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 ieux 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











◆ **E**e 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.

◆ Mombre de joueurs

Cité est prévu pour trois ou quatre joueurs.

◆ Bébut 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.

• De 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.

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

◆ 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.

Béroulement du 2è au 7è tour

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

1è 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





2è 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^è 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.

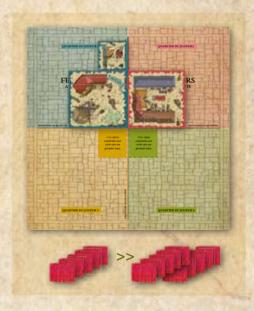
Un nouveau bâtiment doit être adjacent à un autre de ses bâtiments.

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.

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)	2
6	6 (1+1+1+1+1)	3
7	7 (1+1+1+1+1+1)	4
8	8 (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).

◆ **B**es bâtiments et leur fonction

5 Petites Échoppes (1 case):



La Banque (1 case):



BANQUI

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.

Le Moulin (4 cases):



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.

4 Grandes Échoppes (4 cases):



Les Puces (1 case):



DUCEC

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

La Guilde (4 cases):



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.

GUILDE

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.

La Rue Pavée (3 cases):



RUE PAVEE

Les bâtiments qui touchent la Rue Pavée sont considérés comme adjacents. La Rue pavée « relie » les bâtiments entre eux.

Le Marché (4 cases):



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 Manufacture (9 cases):



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):

Sculpteur (2 cases):



1 Pierre+1 Bois=





1 Tissu+1 Pierre=



1 SCULPTURE



1 Métal+1 Bois=



1 SERRURE

Menuisier (2 cases):



1 Bois+1 Tissu=



1 MEUBLE

Bijoutier (2 cases):

Armurier (2 cases):



1 Métal+1 Pierre =

1 Tissu+1 Métal =



1 BIJOU

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

Exemple: Si je possède une carte Menui-

pot commun en échange de 3 Meubles.

sier, je peux remettre 3 Tissus et 3 Bois au

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

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

◆ Bin 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 7º 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!

GRAND JEU & RÈGLES AVANCÉES

◆ **Be** Grand Jeu

Si tous les joueurs ont déjà joué au moins trois parties, utilisez les règles du Grand Jeu.

De nouvelles constructions apparaissent :

La Rue Commerçante (3 cases):



RUE COMMERCANTE Chaque bâtiment à côté de la Rue Commerçante rapporte 1 Or par tour. Un bâtiment à côté de plusieurs Rues Commerçantes rapporte plusieurs Ors par tour. Règle de l'exclusivité commerciale: Si vous construisez la Rue Commerçante dès le premier tour, alors vous ne pourrez construire les Puces avant le 6e tour.

La Grand' Place (8 cases):



GRAND' PLACE

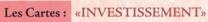
Lorsque vous construisez un nouveau bâtiment à côté de la Grand'Place, vous pouvez payez chacune des cases soit au prix de 2 Ors, soit au tarif normal du Tableau de Construction. La Grand'Place fait 8 cases car la case centrale est vide et constructible.

Exemple:



◆ **B**es Règles Avancées

Si tous les joueurs ont déjà fait au moins une partie de Grand Jeu, vous pouvez, si vous le souhaitez, jouer avec les Règles Avancées.





CARTE INVESTISSEMENT



Formez une pile avec les 24 Cartes Investissement, mélangées et faces cachées. Au cours du tour de jeu, le joueur peut décider d'investir dans une Carte Investissement tirée sur le dessus de la pioche. Une Carte Investissement s'achète au même tarif qu'une case de construction.

Les Cartes peuvent être jouées n'importe quand, sauf s'il est précisé le contraire dessus. Les Cartes qui modifient les conditions de victoire doivent être gardées jusqu'à la fin du jeu pour être effectives.

Une fois utilisée, une Carte Investissement doit être remise sous la pioche.

Les Cartes Investissement peuvent être également échangées ou vendues aux autres concurrents.

Chacun peut voir le nombre de Cartes Investissement que possède le voisin. Par contre, l'effet des Cartes Investissement peut rester caché aux autres jusqu'à ce qu'il soit utilisé. Si on possède 6 Cartes Investissement en main, on ne peut en recevoir d'autres. On peut se défausser d'une Carte Inverstissement sans la jouer.

De nouvelles constructions apparaissent :

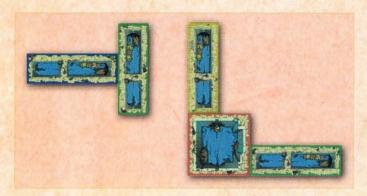
Le Canal (3 cases):



A la fin de la Phase de Production, le Canal rapporte une Carte Investissement pour chaque autre Canal et chaque Port avec lequel il est en contact par une case et une seule.

Exemple:

Chacun de ces Canaux rapportent à leur propriétaire une Carte Investissement.



Le Port (4 cases):



Vos bateaux rapportent de leurs différentes expéditions des trésors lointains. A la fin de la Phase de Production, tirez 2 Cartes Investissement et gardez-en une. Défaussez l'autre sous la pioche.

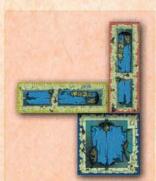
Ces deux Canaux ne rapportent pas de Carte Investissement car ils sont en contact par deux cases.



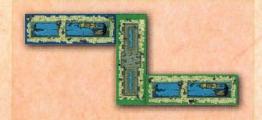
Chacun de ces canaux rapportent 2 cartes par tour.



Ce Canal fait tirer 2 Cartes Investissement par tour. Ce Port fait tirer 2 Cartes Investissement par tour dont une seule est conservée.



2 Canaux peuvent aussi être reliés par une Rue Pavée. Dans ce cas là, chaque Canal rapporte 1 Carte Investissement, quelque soit le nombre de cases en contact avec la Rue Pavée.





Voici maintenant quelques variantes des règles pour joueurs expérimentés.

Option

LES HANDICAPS

Un joueur qui a gagné sa dernière partie commence avec une Case en moins lors de la partie suivante. S'il gagne de nouveau, il commence avec 2 Cases en moins, et ainsi de suite. Lorsqu'il perd, il récupère une Case.

Option

LE TEMPS C'EST DE L'OR - pour des parties de blitz de 45 min

La variante préférée de l'auteur.

Au début de la Phase de Négociation, on place au milieu de la table 3 Ressources Or (ou 2 Ressources Or à 3 joueurs). Lorsqu'un joueur a fini un tour de jeu, il prend un des Ors. Celui qui finit de jouer en dernier n'en gagne pas ce tour-ci car il y a toujours un Or de moins que le nombre de joueurs. Il faut donc jouer vite. S'il n'y a plus assez d'Or disponible, on place au milieu de la table ce qu'il reste.

Exemple: Au 5ème tour de jeu, il ne reste dans la boîte plus que 2 unités d'Or. Dans ce cas là, on n'en place que 2.

Le tour se finit lorsque le dernier joueur déclare qu'il a fini de jouer.

Nota bene: une fois qu'il a fini son tour, le joueur qui prend un Or n'a plus le droit d'interagir avec les autres joueurs, ni d'acheter quoi que ce soit. Les Ors sont placés dès le premier tour. Au premier tour, une fois qu'on a prit un Or, on ne peut plus modifier l'emplacement de ses bâtiments.

Option

SIMULTANÉ - pour des parties de blitz de 30 min

Pour joueurs expérimentés qui souhaitent un jeu très rapide - mais avec un peu moins d'interactions.

Il n'y a plus de tour. Chaque joueur décide indépendamment quand il souhaite récolter. Chaque joueur ne peut pas récolter plus de 8 fois dans la partie. A chaque récolte, le joueur trace un trait d'une maison ainsi dessinée sur une feuille.



Ainsi, quand la maison est finie, le joueur sait qu'il ne peut plus récolter de Ressources.

Il s'agit d'un jeu de vitesse : le premier joueur qui a tout construit gagne la partie. Si aucun joueur ne parvient à tout construire, c'est celui qui a le plus de cases à la fin du jeu qui gagne (Voir paragraphe : Fin de la partie).

Cette option n'est pas compatible avec les Cartes Investissement. Jouer cette option avec les règles de Premières Parties ou de Grand Jeu. Cette option ne peut pas se cumuler avec l'option Le Temps c'est de l'Or.

Option

INTERQUARTIER

Vous pouvez construire vos bâtiments dans le quartier d'un autre joueur, à condition que celui-ci donne son accord pour chaque bâtiment. Vous devez préciser quel bâtiment vous voulez construire, et son emplacement. Vos bâtiments construits chez un autre restent à vous.

A la fin du jeu, comptez le nombre de cases de vos bâtiments (et pas le nombre de case de votre quartier) pour connaître votre score.

Une variante pleine d'interactions et de possibilités!

* Exemple de fin de partie

Albert a un quartier de 25 cases, Elsa a un quartier de 55 cases et il lui reste 4 Ressources, Cécile a un quarter de 53 cases et il lui reste 20 Ressources, soit l'équivalent de 55 cases,

Déïle a un quartier de 54 cases et il lui reste 16 Ressources, soit l'équivalent de 55 cases et 6 Ressources. C'EST DÉÏLE QUI GAGNE!















Est-ce que je garde les Ressources que j'ai économisées d'un tour à l'autre? Oui.

Qu'est-ce que je fais des Ressources dépensées? Remettez-les au pot commun.

Deux bâtiments qui se touchent en diagonale sont-ils adjacents?



Légende:

(M) = Moulin

Dans cette situation, les Petites Échoppes (b) profitent du Moulin adverse, mais pas les Petites Échoppes (a)

Puis-je placer à la Banque dès le premier tour les Ors que je reçois comme cadeau en tant que débutant ?

Oui. Je vois que vous comprenez vite, ce jeu est fait pour vous.

Puis-je échanger et construire le premier tour avec les Ors que je reçois en cadeau de débutant ?

Oui.

Puis-je transformer aux Puces les Ors que je reçois en cadeau de débutant? Oui.

Un Moulin adverse construit en limite de mon quartier me profite-il?

Est-ce que les effets de 2 Moulins peuvent se cumuler?

Oui. La production d'une Échoppe à côté de 2 Moulins est multipliée par 4 (à côte de 3 Moulins, par 8...)

Un Moulin ou une Auberge doublent-ils la production d'un Comptoir ? Oui.

Un Moulin double-t-il la production des grandes Échoppes? Bien sûr.

Est-ce que le Moulin double les effets d'un bâtiment de transformation (bâtiment de 2 cases)?

Non.

Un Moulin double-t-il la production d'une Banque? Non.

J'ai placé 1 Bois, 1 Or et 1 Sculpture à la Banque. Au tour suivant, je me retrouve avec 2 Bois, 2 Ors et 2 Sculptures. Est-ce qu'au tour suivant je me retrouve avec 4 Bois, 4 Ors et 4 Sculptures?

Non, vous ne pouvez laisser que 3 Ressources sur la Banque. (NB: vous pouvez aussi toutes les retirer et en mettre d'autres.)

Mon meilleur ami me propose un marché qui a l'air intéressant. Essaie-t-il de m'arnaquer?

Oui.

Combien ai-je de bâtiment?

Chaque joueur dispose de 5 petites Échoppes de sa profession.
Chaque joueur possède aussi tous les autres bâtiments en 1 seul exemplaire, exception faite des bâtiments de transformation (bâtiments de 2 cases).
Sur les 6 bâtiments de transformations existants, chaque joueurs dispose de 3 bâtiments de transformation différents, en 1 seul exemplaire chacun.

Et à 3 joueurs ?

À trois joueurs, vous disposez en plus d'une Petite Échoppe de Tisserand. Les Petites Échoppes de Tisserand restantes, la Grande Échoppe et tous les autres bâtiments du Tisserand sont mis de côté.

Et quand il n'y a plus de Ressource à piocher, je ne peux plus en produire? Ceci ne devrait pas arriver. Si c'est le cas, notez sur une feuille les Ressources supplémentaires que vous possédez.

Est-ce que je peux déplacer un bâtiment ?

Exception faite lors du premier tour, une fois un bâtiment posé, c'est définitif : on ne peut plus le changer de place.

Existe-il la possibilité de détruire le quartier d'un autre joueur ? Non, on n'est pas à Age of Empires.

Puis-je construire par-dessus un autre bâtiment? Quelle question bizarre... Non, bien sûr que non.

Est-ce que je peux construire en dehors de la Feuille des Quartiers?

Oui, bien-sûr, cependant, vos bâtiments doivent toujours toucher un autre de vos bâtiments.

Si j'ai 8 Ressources de 2 types différents, par exemple 7 Bois et 1 Or, est-ce que je peux construire une case?

Non, il en faut autant de chaque : 4 Bois et 4 Ors.

า

J'ai une collection de 8 Ressources différentes que je dépense pour construire 5 cases. Je construis tout de suite un Moulin (4 cases). Puis-je construire l'autre case plus tard?

Vous gardez le droit de construire cette case pendant tout le tour. À la fin du Tour, tous les « droits à construire » non utilisés sont perdus.

Avec 9 Ressources, je peux bien construire 6 cases?

Oui, mais seulement si ce sont 9 Ressources toutes différentes.

Puis-je échanger des « droits à construire »?

Puis-je ne pas respecter une promesse prononcée lors de négociations?

Pendant le jeu, les joueurs peuvent conclure différents accords, différents contrats, en particulier pour échanger des Ressources. Dans ce domaine, ils jouissent d'une liberté totale. Chaque joueur décide d'accepter, de négocier ou de tout simplement refuser un accord. Il n'y a pas de bonne ou mauvaise transaction : le joueur est seul juge de ce qui l'arrange et la seule chose qui importe c'est que le marché lui convienne. Cette liberté est très avantageuse mais comporte également des risques évidents.

En contrepartie, les joueurs doivent faire preuve d'honnêteté. Un contrat peut être dans son contenu totalement déséquilibré mais une fois conclu, il doit être respecté. En cas de désaccord, les autres joueurs font office de jury des Prud'hommes. Tout s'achète ou se vend : les Ressources, les Cartes Investissement, l'utilisation de certains bâtiments voir même leur emplacement. Il est par ailleurs tout à fait possible qu'un accord dure plusieurs tours d'affilé.

Exemple : John peut proposer à Béatrice de la faire bénéficier de son Auberge en la plaçant à la frontière entre leurs deux quartiers en échange de quoi celle-ci lui versera 2 Ressources par Tour et ce jusqu'à la fin du jeu.

Une fois qu'un tel accord est conclu, Béatrice ne peut plus refuser de verser les Ressources promises.

Peut-on prononcer un marché par lequel un joueur interdit à un autre de négocier avec un troisième?

Non, on ne peut pas ; c'est la première exception à la règle ci-dessus. Ce genre de marché ne doit pas forcément être tenu.

Puis-je ne pas réaliser un échange de Ressources en cours de négociation ? La deuxième exception sur le respect des promesses concerne les échanges de Ressources immédiat. Tant que l'échange de Ressources n'est pas physiquement réalisé, vous pouvez poursuivre ou rompre la négociation.

On ne peut pas par contre promettre par exemple de donner 3 Ors contre 5 Bois, puis prendre les 5 Bois et ne pas donner les 3 Ors.

Puis-je revenir sur un échange que je viens de réaliser ? Echanger c'est échanger, reprendre c'est voler.

Si je suis incapable d'honorer une promesse, que se passe-t-il?

Ce n'est jamais arrivé pendant la centaine de parties test du développement du jeu. Cependant, si cela arrivait, vous devez essayer d'honorer vos engagements avant toute autre entreprise. Si vous n'y parvenez pas, vous devez tenter au Tour suivant de vous rattraper.

Un joueur qui, de l'avis de la majorité, s'est engagé dans des promesses qu'il ne pouvait pas tenir, perd une place au classement de fin de partie.

J'ai oublié d'honorer un engagement. Que se passe-t-il?

Si vous avez oublié d'honorer un engagement, vous devez tenter au tour suivant de vous rattraper. Si votre engagement concernait l'emplacement d'un bâtiment, vous pouvez exceptionnellement le déplacer.

Puis-je conclure un contrat à voix basse?

Non, chacun doit pouvoir entendre ce qui est dit autour de la table.

Un contrat peut-il être conclu entre 3 ou 4 joueurs?

Puis-je encore échanger des Ressources alors que j'ai commencé à construire des bâtiments?

Oui, car la Phase de Négociation et la Phase de Construction sont simultanées.

Est ce que le bâtiment que je viens de construire peut être utilisé tout de suite ?
Tous les bâtiments qui transforment peuvent être utilisés immédiatement, dans ce même tour. Tous les bâtiments qui produisent commencent à faire effet lors de la prochaine Phase de Production, au début du tour suivant.

Au Marché, est-ce que je pex obtenir des Ressources élaborées comme des Sculptures, des Bijoux...?

Oui, on peut peux acheter n'importe quelle Ressource sur le Marché, même si aucun joueur n'a d'unité de production pour cette Ressource. Ex : pas besoin d'un Bijoutier pour qu'on puise acheter des Bijoux sur le Marché.

Puis-je récolter les Ressources produites par une Petite Échoppe que je viens de construire grâce à ma Guilde ?

A partir du tour prochain.

La Guilde agit-elle le tour même où elle est construite?
Non, elle vous génèrera sa première case au tour suivant.

Ma Guilde a été construite au tour précédent. Je n'ai pas encore posé la case qu'elle produit. Je dépense 7 Ressources différentes pour construire une Auberge à côté. Qua se passe-t-il?

L'Auberge agit de suite : La Guilde produit donc 2 cases.

Dois-je poser une case construite grâce à ma Guilde à côté de celle-ci? Non, pas obligatoirement.

Avec les Puces, est-ce que je peux prendre une Ressource 'élaborée', comme une Sculpture ou un Meuble ?

Oui.

Est ce qu'une Échoppe de Tailleur de Pierre doit, par exemple, être adjacente à un Sculpteur pour transformer la Pierre en Sculpture ?

Non, pas forcément.

Puis-je produire plusieurs Sculptures par tour?

Oui, le Sculpteur, comme tous les bâtiments de 2 cases, peut être utilisé autant de fois que désiré par Tour.

Est ce que les effets de deux Manufactures peuvent se cumuler?

Oui, si vous construisez à côté de deux Manufactures, vous bénéficiez d'une réduction de coût de 4 cases. Le coût minimum reste d'une case.

Est ce qu'il est possible de réduire le coût des bâtiments déjà construits grâce à une Manufacture ou une Carte Investissement par exemple ?

Non, ce qui a été dépensé ne peut être remboursé.

Puis-je cumuler les effets de plusieurs Manufactures et de plusieurs Cartes Investissement pour réduire le coût en cases de la construction d'un bâtiment?

Oui, mais le coût minimum est toujours de 1 case.

Est-ce que les Canaux et les Rues sont des «Bâtiments» au sens des règles ?

FAQ - Fand Jeu

Un bâtiment (par exemple un Moulin) qui a deux cases en commun avec une Rue Commerçante rapporte-il 2 Ors?

Non, 1 Or. C'est un seul Or par bâtiment, quelque soit le nombre de cases en commun avec la Rue.

Une Rue Commerçante construite en limite de mon quartier me profite-elle ? Oui.

Deux Rues Commerçantes construite l'une à côté de l'autre se font-elle gagner mutuellement un Or par tour ? Oui.

Que se passe-t-il lorsqu'une Rue Pavée relie 2 Rues Commerçantes? Chaque bâtiment le long de la Rue Pavée génère 2 Ors. La Rue Pavée elle-même génère 2 Ors. Chaque Rue Commerçante est adjacente à l'autre et génère donc 1 Or. C'est une disposition très puissante.

Si je construis les Puces au premier tour, pourrai-je construire la Rue Commerçante dès le deuxième tour?

Oui.

Le Moulin double-t-il l'Or qu'un bâtiment produit grâce à la Rue Commerçante? Non, faut pas rêver.

Est-ce que le Moulin double les effets d'un Port, d'une Rue Commerçante, de la Grand'Place ou d'un bâtiment de transformation ?
Non.

Peut-on construire au milieu de la Grand'Place?

Oui, on peut construire un et un seul bâtiment d'une case au centre de la Grand'Place. Dans ce cas, on peut choisir de le construire prix de 2 Ors.

Lorsque je construis un nouveau bâtiment à côté de la Grand'Place, puis-je payer les cases en partie au prix de 2 Ors et en partie au tarif normal du Tableau de Construction?

Oui.

Est-ce que je peux, avec la Grand'Place, acheter une Carte Investissement pour 2 Ors?

Non.

FAQ - Option

Option Le temps c'est de l'Or : Concernant l'Or que je viens de prendre, est ce que je peux le déposer tout de suite à la Banque ?
Non, puisque vous ne pouvez plus agir pendant ce tour.

FAQ - Règles avancées

Est-ce que je peux garder une Carte Investissement pour un autre tour? Oui, les Cartes peuvent être gardées pour plus tard. Elles peuvent même n'être jamais jouées.

Est-ce qu'une Carte Investissement qui me reste en main compte comme une case au décompte final ?

Non.

Si je construis un Port ou un Canal, est ce qu'il rapporte des Cartes Investissement tout de suite?

Non, vos premières Cartes arrivent à la fin de la Phase de Production du tour suivant.

Si, lors de la phase de Production, je tire une Carte grâce à mon Port qui affecte la production, est-ce que je peux l'utiliser de suite?

Non, vous tirez votre Carte à la fin de la phase de production. Par exemple, si vous tirez la Carte « Votre Moulin triple la production des bâtiments adjacents au lieu de la doubler pour ce tour. », vous ne pouvez l'utiliser à ce tour-ci. Vous devez attendre le début du tour suivant.

Est-ce qu'un Canal à côté de deux Ports rapporte 2 Cartes Investissement par tour?
Oui.

Est-ce que deux Canaux touchant le même Port sont reliés (comme par une Rue Pavée) ?
Non.

Puis-je me procurer des Cartes grâce aux 7 cases gratuites que je peux choisir au premier tour?

Oui. Il peut même arriver que grâce à une de ces Cartes vous construisiez plus de 7 cases au premier tour.

Carte Entreprise familiale

Si cette Carte est appliquée à une Banque, celle-ci génère une deuxième fois des intérêts (maximum 3 Ressources). A un bâtiment à côté d'une Rue Commerçante, il rapporte de l'Or en plus. Un Port ou un Canal ne vous donnera pas plus de Cartes. Une Guilde ne produira pas plus de cases.

Pour qu'un bâtiment soit entouré, au sens des Cartes, doit-il y avoir un bâtiment à chacun de ses coins?

Non, on ne tient pas compte des angles.

◆ ®onseils aux joueurs expérimentés

Essayez d'avoir tout construit en 6 tours. Si vous n'y parvenez pas, observez si un autre joueur risque d'y parvenir. Construisez alors tout ce que vous pouvez pour atteindre la deuxième place.

Après avoir testé une centaine de possibilités, nous pouvons affirmer qu'il n'y a pas de combinaison ultime. Au premier tour, jouez en fonction de ce que jouent les autres. Faites évoluer votre stratégie constructive et commerciale en fonctions des placements des autres joueurs, des Ressources rares et abondantes.

Essayez de nouer des partenariats dès le premier tour. Par exemple, placez votre Moulin à côté d'un autre joueur en lui demandant 9 Ressources au deuxième tour en échange, ou bien 3 Ressources par tour.

◆ Be l'intérêt d'apprendre en s'amusant

CITÉ améliore vos capacités de négociation. Ce jeu illustre aussi la théorie économique des avantages comparatifs et le théorème d'Heckscher-Ohlin. D'après la théorie des avantages comparatifs, lorsqu'un pays se spécialise dans la production pour laquelle il est, comparativement à ses partenaires, le plus avantagé ou le moins désavantagé, il est alors assuré d'être gagnant au jeu du commerce international.

Vous trouverez dans votre pratique de CITÉ les intérêts et les limites de ces théories. Le gagnant est souvent celui qui a fait le plus d'échanges.

Si vous avez aimé CITÉ, vous aimerez aussi DÉLUGES, du même auteur-éditeur.



DIRECTION ARTISTIQUE ET RÉALISATION GRAPHIQUE : Maëva Da Silva

COUVERTURE : Maëva Da Silva, Christine Deschamps, Igrahgashka Matka

LOGO : Christine Deschamps, Igrahgashka Matka

DESSINS : Gwenran, Maëva da Silva

COULEURS : Maëva Da Silva

La réalisation graphique vous a plu? Contactez:

www.maevadasilva.com maeva_dasilva@hotmail.fr T : 0033 6 33 84 04 81

www.christinedeschamps.com krissplayground.blogspot.com/christinedeschamps@yahoo.fr T: 0033 6 64 54 10 28

CONTACTS

Envoyez vos idées de nouveaux Bâtiments, de nouvelles Cartes et d'Options à guillaumebesanconlejoueur@gmail.com

Guillaume Besançon
Promenons Nous Dans Les Bois
82, rue Bonaparte 75006 Paris
www.le-joueur.fr / www.jdr-mag.fr
T: 0033 6 16 11 56 16

Remerciements : Femke, Vukasin, Clément Moulin, Yannick, Iris, Eva, Audrey, Angèle, Cécile et les dizaines de testeurs et relecteurs sans qui le jeu ne serait pas ce qu'il est aujourd'hui.

© All rights reserved 2009. Guillaume Besançon.