

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 (Saône-et-Loire), 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.

**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com



Vue d'ensemble et but du jeu

Dans Big City, les joueurs ont la possibilité de construire la ville de leurs rêves. Naturellement, chaque joueur a un rêve différent et la ville qui apparaîtra sera un mélange de tous ces rêves. Les joueurs commencent avec plusieurs parcelles de propriété et auront, au cours du jeu, la possibilité d'échanger et d'acquérir d'autres parcelles. Sur leurs propriétés, les joueurs construiront la ville de leurs rêves, bâtiment après bâtiment. Au début, la ville est petite et les

bâtiments se limitent à des résidences et des bureaux. Quand la ville grandit et qu'elle se dote d'un hôtel de ville, des restrictions disparaissent et les joueurs peuvent construire des lignes de tramway, des banques et beaucoup de nouveaux bâtiments. Chaque bâtiment permet à son promoteur de gagner des points et le joueur qui aura le plus de points à la fin du jeu sera le gagnant.

Contenu

52 bâtiments
17 tronçons de tramway

8 quartiers : 4 avec 8 propriétés et 4 avec 9 propriétés



72 cartes de propriété



5 marques de score colorées

5 marques 100 colorées

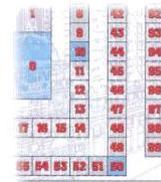


5 résumés de la règle

1 règle

Avant la première partie, détacher avec précaution les quartiers et les marques 100 de leur carton.

1 piste de marque



Préparation

- Placer les bâtiments et les tramways sur la table à portée de main de tous les joueurs.
- Placer la piste de marque sur la table pour que tous les joueurs puissent facilement la voir.
- Trier les 72 cartes de propriété en huit piles selon les huit quartiers indiqués au dos. Battre chaque pile et placer les huit piles faces cachées sur la table à portée de tous les joueurs.



- Chaque joueur tire une carte de chacune des cinq premières piles de cartes de propriété (numérotées de 1 à 5). S'il y a 5 joueurs, chaque joueur reçoit en plus une carte de la pile numéro 6. Ce sont les cartes que possèdent les joueurs au départ.
- Chaque joueur choisit une couleur et place la marque correspondante sur la piste de marque en case 0. Les joueurs prennent

également la marque 100 de leur couleur et la conservent devant eux.

- Chaque joueur prend un résumé de la règle.
- Les marques, marques 100 et résumés inutilisés retournent dans la boîte.
- Placer le premier quartier (avec les propriétés de 11 à 19) au milieu de la table.
- Placer les quartiers restants accessibles sur la table.
- Toute liberté vous est laissée pour choisir le joueur qui commence : chou-fleur, plouf, le plus jeune, le plus gros, celui qui est maire, ...



Note : Avant la première partie, les joueurs devraient se familiariser avec les composants et les termes utilisés dans le jeu. Lire en particulier la description détaillée des bâtiments à la fin de ce livret.

Quelques définitions

Dans Big City, les quartiers et les propriétés sont prépondérants. Ils sont décrits en premier pour vous aider à la bonne compréhension de leur fonctionnement dans le jeu.

Quartiers et propriétés

Il y a huit quartiers, quatre avec huit propriétés dans un format 2 x 4 et quatre avec neuf propriétés dans un format 3 x 3. Les quartiers sont numérotés de 1 à 8.

Dans chaque quartier, les propriétés sont numérotées de 1 à 8 ou de 1 à 9.

La combinaison du numéro de quartier et du numéro de propriété donne un nombre unique pour chaque propriété. Par exemple, les propriétés 11 à 19 sont toutes dans le quartier 1, celles numérotées 21 à 28 sont dans le quartier 2, etc.

Propriétés adjacentes

Certains bâtiments spéciaux ne peuvent être construits que sur les propriétés qui sont à côté d'équipements spécifiques. D'autre part, un joueur peut recevoir des bonifications en plaçant un bâtiment à côté de certains équipements. Deux propriétés sont adjacentes si elles sont face à face de chaque côté d'une rue. Les propriétés n'ont pas besoin d'être dans le même quartier pour être adjacentes.

Deux propriétés qui ne se touchent par un coin ne sont pas adjacentes.

Cartes de propriété



Chaque propriété a une carte de propriété associée. Les cartes de propriété portent le numéro de la propriété

au recto et le numéro du quartier au verso. Dans les quartiers 2, 4, 6 et 8, qui n'ont que huit propriétés, il existe une carte spéciale permettant de placer un parc ou une usine.

Position des propriétés

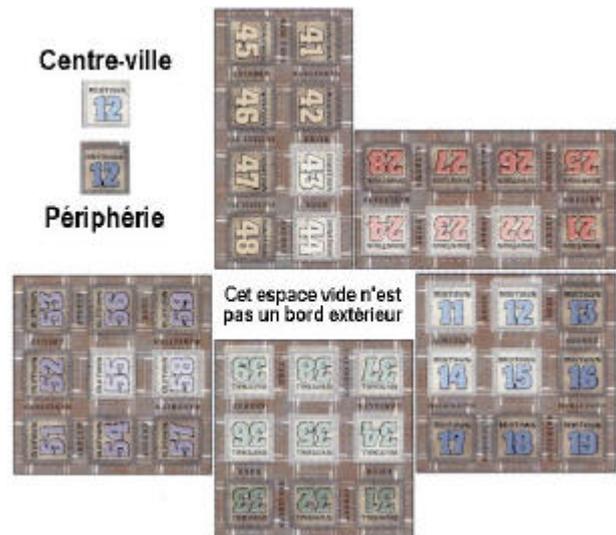
La position de la propriété par rapport au centre ou à la périphérie de la ville est un préalable au placement de certains bâtiments et peut changer la valeur de certains autres. Une propriété est toujours placée soit en périphérie, soit au centre-ville.

Si au moins un côté de la propriété est sur le bord extérieur de la ville, cette propriété est en périphérie.

Autrement, elle est au centre-ville.

Il est possible que les joueurs placent plusieurs quartiers de telle sorte qu'il reste un espace vide au milieu comme montré ci-dessous. Les propriétés au bord de ce vide intérieur sont au centre-ville et pas en périphérie comme si elles touchaient un bord extérieur.

Ainsi, une propriété touchant un tel espace vide ne sera dite en périphérie que si un autre de ses côtés touche le bord extérieur de la ville.



Un principe simple : si une propriété peut être touchée par un nouveau quartier placé judicieusement, alors cette propriété est en périphérie, peu importe qu'il reste ou non des quartiers disponibles.

Déroulement de la partie

Mise en place des premiers quartiers

Avant le premier tour, la ville initiale est créée par les joueurs. Le premier quartier (n°1) est d'abord placé sur la table, puis les joueurs vont compléter la ville en plaçant ses premiers quartiers l'un après l'autre. Le premier joueur commence et les autres joueurs suivent dans le sens des aiguilles d'une montre.

De 3 à 5 joueurs, chaque joueur place un quartier. S'il n'y a que 2 joueurs, chacun place 2 quartiers, un par un.

Le nombre de quartiers est donc :

- Pour 2 joueurs : 5 quartiers de 1 à 5
- Pour 3 joueurs : 4 quartiers de 1 à 4
- Pour 4 joueurs : 5 quartiers de 1 à 5
- Pour 5 joueurs : 6 quartiers de 1 à 6

Séparer les quartiers qui seront utilisés pour la ville initiale des autres. Puis les joueurs créent la ville avec ces quartiers. A leur tour, ils choisissent un quartier restant et le positionnent à côté des autres déjà posés. Chaque nouveau quartier doit être placé de telle sorte qu'au moins deux propriétés du nouveau quartier soient à côté de deux propriétés déjà posées. Les quartiers ne peuvent pas se superposer.

La ville est maintenant prête pour que la partie commence.

Conserver les quartiers qui n'ont pas été utilisés pour l'installation initiale de la ville à proximité. Ils s'ajouteront à la ville ultérieurement.

Tour d'un joueur

Le premier joueur commence puis les joueurs se suivent dans le sens des aiguilles d'une montre jusqu'à la fin de la partie.

Pendant leur tour, les joueurs doivent choisir une des cinq actions suivantes :

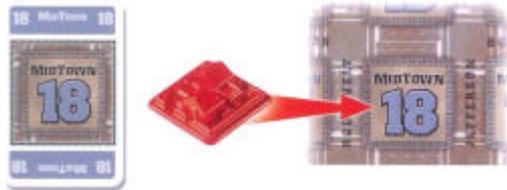
- A. Placer un bâtiment, un parc ou une usine
- B. Commencer ou prolonger la ligne de tramway
- C. Placer un nouveau quartier
- D. Echanger des cartes
- E. Passer

Les actions d'un joueur en détail

A. Placer un bâtiment, un parc ou une usine

a) Quand un joueur veut placer un bâtiment, il fait ce qui suit :

1. Vérifier que le bâtiment peut être placé où il veut le placer. Certains bâtiments exigent que d'autres bâtiments ou un tramway touchent l'emplacement proposé pour pouvoir être placés. Rappelons que les propriétés adjacentes ne sont pas forcément du même quartier. D'autres bâtiments ne peuvent être placés que si certaines conditions existent.
Par exemple, une banque ne peut être placée qu'adjacente à deux bureaux et ne peut être créée qu'après l'hôtel de ville.
2. Jouer la ou les cartes de propriété de sa main qui correspondent à l'emplacement prévu pour le bâtiment



3. Prendre le bâtiment parmi les bâtiments disponibles et le placer sur la ou les propriétés représentées par les cartes de propriété jouées. S'il n'existe plus de bâtiments du type désiré, le bâtiment ne peut être placé. Vérifier à nouveau que le bâtiment a bien été placé correctement, eu égard aux règles contrôlant son placement. S'il ne peut être placé comme prévu, le joueur reprend ses cartes et doit choisir une action différente.
4. Marquer le bâtiment. Chaque bâtiment a une valeur de base, des bonus et des malus possibles. Ces valeurs sont rappelées sur la feuille de résumé. Les bonus et les malus sont évalués en fonction de l'emplacement du bâtiment, des bâtiments voisins et de la présence ou non d'un tramway. Certains

bonus ou malus sont des ajouts ou des soustractions à la valeur de base. D'autres bonus viennent en multiplicateurs, et sont appliqués après les ajouts et les soustractions. Si une résidence ou un bureau n'ont qu'un coté de propriété en périphérie, cela suffit pour que cette résidence ou ce bureau soit considéré en périphérie pour le calcul des bonus et des malus.

Une fois qu'un bâtiment est placé, il le reste pour toute la partie. Il ne peut pas être amélioré ou démolé pour faire de la place à un autre projet.

La valeur d'un bâtiment est déterminée au moment où il est placé. Les placements ultérieurs n'offrent ni crédit ni débit au joueur qui a placé le bâtiment. Ainsi, si une usine est placée à côté d'une résidence, aucun point n'est soustrait au joueur qui avait placé la résidence.

Le joueur enregistre ses points en déplaçant son marqueur sur la piste de marque d'un nombre de cases égal aux points qu'il marque pour le bâtiment. Si un joueur dépasse 99, il met sa marque 100 points sur le 0 et déplace son marqueur pour la deuxième centaine.

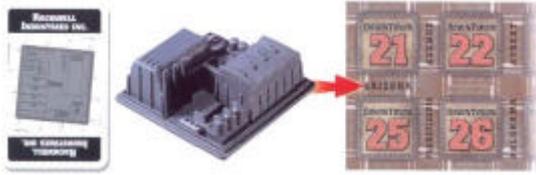
Par exemple, une résidence double est placée sur deux propriétés en périphérie, mais à coté d'un tramway. La valeur de base de 6 est augmenté de 1 point pour la périphérie (le bonus s'applique une fois) et le résultat est multiplié par 2 grâce au tramway (le multiplicateur s'applique une fois). Ainsi, la résidence rapporte 14 points. De même, on ne soustrait qu'une fois deux points à une résidence qui serait à côté de deux usines. De plus, si une résidence ou un bureau simple est placé à côté d'une usine, la valeur pourrait descendre à 0, s'il n'y avait aucun bonus à ajouter. Si ce cas arrive, le joueur reçoit quand même 1 point, mais il ne peut prétendre à l'application d'aucun multiplicateur. N'insistez pas !

5. Défausser les cartes utilisées et tirer de nouvelles cartes en nombre égal. Les cartes sont défaussées dans la boîte. Les nouvelles cartes peuvent être prises dans

n'importe quelle pile, avec une limite maximum de deux cartes par pile. Les joueurs peuvent tirer des cartes de n'importe laquelle des piles, y compris d'un quartier qui n'existe pas encore.

b) Quand un joueur veut placer un parc ou une usine, il fait ce qui suit :

1. Jouer la carte du parc ou de l'usine.



2. Prendre du stock le parc ou l'usine décrite sur la carte (il y a deux parcs et deux usines, correspondant aux cartes spéciales) et le placer sur n'importe quel ensemble de propriétés libres sur le plateau en vérifiant que les conditions suivantes soient respectées :

Une usine doit être posée sur au moins deux propriétés en périphérie ;

Un parc ne peut être posé sur plus d'une propriété en périphérie.

Il n'est pas nécessaire de posséder la carte de l'une des propriétés recouvertes.

Le joueur choisit librement l'endroit où il crée le parc ou l'usine ; il n'est pas obligé de le poser dans le quartier indiqué au dos de la carte. Bien entendu, aucun bâtiment ou tramway ne peut être retiré pour laisser la place à un parc ou une usine.

3. Les parcs et les usines ne rapportent aucun point au joueur qui les place. On les utilise généralement en prévention contre un autre joueur que l'on suspecte de vouloir s'installer au même endroit.

En outre, les parcs offrent des bonus pour les résidences et les bureaux qui seront construits de l'autre côté de la rue.

Les usines quand à elles dissuadent les joueurs d'installer ultérieurement des résidences et des bureaux, qui seraient l'objet d'un malus.

4. Défausser la carte utilisée et tirer une carte pour compléter la main.

La nouvelle carte peut être prise dans n'importe quelle pile.

Les cartes de propriété, qui se rapportent à une propriété où un parc ou une usine ont été placés deviennent inutiles au joueur qui les possède car elles ne pourront plus être utilisées. A titre exceptionnel, le joueur qui possèderaient de telles cartes peuvent les défausser après les avoir montré visiblement aux autres joueurs au début de leur prochain tour personnel. S'il s'avère qu'un joueur tente de défausser ainsi des cartes qui n'ont pas

lieu de l'être, il doit les reprendre sous les quolibets de l'assemblée. A la fin de ce même tour, il pourra tirer un nombre de cartes équivalent pour compléter sa main, en respectant toujours la règle de 2 cartes maximum dans chaque pile. Cette règle s'applique pour toutes les cartes qu'il doit reprendre, y compris les cartes de remplacement d'une pose d'objet ou celles résultant d'un échange.

B. Créer ou continuer une ligne de tramway

On ne peut commencer le tramway qu'après la création de l'hôtel de ville.

En créant la ligne de tramway, un joueur ne peut placer qu'un tronçon de tramway. Ce premier tronçon peut être placé sur n'importe quelle rue dans la ville, même une rue en périphérie.



Quand le premier tramway a été placé, un ou deux tramways peuvent être ajoutés par les joueurs à leur tour de jouer, s'il choisissent cette action. Les tramways ne peuvent pas être placés à travers une propriété ou un bâtiment. Il s'agit en effet d'une ligne de tramway, pas d'un métro, ni d'un métro suspendu.

Les nouveaux tronçons qui sont placés doivent allonger la ligne de tramway existante. Le joueur peut choisir de placer chacun des nouveaux tramways à la même extrémité, ou aux deux extrémités.

On peut également choisir de créer une nouvelle branche ou une boucle à la ligne de tramway, en posant un tramway n'importe où, s'il touche toutefois la ligne commencée (sauf si on opte pour la variante "*Ligne de tramway simple*").

Un tramway est à côté d'un bâtiment s'il circule dans l'une (ou plus) des rues adjacentes. Un tramway qui aboutirait en façade ou en coin d'un bâtiment sans le longer n'est pas considéré comme adjacent à ce bâtiment.

Comme les bâtiments, les 17 tramways représentent le nombre maximum qui peut être placé. Quand les 17 ont été placés, les joueurs ne peuvent plus choisir cette action pendant le reste de la partie

C. Placer un nouveau quartier

Cette action n'est possible qu'après la création de l'hôtel de ville. Le joueur choisit un quartier parmi ceux qui n'ont pas encore été placés et un endroit pour le poser à côté de la ville. Comme lors de l'installation initiale, les quartiers n'ont pas besoin d'être placés dans l'ordre numérique, et le joueur

n'ont pas besoin d'avoir des cartes de propriété du quartier concerné pour le placer.

Chaque nouveau quartier doit être placé de telle sorte qu'au moins deux propriétés du nouveau quartier soient à côté de deux propriétés préalablement dans la ville. Les quartiers ne peuvent pas se superposer. Quand les 8 quartiers ont été placés, les joueurs ne peuvent plus choisir cette action pour le reste de la partie.

D. Echanges

Le joueur peut échanger autant de cartes de propriété de sa main qu'il le souhaite (dans la limite du nombre autorisé au paragraphe suivant).

Il place les cartes qu'il veut échanger faces cachées sous les piles auxquelles elles appartiennent. Puis, il pioche des cartes de n'importe quelle pile pour compléter sa main. S'il y a moins de 5 joueurs, l'échange est limité aux 5 cartes en main. Avec 5 joueurs, l'échange est limité aux 6 cartes.

Les nouvelles cartes de propriété peuvent être tirées dans n'importe quelle pile, avec toujours un maximum de deux par pile. Il est rappelé qu'à l'occasion d'un tirage, les joueurs peuvent parfaitement prendre des cartes de propriété de quartiers qui n'existent pas encore.

E. Passe

Le joueur ne fait aucune action et passe. Il peut le faire même s'il a une action possible.

Fin de la partie

La partie se termine :

- quand tous les quartiers ont été placés et toutes les propriétés sont remplies,
- ou
- quand tous les joueurs passent à la suite.

A l'approche de la fin d'une partie, il arrive qu'un seul joueur ait des cartes jouables. Dans ce cas, ce joueur peut continuer à jouer, en plaçant des quartiers, des tramways, ou des bâtiments tandis que les autres passent jusqu'à ce que ce joueur ne puisse plus ou ne veuille plus jouer.

Le gagnant

Le gagnant est le joueur qui affiche le plus gros score à la fin de la partie.

Variantes

Big City est un jeu d'une grande souplesse qui peut accepter beaucoup d'options non prévues dans les règles précédentes.

Dans ce qui suit, sont présentées quelques options que les joueurs peuvent suivre pour varier le jeu, ou ajouter de nouveaux enjeux.

Chaque option est indépendante, mais les joueurs peuvent décider de les combiner.

Variante 1 : Troc des cartes

Comme nouvelle action possible, un joueur peut choisir de faire du troc (limité à une ou deux cartes) avec d'autres joueurs.

Il peut troquer une ou deux cartes avec un seul joueur ou une carte avec deux joueurs.

Les autres joueurs ne peuvent pas troquer entre eux pendant ce temps.

Le joueur annonce qu'il a une ou deux cartes à troquer et dit aux autres à quel(s) quartier(s) elles appartiennent. Deux propriétés peuvent appartenir à des quartiers différents. Il peut également indiquer quel quartier l'intéresse. Le joueur n'est pas tenu de mentionner la propriété exacte qu'il propose au troc. S'il le fait, il n'engage que celui qui l'écoute !

Les autres joueurs peuvent proposer une carte ou des cartes du quartier souhaité ou n'importe

quelles cartes de n'importe quels quartiers qu'ils souhaitent. Ils ne sont pas non plus tenus de mentionner le numéro de la propriété. Les quantités de cartes doivent être identiques : une pour une, ou deux pour deux. Quand deux joueurs sont d'accord pour un troc, ils échangent leurs cartes face cachée et mettent les nouvelles cartes dans leur main.

Si le joueur ne parvient à conclure aucun troc, il est autorisé à transformer son action avortée de troc en action d'échange avec les piles, mais cet échange est limité à deux cartes, qui ne sont pas nécessairement celles qu'il proposaient au troc. Si le joueur est parvenu à troquer une carte, il ne peut pas échanger l'autre à la pile.

Variante 2 : Les cartes inutiles doivent être échangées

Au lieu d'autoriser le rejet des cartes devenues inutiles, suite à la création d'un parc ou d'une usine, vous pouvez décider qu'elles ne peuvent quitter la main d'un joueur qu'à l'occasion d'une action d'échange (ou de troc). Cette règle accroît l'effet de la pose des parcs et des usines, puisque le joueur doit ensuite choisir entre conserver des cartes inutiles, ou perdre un tour à les échanger.

Un autre effet intéressant de cette règle est de faire revenir dans la pile une carte inutile, qui pourra être tirée ultérieurement par un joueur.

Variante 3 : Ligne de tramway simple

Au lieu de permettre les nouvelles branches au tramway, vous pouvez limiter le placement des tramways de telle sorte que la ligne créée soit continue, sans nouvelle branche.

En seconde option de cette variante, les joueurs peuvent s'imposer de ne prolonger le tramway qu'à ses extrémités, en s'interdisant la création d'une boucle.

Le diagramme ci-dessous montre les emplacements de tramway permis et interdits rejetés en utilisant cette variante et sa sous-variante :



Variante 4 : Ligne de tramway limitée aux quartiers habités

On peut limiter la construction des lignes de tramway aux zones habitées de la ville. Dans cette variante, un tramway ne peut être placé que le long d'un bâtiment déjà construit. Ceci

entraîne une plus grande difficulté à bénéficier du bonus de tramway et rend très difficile la création du centre commercial.

Variante 5 : Limitation des retraits de cartes

On peut restreindre les retraits de carte (que ce soit pour compléter sa main ou à l'occasion d'échanges), aux quartiers existants de la ville.

Ceci forcera les joueurs à ajouter le nouveau quartier pour pouvoir piocher les cartes.

Variante 6 : Nouveaux bâtiments

Les joueurs peuvent vouloir ajouter de nouveaux bâtiments de toutes sortes à Big City pour lui donner encore plus d'attrait.

Des hôpitaux, des parkings, des stations services ou des restaurants sont quelques idées parmi d'autres. Evidemment, il vous faudra mettre au point les critères de pose de ces bâtiments, ainsi que la marque et les bonus et malus qu'ils subissent ou qu'ils génèrent.

Nous faisons toute confiance aux joueurs pour qu'ils réalisent ces nouveaux bâtiments, en bois, en carton, en papier mâché, ou en pâte à modeler, et pour qu'ils leur attribuent une marque adaptée au jeu.

On pourrait également envisager de créer des équipements, comme des stations de taxi, des pistes cyclables, des rues piétonnes, etc.

Les bâtiments, leurs caractéristiques et conditions de construction.

Big City compte 11 équipements différents qui peuvent être placés sur la carte, chacun avec des caractéristiques différentes.

Ceux-ci peuvent être placés dans les groupes suivants :

- A. résidences et bureaux
- B. bâtiments spéciaux
- C. parcs et usines
- D. tramways

A. Résidences et bureaux

Les caractéristiques des résidences et des bureaux sont très semblables. Ils ne diffèrent que dans les effets de leur emplacement en ville (périphérie ou centre-ville) sur leur valeur. Tous deux existent en trois tailles : le bâtiment simple nécessite une propriété, le double deux propriétés adjacentes, et le triple trois propriétés en ligne.

Conditions de construction

Les résidences et les bureaux peuvent être placées à tout moment dans la partie et à tout endroit dans la ville. Aucune condition spéciale n'est requise pour placer ces bâtiments.

Valeur

Une résidence ou un bureau simple a une valeur de base de 2, une double résidence ou un double bureau a une valeur de base de 6 et une résidence ou un bureau triple a une valeur de base de 10.

Les deux types de bâtiment augmentent leur valeur de 1 s'ils sont établis à côté d'un parc.

S'ils sont construits à côté d'une usine, tous les deux réduisent leur valeur de 2.

S'ils sont adjacents à une ligne de tramway, leur valeur double.

Ils diffèrent cependant dans les effets de leur emplacement :



les résidences augmentent leur valeur de 1 quand elles sont placées en périphérie.



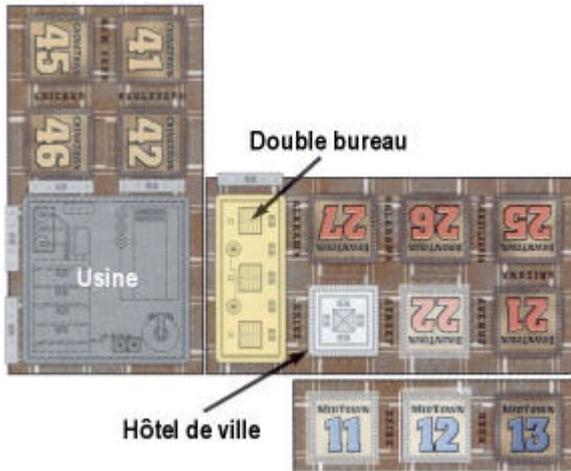
Les bureaux augmentent leur valeur de 1 quand ils sont placés au centre-ville.

Des bureaux établis à côté de l'hôtel de ville, voient leur valeur doubler.

Enfin la valeur des bureaux est triplée quand ils sont construits à côté de l'hôtel de ville et de la ligne de tramway.

Par exemple, un double bureau en périphérie, à coté d'une usine, de l'hôtel de ville et du tramway rapporte :

$$6 \text{ (valeur de base)} + 0 \text{ (périphérie)} - 2 \text{ (usine)} = 4 \text{ (total provisoire)} \times 3 \text{ (à côté de l'hôtel de ville et du tramway)} = 12 \text{ points (total général).}$$



Une double résidence au même endroit rapporterait :

$$6 \text{ (valeur de base)} + 1 \text{ (périphérie)} - 2 \text{ (usine)} = 5 \text{ (total provisoire)} \times 2 \text{ (à côté du tramway)} = 10 \text{ points (total général).}$$

Le tramway double la valeur de la résidence, mais l'hôtel de ville n'a pas d'influence sur les résidences.

Influence sur d'autres équipements

Les résidences et les bureaux n'affectent pas la valeur des autres bâtiments. Cependant, leur présence est nécessaire dans diverses combinaisons pour certains bâtiments : banque, cinéma, poste, et centre commercial.

B. Bâtiments spéciaux

Les bâtiments spéciaux sont : hôtel de ville, cinéma, banque, poste, centre commercial, et église.

a) Hôtel de ville



L'hôtel de ville n'utilise qu'une propriété. Il peut être construit à tout moment pendant le jeu.

Conditions de construction

Il doit être construit au centre-ville.

Valeur

Le joueur qui construit l'hôtel de ville ne reçoit aucun paiement.

Influence sur d'autres équipements

Les autres bâtiments spéciaux, les parcs, les usines et la ligne de tramway ne peuvent être créés qu'après la construction de l'hôtel de ville.

L'hôtel de ville double la valeur des bureaux, des banques, des cinémas et des postes placés à côté d'elle. Si un de ces bâtiments est à la fois à côté de l'hôtel de ville et de la ligne de tramway, sa valeur est triplée.

L'hôtel de ville est un bâtiment spécial et peut, en tant que tel, remplir une des conditions requises pour la création du centre commercial.

En outre, les nouveaux quartiers ne peuvent être ajoutés qu'après la création de l'hôtel de ville.

b) Église



L'église n'a besoin que d'une propriété.

L'hôtel de ville doit exister.

Conditions de construction

Elle ne peut être construite qu'en tant que dernier bâtiment dans un quartier et seulement sur une propriété avec un nombre multiple de 11 (par exemple : 11, 33, 88, etc.).

Valeur

Une église rapporte toujours 15 points. Elle ne reçoit aucun bonus et ne souffre d'aucun malus du fait de la présence d'autres bâtiments ou de la ligne de tramway.

Influence sur d'autres équipements

L'église est un bâtiment spécial et peut, ainsi, constituer l'une des conditions nécessaires à l'édification du centre commercial. Elle n'influence pas la valeur d'autres bâtiments.

c) Banque, Poste et Cinéma

Banque



Poste



Cinéma



Chacun de ces bâtiments n'a besoin que d'une propriété. L'hôtel de ville doit être déjà construit.

Conditions de construction

Pour construire un **cinéma**, au moins deux résidences doivent être sur des propriétés voisines de la propriété où le cinéma est envisagé. Une double résidence ne compte pas comme deux résidences.

Pour construire une **poste**, au moins un bureau et une résidence doivent être voisins de la propriété où la poste est prévue.

Pour construire une **banque**, il faut au moins deux bureaux voisins de la propriété où la banque doit s'installer. Un double bureau ne compte pas comme deux bureaux.

Valeur

Chacun de ces bâtiments, banque, poste ou cinéma, a une valeur de base de 5 points.

Il double de valeur quand il est placé à côté d'un tramway ou de l'hôtel de ville.

Il triple sa valeur s'il est placé à la fois à côté du tramway et de l'hôtel de ville.

Influence sur d'autres équipements

Le cinéma, la poste et la banque sont des bâtiments spéciaux et peuvent, ainsi, constituer l'une des conditions nécessaires à l'édification d'un centre commercial. Ils n'influencent pas la valeur d'autres bâtiments.

d) Centre commercial



Il faut deux propriétés adjacentes pour construire le centre commercial. L'hôtel de ville doit exister.

Conditions de construction

Pour créer un centre commercial, il faut qu'au moins une résidence, un bureau, un bâtiment spécial et la ligne de tramway soient voisins des propriétés où le centre commercial est envisagé. Chacun de ces éléments n'a pas besoin d'être à côté des deux propriétés, il suffit qu'il soit voisin de l'une ou de l'autre.

Valeur

Un centre commercial rapporte toujours 30 points à sa création. Il ne bénéficie d'aucun bonus ni ne subit aucun malus.

Influence sur d'autres équipements

Le centre commercial est un bâtiment spécial et peut, ainsi, constituer l'un des préalables nécessaires à l'édification de l'autre centre commercial. Il n'influence pas la valeur d'autres bâtiments.

C. Parcs et usines

Pour construire les parcs et les usines, l'hôtel de ville doit exister.

Le joueur doit jouer la carte de propriété du parc ou de l'usine avec l'image correspondant à l'équipement qu'il souhaite placer. Les parcs et les usines peuvent être construits sur n'importe quelles propriétés qui peuvent les contenir. Leurs contraintes de pose sont différentes de celles des bâtiments.

Les cartes parcs et les usines proviennent de la pile d'un quartier (2, 4, 6 ou 8). Ils n'y a toutefois aucune obligation de les créer dans le quartier en question. Ils peuvent être créés sur n'importe quel quartier ou à cheval sur plusieurs quartiers. Leurs conditions de création, qui sont différentes, sont définies ci-dessous.

a) Parcs

Le parc de Lincoln est créé sur deux propriétés. La carte se trouve dans la pile du quartier 2.



Le parc central est créé sur trois propriétés en ligne. La carte se trouve dans la pile du quartier 4.



Conditions de construction

Sur les 2 ou 3 propriétés où un parc doit être installé, une au maximum peut être en périphérie.

Valeur

Un parc ne rapporte que la gloire ! Vous pouvez y apposer une stèle à votre nom.

Influence sur d'autres équipements

Un parc augmente la valeur d'une résidence ou d'un bureau qui seront créés dans son voisinage immédiat de 1 point.

Les parcs n'ont pas d'influence sur les bâtiments spéciaux.

b) Usines

Pour implanter l'usine de "Stanford Corporation", il faut trois propriétés libres disposées en forme de L. La carte se trouve dans la pile du quartier 6.



Pour implanter l'usine de "Rockwell Industries", il faut quatre propriétés libres en carré. La carte se trouve dans la pile du quartier 8.



Conditions de construction

Au moins deux des propriétés où une usine est implantée doivent être en périphérie.

Valeur

En construisant une usine, un joueur ne reçoit que la désapprobation de certains autres joueurs mauvais coucheurs.

Influence sur d'autres équipements

Une usine réduit la valeur d'une résidence ou d'un bureau qui seront créés dans son voisinage immédiat de 2 points.

Les usines n'ont pas d'influence sur les bâtiments spéciaux.

D. Ligne de Tramway



Pour commencer à créer la ligne de tramway, il faut d'abord que l'hôtel de ville existe.

Le joueur qui commence la construction de la ligne de tramway ne peut placer qu'un tronçon de tramway, mais sur n'importe quelle rue de la ville (sauf si on a opté pour la variante "*Ligne de tramway limitée aux quartiers habités*").

Quand le premier tronçon du tramway a été placé, les joueurs, à leur tour, peuvent placer un ou deux tronçons de tramway. Ils peuvent placer chacun des deux nouveaux tramways à la même extrémité, à deux extrémités différentes, ou créer une bifurcation quelque part le long de la ligne.

Valeur

Le tramway ne rapporte, directement, aucun point au joueur qui le crée ou l'agrandit.

Influence sur d'autres équipements

La ligne de tramway n'a aucune influence sur les églises.

Bien qu'elle soit exigée pour les centres commerciaux, elle ne modifie pas la valeur de ceux-ci.

Quand une résidence, un bureau, une banque, une poste ou un cinéma est créée à côté d'une ligne de tramway, sa valeur est doublée. Le bonus du tramway ne s'applique pas si la ligne pointe seulement sur la propriété ou ne la touche que par un coin.

En clair, la ligne de tramway doit circuler le long de la propriété pour être considérée comme adjacente.

Quand un bureau, un cinéma, une banque ou une poste est à la fois à côté du tramway et de l'hôtel de ville, sa valeur est triplée.

Conseils tactiques

Quand vous recevez vos cartes de propriété, vous pouvez commencer à planifier votre stratégie.

Placement du quartier initial

Quand vous placez votre quartier initial, ce peut être bonne tactique que de le placer de telle sorte que deux de vos propriétés soient voisines. Par exemple, si vous possédez les propriétés 14 et 37, vous pourriez essayer de placer le quartier 3 à côté du quartier 1 de telle sorte que 14 et 37 soient adjacents. Ceci bonifiera deux de vos propriétés en les rendant voisines et aptes à accueillir une construction double, soit rapidement au début du jeu, soit dans le but de créer ultérieurement à cet endroit un centre commercial d'un très bon rapport.

Une autre possibilité qu'offrent les propriétés voisines est la possibilité de placer l'hôtel de ville, puis d'utiliser son important bonus en plaçant par la suite une résidence, une banque, un bureau, un cinéma ou une poste à côté. Naturellement, la construction de l'hôtel de ville ne rapporte aucun point, mais contrôler sa pose peut vous rapporter d'importants bonus par la suite.

Faire rapidement des échanges

Au début de la partie, il peut être intéressant de perdre un ou deux tours à échanger des cartes pour en tirer d'un même quartier. En tirant 2 à 4 cartes d'un quartier, vous augmentez vos chances d'obtenir 2 propriétés ou plus à côté l'une de l'autre.

Une fois que vous les aurez, vous pourrez les utiliser pour placer des bâtiments en voisinage et bénéficier ainsi des éventuels bonus qui seront liés à votre opération. En contrepartie, le fait de posséder plusieurs propriétés dans le même

quartier augmente le risque d'y voir apparaître un parc ou une usine.

Parcs et usines

Tirer et placer les parcs et les usines vous donne un réel pouvoir sur les autres joueurs. En outre, en construisant les parcs proches et les usines loin des propriétés que vous projetez d'utiliser, vous pouvez accroître vos gains quand vous construisez sur ces propriétés.

Rappelons que les cartes pour les parcs et les usines sont dans les piles des quartiers 2, 4, 6 et 8. A bon entendeur, salut !

Tramway

Bien que le tramway ne rapporte directement aucun point, il peut être judicieux de le construire ou de le prolonger le long de propriétés que vous possédez. Vous pourrez ainsi bénéficier de l'important bonus que le tramway offre aux bâtiments voisins. Le joueur qui crée le premier tronçon peut se donner un énorme avantage s'il le fait au milieu des propriétés qu'il possède.

Nouveaux quartiers

Il peut être intéressant de piocher des cartes d'un quartier qui n'existe pas encore. Il suffira ensuite de dépenser un tour pour placer le nouveau quartier dans lequel vous possédez des propriétés.

Ceci vous donne l'opportunité de placer le quartier en rendant voisines des propriétés que vous possédez dans deux quartiers.

Église

Si vous parvenez à piocher une propriété multiple de 11 (par exemple, 11, 33, 88, etc.), vous pouvez tenter de la conserver dans votre jeu pour placer une église. Les églises marquent 15 points, ce qui peut faire la différence dans une partie très serrée.

Surveiller les bâtiments

Il peut être utile de vérifier souvent combien de bâtiments de chaque type restent disponibles. Soyez prêt à placer vos bâtiments avant qu'ils ne s'épuisent, sinon vos efforts seront vains. Si vous pensez ne pas y arriver, changez rapidement de stratégie. Il serait par exemple dommage de consacrer tous ses efforts à préparer la pose d'un centre commercial pour voir un adversaire placer le dernier avant vous.

Passer à la fin

Quand la fin du jeu approche, il peut être mieux joué de passer que de construire l'avant dernière propriétés d'un quartier, laissant ainsi une propriété multiple de 11 libre. La résidence simple, même dotée de tous les bonus possibles, ne rapporte que 8 points, tandis qu'un adversaire, en créant une église, va se voir gratifier de 15 points.

Contributions

L'auteur

Franz Benno Delonge a vécu pendant 41 ans à Munich et est juge dans un tribunal pour les crimes économiques. Il a commencé à créer des jeux alors qu'il était lycéen, pour les offrir à Noël à ses plus jeunes frères et sœurs. Au fil des ans le groupe de ses amis joueurs et testeurs a continué à augmenter. Big City est son premier jeu édité par un grand éditeur.

Dessins

Franz Vohwinkel

Traduction approximative en français

François Haffner
jeuxsoc.free.fr – haffner@free.fr

Copyright

© 1999 Simba Toys
Goldsieber Spiele, Werkstr. 1
D-90765 Fürth
Tous droits réservés
Made in Germany
www.goldsieber.de

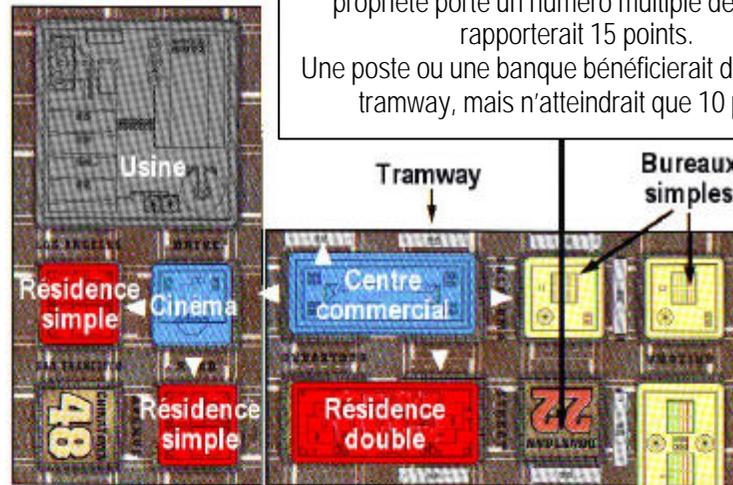
Tableau récapitulatif des valeurs

Équipement (quantité)	Valeur de base	Parc	Centre ville	Périphérie	Usine	Tramway	Hôtel de ville	Tramway et Hôtel de ville	
Bâtiments ordinaires									
Résidence	simple (8)	2	+ 1	-	+1	-2	x 2	-	-
	double (6)	6							
	triple (3)	10							
Bureau	simple (8)	2	+ 1	+ 1	-	-2	x 2	x 2	x 3
	double (6)	6							
	triple (3)	10							
Bâtiments spéciaux									
Hôtel de ville (1)	0								
Cinéma (3)	5	pas de bonus additif				x 2	x 2	x 3	
Poste (3)	5					x 2	x 2	x 3	
Banque (3)	5					x 2	x 2	x 3	
Église (3)	15	pas de bonus additif				pas de bonus multiplicateur			
Centre commercial (2)	30								
Parcs et usines									
Parc (2)	0								
Usine (2)	0								
Tramway									
Tronçon de tramway (17)	0								

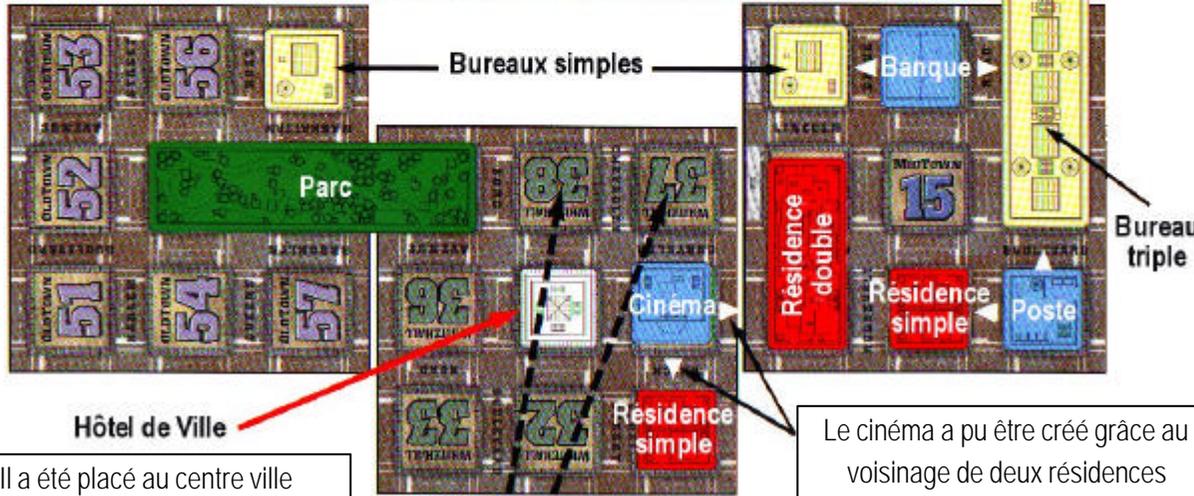
Exemple de partie

Usine
Une usine est construite sur 3 ou 4 propriétés, dont au moins 2 sont en périphérie

On pourrait placer ici une église, puis que la propriété porte un numéro multiple de 11. Elle rapporterait 15 points.
Une poste ou une banque bénéficierait du bonus du tramway, mais n'atteindrait que 10 points



Parc
Un parc a été placé ici. Il n'a aucune propriété en périphérie, mais aurait pu en avoir une



Hôtel de Ville
Il a été placé au centre ville comme le veut la règle. Maintenant, on peut créer des bâtiments spéciaux, des parcs, des usines, des tramways, ou poser de nouveaux quartiers

Le cinéma a pu être créé grâce au voisinage de deux résidences

Bureau double
Un joueur a les cartes de propriété 37 et 38. Il crée ici un bureau double. La valeur de base est 6. La proximité du parc rapporte +1. Sa place au centre ville rapporte aussi +1, ce qui donne 8. Comme il touche l'Hôtel de Ville et le tramway, cette valeur est multipliée par 3, et le joueur encaisse 24 points.

Actions

1 action au choix parmi 5 :

- A. Poser un nouveau bâtiment**
 1. Présenter la carte correspondant au bâtiment, au parc ou à l'usine.
 2. Marquer.
 3. Piocher les cartes, pas plus de 2 par pile.

ou

- B. Poser le tramway**
 - 1 seul tronçon au début
 - 1 ou 2 tronçons ensuite.

ou

- C. Poser un nouveau quartier**

Il doit toucher au moins deux propriétés existantes.

ou

- D. Echanger des cartes**

piocher un maximum de 2 cartes par pile.

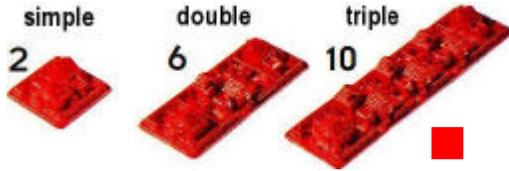
ou

- E. Passer**

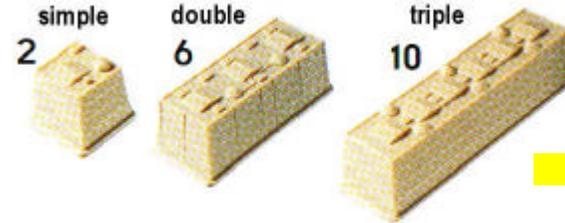
Vue d'ensemble des équipements

Emplacement
Périphérie : +1
Voisinage :
Parc ◆ : +1
Usine ◆ : -2
Tramway ◆ : x2

Résidences :



Bureaux :



Emplacement
centre ville : +1
Voisinage
Parc ◆ : +1
Usine ◆ : -2
Tramway ◆ : x2
Hôtel de ville ◆ : x2
Tramway et Hôtel de ville ◆◆ : x3

Bâtiments spéciaux

Hôtel de Ville



- ☒ Impérativement au centre ville.
- ➔ Indispensable pour créer ensuite les autres bâtiments spéciaux, les parcs et les usines. Indispensable aussi pour ajouter des quartiers. Donne du bonus aux bureaux, cinémas, banques et postes.

Légende

- ☒ = Conditions
- ➔ = Influence
- ◆ = donne du bonus/malus
- = exigé pour autre chose
- 2 = Valeur de base

↓ Les équipements ci-dessous nécessitent la présence de l'Hôtel de Ville. ↓

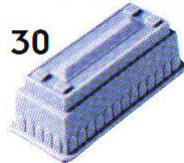
Église

15



Centre commercial

30



- ☒ Doit être le dernier bâtiment du quartier. La propriété doit porter un numéro multiple de 11.
- ☒ Doit être voisin de 4 équipements :
 - une résidence,
 - un bureau,
 - un bâtiment spécial,
 - un tramway, ■■■■.

Tramway

0



- ➔ Double la valeur des résidences, bureaux, banque, postes et cinémas. Triple leur valeur s'il est associé à l'Hôtel de ville.

Parcs et usines



- ☒ Au moins deux propriétés en périphérie.
- ➔ Baisse de -2 la valeur des résidences et des bureaux.



- ☒ Une propriété maximum en périphérie.
- ➔ Augmente de 1 la valeur des résidences et des bureaux.

Banque

5



Cinéma

5



Poste

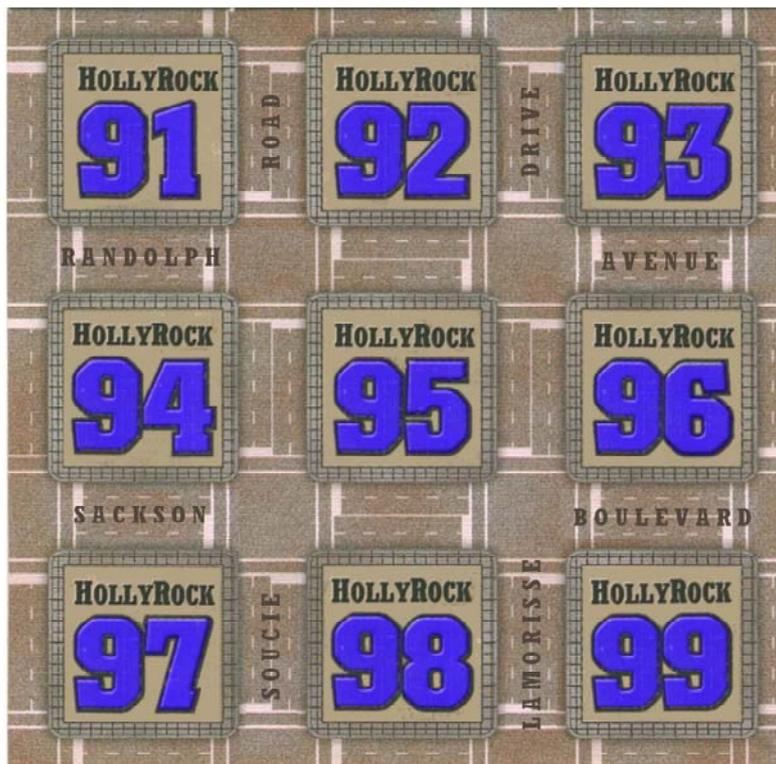
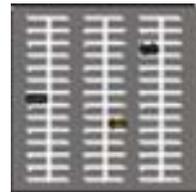
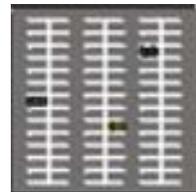
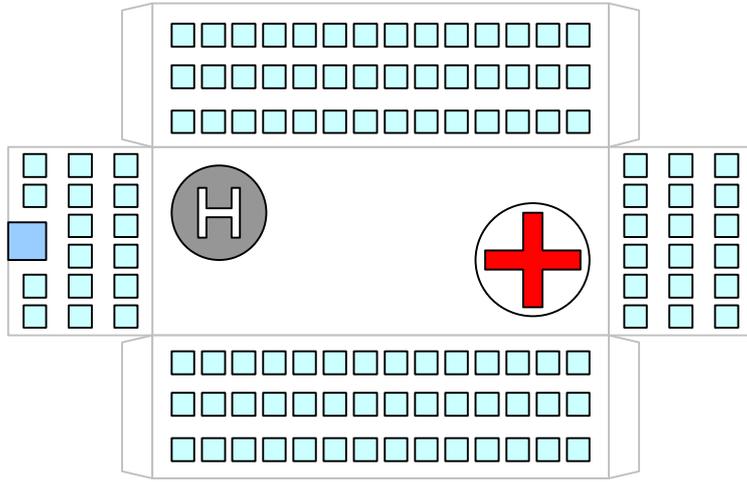
5



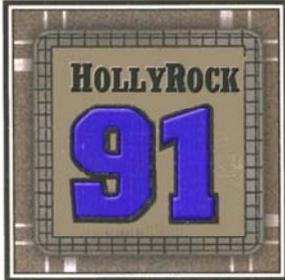
- ☒ voisin de 2 bureaux. ■■
- ☒ voisin de 2 résidences. ■■
- ☒ voisin d'une résidence et d'un bureau. ■■

Bonus identiques pour la banque, le cinéma et la poste :

Tramway ◆ : x2, Hôtel de ville ◆ : x2, Tramway et Hôtel de ville ◆◆ : x3.

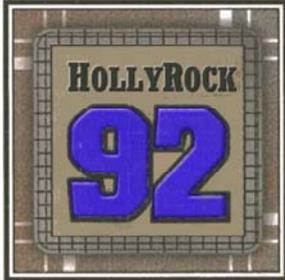


91 HOLLYROCK 91



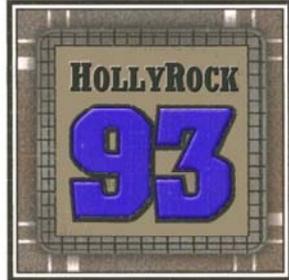
91 HOLLYROCK 91

92 HOLLYROCK 92



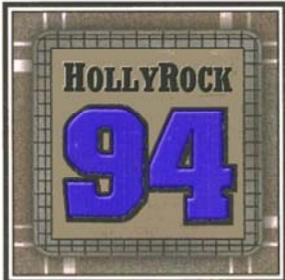
92 HOLLYROCK 92

93 HOLLYROCK 93



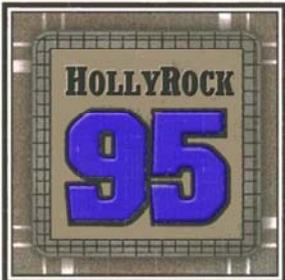
93 HOLLYROCK 93

94 HOLLYROCK 94



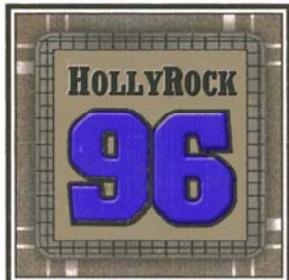
94 HOLLYROCK 94

95 HOLLYROCK 95



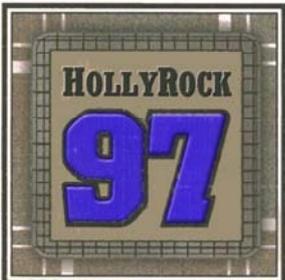
95 HOLLYROCK 95

96 HOLLYROCK 96



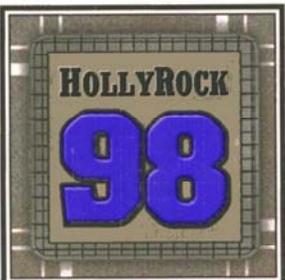
96 HOLLYROCK 96

97 HOLLYROCK 97



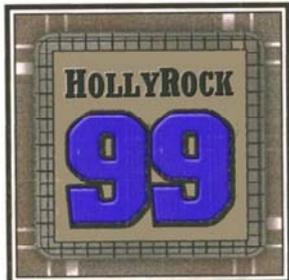
97 HOLLYROCK 97

98 HOLLYROCK 98

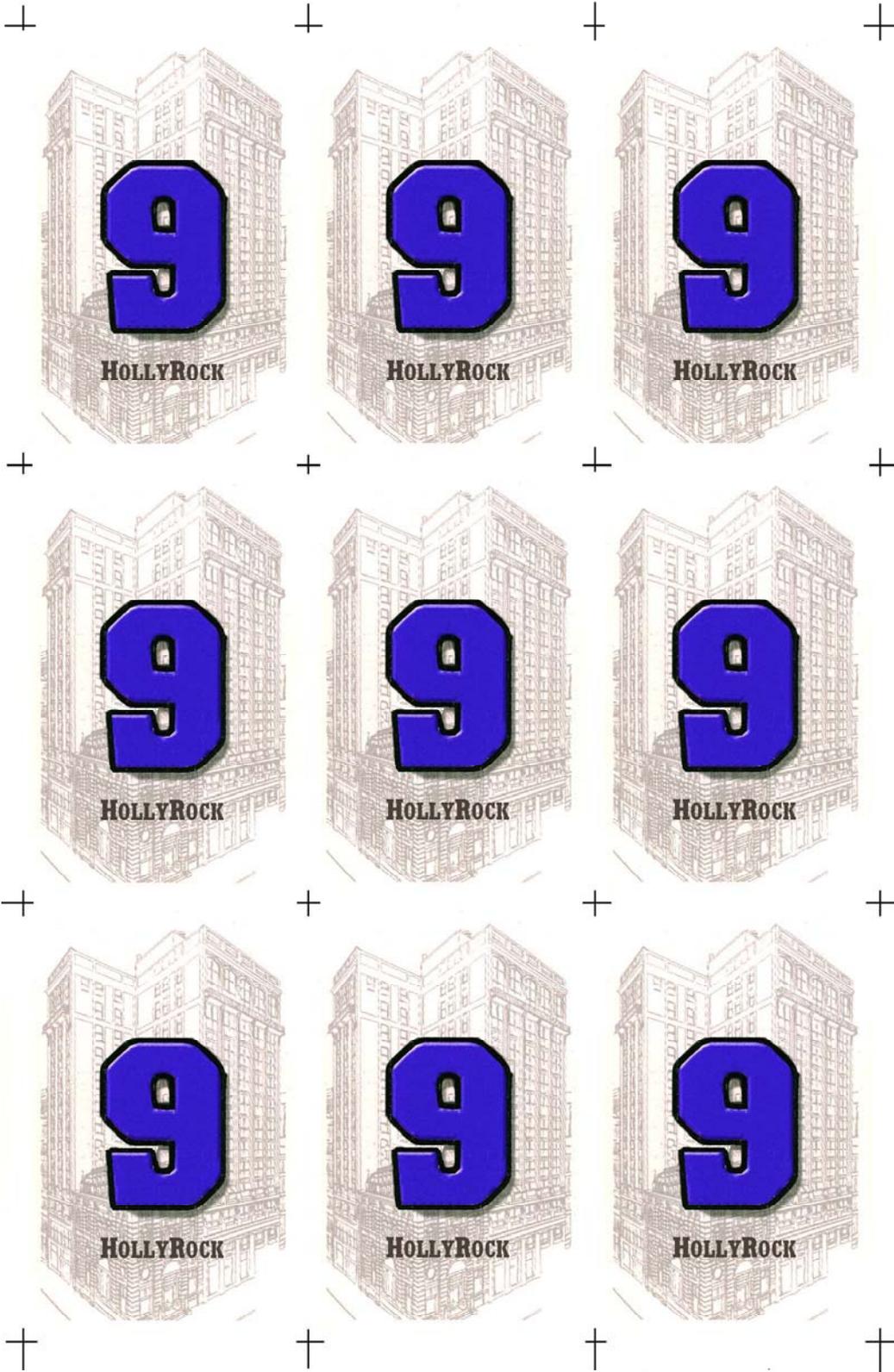


98 HOLLYROCK 98

99 HOLLYROCK 99



99 HOLLYROCK 99



Parking (2x)

(équipement normal – emplacement simple)

Doit être voisin de 2 bureaux et/ou bâtiments spéciaux

Valeur de base : **4**

Bonus : Parc : **+1**
Centre commercial : **+5**

Conséquence : **Aucune résidence ne peut être construite à côté d'un parking**



Parking (2x)

(équipement normal – emplacement simple)

Doit être voisin de 2 bureaux et/ou bâtiments spéciaux

Valeur de base : **4**

Bonus : Parc : **+1**
Centre commercial : **+5**

Conséquence : **Aucune résidence ne peut être construite à côté d'un parking**



École (2x)

(bâtiment spécial – emplacement simple)

L'Hôtel de Ville doit être construit

L'école doit toucher au moins une résidence

Valeur de base : **2**

Bonus : Centre ville : **+2**

Conséquence : **Malus de -2 pour les bureaux**



École (2x)

(bâtiment spécial – emplacement simple)

L'Hôtel de Ville doit être construit

L'école doit toucher au moins une résidence

Valeur de base : **2**

Bonus : Centre ville : **+2**

Conséquence : **Malus de -2 pour les bureaux**



Poste de police (2x)

(bâtiment spécial – emplacement)

L'Hôtel de Ville doit être construit

Doit être au centre ville

Doit être le dernier bâtiment du quartier

Valeur de base : **6**

Bonus : Chaque cinéma, banque ou poste : **+1**
Hôtel de Ville : **x2**



Poste de police (2x)

(bâtiment spécial – emplacement)

L'Hôtel de Ville doit être construit

Doit être au centre ville

Doit être le dernier bâtiment du quartier

Valeur de base : **6**

Bonus : Chaque cinéma, banque ou poste : **+1**
Hôtel de Ville : **x2**



Hôpital (1x)

(bâtiment spécial – emplacement double)

L'Hôtel de Ville doit être construit

Valeur de base : **3**

Bonus : 1 côté occupé : **+1**
2 côtés occupés : **+3**
3 côtés occupés : **+6**
4 côtés occupés : **+10**
5 côtés occupés : **+15**
6 côtés occupés : **+21**



Hôpital (1x)

(bâtiment spécial – emplacement double)

L'Hôtel de Ville doit être construit

Valeur de base : **3**

Bonus : 1 côté occupé : **+1**
2 côtés occupés : **+3**
3 côtés occupés : **+6**
4 côtés occupés : **+10**
5 côtés occupés : **+15**
6 côtés occupés : **+21**

