufacture, qui fait 9 Cases, il faut par exemple une collection de 11 Ressources différentes (8 cases) et une autre collection de 10 Ressources identiques (1 case).

Les bâtiments et leur fonction

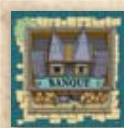
5 Petites Échoppes (1 case) :



4 Grandes Échoppes (4 cases) :



La Banque (1 case) :



BANQUE

Le joueur peut y placer jusqu'à trois Ressources (identiques ou différentes). A chaque début de tour suivant, la banque lui rapporte en intérêts le même nombre de Ressources qu'il y a placé. Les Ressources placées à la Banque peuvent être retirées ou modifiées librement à chaque tour de jeu pendant la phase de négociation et de construction.

Les Pucès (1 case) :



PUCES

Permet d'échanger n'importe quelle Ressource contre un Or, UNE SEULE FOIS par tour. Fonctionne le tour même où elles sont construites.

Le Moulin (4 cases) :



MOULIN

Double les productions des Échoppes adjacentes.

Il est tout à fait efficace de le placer dès le début du jeu pour en faire profiter vos voisins, en le plaçant sur une frontière, si vous négociez chèrement cette possibilité. Par exemple : vous pouvez demander le versement de 3 Ressources à chaque tour. Contrairement à l'Auberge ci-dessous, le Moulin double la production des Petites ET des Grandes Échoppes.

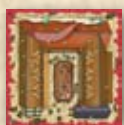
La Guilde (4 cases) :



GUILDE

Produit une case par tour. En pratique, pendant la phase de Construction, bâtissez une case de plus. Pour chaque Auberge adjacente à votre Guilde, bâtissez encore une case de plus.

L'Auberge (4 cases) :



AUBERGE

L'Auberge a plusieurs fonctions. Tout le monde trouve ce qu'il cherche à l'Auberge !

Double la production des Petites Échoppes adjacentes.
Un bâtiment de transformation (2 cases) rapporte 1 Ressource de plus à chaque transformation pour chaque Auberge avec lequel il est en contact.

Exemple : un Sculpteur au contact de 2 Auberges transforme 1 Tissu et 1 Pierre en 3 Sculptures.

Les Guildes adjacentes génèrent une case de plus.

Exemple : Une Guilde adjacente à 2 Auberges génère 3 cases par tour.

Le Marché (4 cases) :



MARCHE

Permet d'échanger 4 Ressources pour 1 nouvelle Ressource. Le marché peut être utilisé autant de fois que souhaité par Tour. Fonctionne le Tour même où il est construit.

La Rue Pavée (3 cases) :



RUE PAVÉE

Les bâtiments qui touchent la Rue Pavée sont considérés comme adjacents.

La Rue pavée « relie » les bâtiments entre eux.

La Manufacture (9 cases) :



MANUFACTURE

Tout bâtiment nouveau à côté de la Manufacture coûte 2 cases de moins à construire (Le coût minimum reste cependant de 1 case).

♦ Bâtiments particuliers : les ateliers de transformation

Ils ne diffèrent en rien des autres sauf qu'ils permettent de combiner deux Ressources différentes pour créer des Ressources nouvelles, plus rares et plus précieuses. Ils peuvent être utilisés autant de fois que souhaité par Tour. Ils fonctionnent le Tour même où ils sont construits. Ils s'étendent sur 2 cases.

Verrier (2 cases) :



1 Pierre + 1 Bois =



1 VERRE

Sculpteur (2 cases) :



1 Tissu + 1 Pierre =

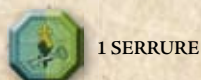


1 SCULPTURE

Serrurier (2 cases) :



1 Métal + 1 Bois =



1 SERRURE

Menuisier (2 cases) :



1 Bois + 1 Tissu =



1 MEUBLE

Bijoutier (2 cases) :



1 Métal + 1 Pierre =



1 BIJOU

Armurier (2 cases) :



1 Tissu + 1 Métal =



1 ARME

Exemple : Si je possède une carte Menuisier, je peux remettre 3 Tissus et 3 Bois au pot commun en échange de 3 Meubles.

Un bâtiment de transformation rapporte 1 Ressource de plus à chaque transformation pour chaque Auberge avec lequel il est en contact.

Exemple : un Serrurier au contact d'une Auberge transforme 1 Métal et 1 Bois en 2 Serrures.

RAPPEL : Lors de vos premières parties, vous n'utiliserez pas les Rues Commerçantes, les Grand'Place, les Ports, les Canaux et les Cartes Investissement.

♦ Fin de la partie

Lorsqu'un joueur a construit tous ses bâtiments, le jeu s'arrête à la fin du Tour. Sinon, le jeu s'arrête à la fin du 7^e Tour de jeu. Le joueur dont le quartier a le plus de Cases a gagné.

Les Ressources qui n'ont pas été utilisées sont comptabilisées à raison de 10 Ressources pour 1 Case. En cas d'égalité entre plusieurs joueurs, on prend en compte le reliquat de Ressources restantes pour départager les ex-æquo.

Voir Exemple de décompte à la fin des Règles Avancées.

Si vous n'êtes pas premier, observez tout de même votre progression, en nombre des Cases construites, d'une partie à l'autre. Une belle progression est déjà une belle victoire personnelle !