

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

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

# Ce rêve est devenu réalité !

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

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

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

**ESCALE À  
JEUX**

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

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

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



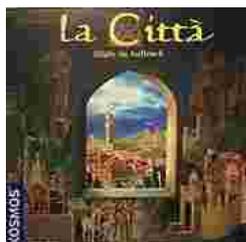
# La Città

2 à 5 joueurs

+ 12 ans

60 à 150 mn

## CONTENU



1 Plateau de jeu

141 tuiles de construction

22 tuiles de campagne

130 citoyens (gris sombre)

20 figurines de citoyens colorés (4 dans chaque couleur de joueur)

32 pièces d'or

65 tuiles d'alimentation (30 grandes et 35 petites)

74 cartes (27 cartes "Voix du Peuple")

15 cartes action

32 cartes politiques

5 résumés des phases (vue d'ensemble)

1 marqueur premier joueur

Gerd Fenchel • 2000 • Kosmos

traduction "Dominique Vandaële" 1.0



*Vous êtes un prince italien et vous commencez le jeu avec la découverte de deux villes. Le premier bâtiment dans chacune d'elle est un château. Au début, chaque château est peuplé de 3000 habitants, (représentés par trois petites figurines) appelés "citoyens".*

*En tant que joueur, votre but est d'étendre votre territoire : vous agrandissez vos villes existantes et vous en trouvez de nouvelles. Une condition de base à cette expansion est la disponibilité des gens; chaque nouvelle construction que vous érigez doit être occupée par un citoyen.*

*Votre première tâche est de nourrir votre population. Du fait de la croissance de votre population tour après tour, la quête pour plus de nourriture est constante. Celle-ci provient des châteaux et des fermes, pourvu que ceux-ci aient été placés à côté de secteurs agricoles. De même, la taille de votre population est soumise à des limites. Votre ville peut contenir plus de 5 citoyens seulement si elle a une Place de Marché. Une nouvelle limite est alors établie à 8 citoyens et pour contrevenir à celle-ci vous devrez avoir une zone voisine d'un point d'eau où vous pourrez construire une fontaine. Votre ville peut alors accueillir autant de citoyens que vous le souhaitez. Une fontaine répond aux exigences de santé de vos citoyens, mais ceux-ci requièrent plus de besoins. Dès qu'ils ont assez de nourriture, ils trouvent encore des raisons d'être insatisfaits, exigeant la Culture et l'Éducation ainsi que les bâtiments qui les dispensent. En conséquence vous devez construire des statues, des écoles, et des thermes. Puis, une fois dans l'année, les citoyens se rencontrent pour exprimer leurs vœux ("la Voix du Peuple"). Si les gens décident qu'ils veulent de la Culture, toutes les constructions culturelles (celles avec des courbes blanches) deviennent importantes; s'ils veulent de l'Éducation, ce sont les établissements éducatifs (avec des courbes noires) qui sont demandés; si c'est la Santé, les bâtiments qui offrent l'hygiène (avec des courbes bleues) sont ceux en question.*

*Par exemple, si la décision était en faveur de la Culture, les citoyens regarderaient autour d'eux pour voir s'il y a plus d'offre*

Le Clube

clube.free.fr

*dans chacune des villes voisines. Si c'était le cas, certains d'entre eux migreraient. Cela pourrait aboutir à ce que votre ville perde beaucoup de citoyens. Si, en conséquence, certaines de vos constructions ne seraient plus occupées, elles devraient être démolies. Si vous perdiez une ferme de cette façon, vous perdriez aussi l'alimentation qu'elle produit et cela aurait alors de nouvelles conséquences, comme la migration de certains de vos citoyens par manque de nourriture. Bref, ce serait une catastrophe pour vous, et votre expansion entière menacerait de s'achever prématurément.*

*En résumé, on peut dire que dans La Città, la paix intérieure s'achève aussitôt que vous avez des voisins, c'est-à-dire si la distance entre vous est de moins de trois hexagones libres. Méfiez vous alors si un autre joueur s'installe tout près de vous. Il n'y est pas pour votre bien.*

## **Préparation du jeu**

Avant la première partie, enlevez toutes les tuiles de leurs supports. Placez le plateau de jeu sur la table.

**Note:** Sur le plateau, vous voyez des paysages avec des chemins qui les traversent. Ces chemins sont formés d'hexagones. Sur ces hexagones vous fondez des villes, que vous agrandissez en reliant les hexagones entre eux. Les grands espaces entre les chemins contiennent plusieurs sortes de paysage que vous utiliserez pour des besoins divers.

**Triez les tuiles hexagonales, qui seront employées pour les bâtiments et l'extension des villes.**

- **40 x Ferme (Bauernhof), Carrière (Steinbruch)**

Formez une pile de chaque sorte.

- **16 x Place de Marché (Marktplatz)**

Formez une pile.

- **20 x Palais (Palazzo), Hôpital (Hospital)**

Formez une pile de chaque sorte.

- **15 x Statue (Statue), Cathédrale (Dom)**

Formez une pile de chaque sorte.

- **15 x École (Klosterschule), Université (Universität)**

Formez une pile de chaque sorte.

- **15 x Fontaine (Brunnen), Bains publics (Badhaus)**

Formez une pile de chaque sorte .

**Ensuite prenez toutes les tuiles de paysage et placez-les en une pile.**

*(Note de Traduction : Ce pas est seulement nécessaire avec la règle avancée.)*

les différents paysages ont les significations suivantes :

- **14 x Agriculture (Landwirtschaft)**

L'agriculture fournit l'alimentation nécessaire pour nourrir vos citoyens. Chaque tuile de campagne contient 1, 2 ou 3 symboles d'alimentation (le blé). Note : une tuile de campagne avec un symbole fournit une unité d'alimentation. Une tuile de campagne avec deux symboles fournit deux unités d'alimentation. Une tuile de campagne avec trois symboles fournit trois unités d'alimentation. Vous recevez l'alimentation seulement si vous construisez un bâtiment appropriée sur un espace adjacent (un hexagone contiguë).

- **3 x Montagnes (Gebirde)**

Dans une montagne, on trouve le marbre. Si vous ouvrez une carrière sur un espace adjacent, vous recevez un revenu en or.

- **5 x les Points d'eau (Gewässer)**

L'eau est importante pour la santé de vos citoyens. Si vous érigez un bâtiment approprié (la santé, courbes bleues) sur un espace adjacent à l'eau, la limite sur le nombre de population de la ville est levée.

**Chaque joueur choisit une couleur et reçoit 4 châteaux de sa couleur. Il place ceux-ci devant lui.**

Note: un château est toujours le bâtiment à employer pour commencer une ville. Trois figurines citoyens sont alors placés dans ce château.

**Les figurines citoyens sont placées à côté du plateau de jeu, comme "réserve" de population .**

Tous les joueurs se servent des mêmes figurines citoyens. Les citoyens appartiennent aux villes sur lesquelles ils sont debout.

**Chaque joueur reçoit quatre figurines à sa propre couleur. On explique leur utilisation plus loin.**

### **Triez les cartes en trois tas :**

15 Cartes "Actions" (*Aktions-Karten*)

32 Cartes Politiques (*Politik-Karten*)

27 Cartes "Voix du Peuple" (*Karten "Stimme des Volkes"*)

### **Chaque joueur reçoit 3 cartes "actions" de sa couleur (la couleur est au dos des cartes).**

Il les place face visible devant lui. Les cartes sont les mêmes pour tous les joueurs. S'il y a moins que 5 joueurs, les cartes d'action inutilisées sont remises dans la boîte.

### **Prenez maintenant les cartes "politique" et mélangez-les soigneusement:**

Placez alors les 7 premières cartes de cette pile, faces visibles en une rangée sur l'espace approprié au bord du plateau de jeu. (*voir le schéma en bas de la page 2 du livret de règles*). Le reste de ces cartes "politique" est placé face caché sur le dernier espace vide (celui sans motif).

### **Prenez ensuite les 27 cartes "la Voix du Peuple" et mélangez-les soigneusement:**

placez-les en une pile face cachée sur le bord du plateau de jeu - sur le côté avec les 4 cercles bruns. (*Schéma, en haut de la page 3 du livret de règles*).

### **Les tuiles "alimentation" et les pièces d'or sont mises de côté près du plateau de jeu.**

- Pièces D'or : au début du jeu, chaque joueur reçoit 1 pièce d'or. Par la suite, le joueur recevra de nouvelles pièces grâce aux carrières de marbre ou par l'effet d'une carte "action".
- Tuiles d'alimentation (blé): les tuiles d'alimentation sont placés à côté du plateau de jeu. Les joueurs reçoivent ces tuiles quand ils construisent des châteaux et, plus tard, des fermes à côté de secteurs agricoles. Les petites tuiles représentent chacune 1 unité d'alimentation; les grandes représentent 5 unités.

### **On donne une carte de "vue d'ensemble" à chaque joueur.**

**Le marqueur "premier joueur" est disposé à proximité.**

### **Disposition suggérée pour débutants dans une partie à 5 joueurs**

(*grande image en bas de la page 3 du livret de règles*).

Au moins pour votre première partie, utilisez cette disposition suggérée. D'autres dispositions pour 2, 3 et 4 joueurs peuvent être trouvées à la dernière page du livret de règles.

I - Disposez les tuiles de paysage comme indiqué sur le dessin.

II - Le joueur prend deux de ses châteaux et les place comme indiqué sur le dessin. Il place également 6 figurines sur ses châteaux (3 sur chaque).

III - Prenez les tuiles d'alimentation. Note: les Châteaux produisent l'alimentation. Si un château borde un secteur agricole, il produit autant d'unités d'alimentation qu'il y a des symboles d'alimentation dessinés sur le secteur. Il y a des tuiles de paysage avec un, deux ou trois symboles de blé. Chaque symbole correspond à une unité d'alimentation. Si un château borde deux secteurs agricoles, il bénéficie de l'alimentation des deux secteurs. Chaque joueur, donc, compte le nombre de symboles de blé dans les secteurs adjacents à ses châteaux et prend le nombre correspondant de tuiles d'alimentation, qu'il place alors devant lui. Les tuiles d'alimentation ne sont pas des moyens de paiement. Ils servent seulement pour déterminer combien de citoyens le joueur peut nourrir.

**Exemple** > (*voir le dessin au milieu de la page 3 du livret de règles*) le château de Bleu borde deux secteurs agricoles, un avec 3 blés et un avec 1. Bleu reçoit 4 tuiles d'alimentation.

IV - Le premier joueur est tiré au sort. Il reçoit le signe de "premier joueur" et commence le premier tour (1ère année).

### **Installation pour joueurs confirmés**

Un des joueurs prend les tuiles de paysage et les mélangent soigneusement faces cachées. Ensuite, il les place une par une, faces cachées, sur chacun des secteurs trilatéraux du plateau de jeu. Quand toutes ont été placées, elles sont révélées. La coloration différente des chemins a seulement une signification quand le jeu est joué à moins de 4 joueurs - > (*voir les dessins sur la page 8 du livret de règles*). Un des joueurs tiré au sort commence le jeu par la phase de placement. Il prend un de ses châteaux et le place sur un hexagone de son choix. Sur ce château il place alors trois citoyens. Si le château borde un secteur agricole, le joueur reçoit le nombre approprié de tuiles d'alimentation. C'est alors le tour du joueur à sa droite et ainsi de suite autour de la table dans le sens inverse des aiguilles d'une montre. Chacun place un château, ses trois citoyens et prend les tuiles d'alimentation appropriées. Règle de Placement : Entre deux châteaux, il doit y avoir au moins trois hexagones vides. Quand chacun a placé un château, le joueur qui a placé le dernier joue son second tour. Il place son deuxième château, ses trois citoyens et prend les tuiles d'alimentation, comme auparavant. Après lui, son gauche voisin fait de même et caetera dans le sens des aiguilles d'une montre.

La phase de placement est terminée une fois que chacun a placé deux châteaux. Le voisin de gauche du joueur qui a placé le dernier château devient le premier joueur.

# Le déroulement du jeu

## But du jeu

Le jeu est divisé en années (1 année = 1 tour de jeu). Le but du jeu est d'avoir le plus des points de victoire à la fin de 6 années.

### Chaque année est divisée en 8 phases :

- 1 - Changement du premier joueur.
- 2 - Disposer les cartes de la Voix du Peuple.
- 3 - Revenu des carrières (en or).
- 4 - Croissance démographique.
- 5 - Cinq rounds politiques. Dans chaque round, chaque joueur joue à son tour une carte et exécute l'action correspondante.
- 6 - "La voix du Peuple" est dévoilée.
- 7 - Migration des citoyens.
- 8 - Nourrir la population.

## 1. Changement du premier joueur

Le premier joueur pour la première année a déjà été choisi et n'est pas changé. Au début de chaque année suivante, on change de premier joueur et on passe le marqueur de premier joueur au joueur suivant en sens horaire au début de chaque tour.

## 2. Disposer les cartes de la Voix du Peuple

Chaque année, 4 cartes "Voix du Peuple" sont prises du sommet de la pioche et placées sur les quatre cercles prévus. La carte sur le cercle sombre est placée face visible; les 3 autres, faces cachées. Note: les quatre cartes forment la Voix du Peuple. Il y a neuf de chaque carte. Les cartes déterminent ce que les gens veulent chaque année : La Santé (les bâtiments avec courbes bleues), la Culture (les bâtiments avec courbes blanches) ou l'Éducation (les bâtiments avec courbes noires).

## 3. Revenu des carrières

À son tour, en commençant par le premier joueur, chaque joueur reçoit le revenu de toutes les carrières qu'il possède. Pour chaque carrière qu'un joueur possède, il reçoit 1 pièce d'or. Si une carrière borde deux montagnes, le joueur reçoit 2 pièces d'or.

## 4. Croissance démographique

À son tour, en commençant par le premier joueur, chaque joueur voit sa population augmenter. Chaque joueur place 1 figurine "citoyen" dans chacune de ses villes. Les nouveaux citoyens arrivants sont toujours placés dans les châteaux. **Restrictions : si une ville a déjà 5 citoyens, mais aucune Place de Marché, il ne reçoit aucune augmentation de population.** Seules les villes avec un marché peuvent avoir plus de 5 citoyens. **Si une ville a 8 citoyens (et donc déjà un marché) mais n'a ni fontaine, ni bains publics, elle ne reçoit aucune augmentation de population.** Seules les villes qui ont, marché et fontaine ou marché et bain public peuvent avoir plus de 8 citoyens. (Il n'y a aucune nouvelle limite.) Important : Pour ces limites, tous les citoyens d'une ville sont comptés ensemble : ceux dans le château et ceux dans les bâtiments de la ville.

## 5. Rounds Politiques 1 à 5

*Vue d'ensemble:*

S'en suivent maintenant, l'un après l'autre, 5 rounds politiques. Pour chaque round, chaque joueur joue son tour. A votre tour, vous jouez une carte et y exécutez l'action décrite. Ensuite c'est au tour de votre voisin de gauche. Un round politique se termine quand chacun a effectué son tour. Le round politique suivant commence alors immédiatement. Note: Dans les rounds politiques, les joueurs ajoutent des bâtiments supplémentaires à leurs villes. Le blé ou l'argent qui peut être gagné ainsi sont au bénéfice de toutes les villes du joueur, mais la "gloire" appartient juste à la ville concernée. Le niveau de l'attraction est dépeint par les courbes montrées sur les tuiles des bâtiments. Il y a des courbes de trois couleurs: blanches pour la Culture, noires pour l'Éducation et bleues pour la Santé. Au plus un joueur a de courbes de chaque couleur dans une ville, au plus la ville sera attirante pour les citoyens.

*Dans un round politique, un joueur peut jouer deux types différents de carte :*

**Cartes "Action":** Chaque joueur possède 3 cartes "action" (dans sa propre couleur) qu'il peut employer dans ces 5 rounds. Une carte action qui a été employée est retournée face cachée. Important : à la fin d'une année, chaque joueur reçoit de nouveau toutes les cartes action qu'il a employées, c'est-à-dire il les tourne de nouveau faces visibles. Ces cartes d'action peuvent alors être employées de nouveau dans "l'année" suivante.

**Cartes Politiques:** Au lieu de jouer une carte action, un joueur peut choisir une des 7 cartes politiques visibles et la jouer immédiatement. Le joueur prend une des cartes et le place devant lui. Il exécute l'action décrite et retourne ensuite la carte. À la fin de "l'année", chaque joueur met toutes les cartes politiques qu'il a jouées sur une pile de défausse. Il n'y a aucune limite sur les types de cartes qu'un joueur peut jouer. Il pourrait, par exemple, ne jouer aucune carte action et jouer 5 cartes politiques.

### >>> Jouer des Cartes Action

Quand quelqu'un joue une carte action, il choisit une des trois possibilités sur la carte et annonce son choix à haute voix. Alors il retourne la carte face cachée pour signifier qu'elle a été employée.

*Possibilités avec une carte action :*

#### • Vous prenez 2 pièces d'or.

• **Vous avez trouvé une nouvelle ville:** Prenez un de vos châteaux et placez-le sur un hexagone libre. Attention: les règles de distance s'appliquent : le placement doit être au moins à trois hexagones d'un autre château ou construction d'une autre ville (sans tenir compte qu'elle vous appartienne ou pas). Sur ce château placez 1 citoyen "en plus", que vous devez prendre d'un de vos autres châteaux. Vous prenez alors deux nouveaux citoyens de la réserve commune et placez les sur votre nouveau château. Si ce château borde un secteur agricole, vous recevez immédiatement le nombre correspondant de tuiles d'alimentation dans votre réserve. Important : Vous pouvez seulement trouver une nouvelle ville par "année" (soit par tour).

• **Vous érigez une construction simple.** "Simple" signifie une construction avec au maximum un symbole de courbe. Vous avez les options suivantes :

*Ferme* (aucune courbe) : une ferme, comme un château, produit l'alimentation de secteurs agricoles adjacents. Il est inutile de construire une ferme à moins qu'elle ne soit adjacente à un tel secteur.

*Carrière* : Une carrière (le marbre) produit 1 or chaque année si elle est adjacente à une montagne (2 pièces d'or s'il y a deux montagnes voisines).

*École de Cloître* : une école de cloître vous apporte 1 point d'attraction d'éducation.

*Statue* : une statue vous apporte 1 point d'attraction de culture.

*Place de Marché* : une place de marché permet à une ville de contenir plus de 5 citoyens (à un maximum de 8). Seulement une place de marché peut être construite par la ville. Cas particulier: la construction d'un marché n'exige pas de citoyen de votre ville. Le citoyen nécessaire est pris de la réserve commune.

*Fontaine* : une fontaine vous apporte 1 point d'attraction de santé. Une fontaine peut seulement être construite sur un hexagone adjacent à l'eau. Pour être capable d'employer l'avantage spécial des fontaines - c.à.d. plus de 8 citoyens dans une ville - la ville doit aussi avoir un marché.

#### > Comment vous construisez :

En principe, la construction d'un bâtiment est très simple! Jouez une carte, prenez le bâtiment désiré de la pile et placez-le sur un hexagone vide qui borde soit le château, soit un autre bâtiment de votre ville. Prenez un citoyen "en surplus" du château de la ville et placez-le dans la nouvelle construction.

Il doit toujours rester au moins un citoyen dans le château. Si une pile de tuiles de construction est épuisée, la moitié de la pile dont les côtés inverses montrent la construction désirée est retournée pour former une deuxième pile. Les bâtiments sont alors de nouveau disponibles. Si les deux piles sont épuisées, les bâtiments en question ne peuvent pas être construits.

#### > Règles importantes de construction :

*citoyens disponibles* : Vous pouvez seulement construire si vous avez des citoyens "en surplus". Chaque bâtiment de la ville doit contenir un citoyen. Cela implique que vous pouvez seulement construire si votre château contient au moins deux citoyens. (Exception: le marché dont le nouveau citoyen est pris de la réserve)

*Lieu de construction* : Vous pouvez seulement ériger une nouvelle construction sur un hexagone qui est adjacent à une des constructions existantes de la ville. Restriction : Il doit au moins rester un hexagone vide entre les constructions de villes différentes (sans tenir compte si une ou les deux villes vous appartiennent). Les fontaines et les bains publics doivent être construits adjacents à l'eau. Pour rappel, les bâtiments sont marqués avec des symboles montrant des courbes. Vous ne pouvez pas volontairement démolir des bâtiments afin de créer des espaces aux alentours d'une ville. Cependant, il peut arriver que vous êtes contraints de les démolir (voir plus loin). Si vous êtes dans l'incapacité de construire (pas de citoyens disponibles, pas d'or ou autre), vous devez prendre la carte supérieure de la pioche de cartes politiques, la placer face cachée devant vous et finir votre round politique.

#### > Conseils de construction :

*Les coûts* : La construction de bâtiments simples ne vous coûte rien. Vous devez simplement jouer une carte action. Cependant, si vous voulez ériger un bâtiment au moyen d'une carte politique, il vous coûtera plus ou moins d'or, selon que la construction est moyenne ou grande. Seule la carte "Maître Bâilleur" (Grosser Baumeister) échappe à cette règle. Il vous en coûtera quand

même une pièce d'or pour ériger un bâtiment simple.

*Sites voisins* : Beaucoup de bâtiments fonctionnent à votre avantage seulement s'ils bordent des territoires appropriés. Ainsi, par exemple, il y a une grande différence si une ferme est adjacente à deux secteurs agricoles avec de bons rendements. (Par exemple, il vaut mieux être adjacent à un secteur avec 2 blés et un secteur avec 3 blés -soit 5 blés au total - qu'à un point d'eau et un secteur avec juste 1 blé).

*Migration* : Tant qu'il y a au moins trois espaces libres entre votre ville et celles des autres joueurs, vos citoyens resteront chez vous. Si la distance est plus courte, les migrations menaceront si votre ville a moins "de points d'attraction". Par ailleurs, si votre ville a plus de points d'attraction, la migration jouera en votre faveur.

### >>> Jouer des Cartes Politiques

Au lieu jouer une carte action, vous pouvez, à chaque round politique, choisir de prendre une des cartes politiques face visible et la jouer immédiatement. Important : une carte politique qui exige le paiement d'or peut seulement être prise si le joueur a en réalité l'or disponible. Vous ne pouvez pas prendre une telle carte et la conserver ensuite jusqu'à ce que vous ayez plus d'argent. Une carte politique, une fois choisie, doit être jouée immédiatement. Le joueur place la carte devant lui et exécute ensuite les instructions sur la carte. Après cela, le joueur retourne la carte. Toutes les cartes, une fois utilisées, doivent rester face cachées devant lui. Durant les 5 rounds politiques, 5 cartes peuvent être jouées. Le nombre de cartes politiques faces visibles à choisir doit toujours être de 7. La carte supérieure de la pioche politique est placée face visible à la place de la carte qui a été prise. Si la pioche est épuisée, les cartes politiques qui ont été employées sont mélangées et une nouvelle pioche est formée. Il y a deux sortes de cartes politiques: les cartes politiques avec constructions et les cartes politiques avec actions.

#### Cartes Politiques avec constructions

Avec les cartes politiques avec des constructions, vous procédez comme décrit. Les constructions concernées produisent plus de points d'attraction, mais elles coûtent de l'argent. Important : Vous pouvez seulement construire les grandes constructions (non "simple") avec ces cartes politiques, pas avec les cartes d'action précédemment décrites. De même, si toutes les constructions d'un type particulier ont été construites, elles ne peuvent plus être construites (à moins qu'elles ne deviennent disponibles de nouveau suite à une démolition).

*Palais (Palazzo)*: un palais coûte 1 pièce d'or et donne 2 points d'attraction de culture.

*Cathédrale (Dom)*: une cathédrale coûte 3 pièce d'or et donne 3 points d'attraction de culture.

*Université (Universität)*: une université coûte 3 pièce d'or et donne 3 points d'attraction d'éducation.

*Hôpital (Hospital)*: un hôpital coûte 1 pièce d'or et donne 1 point d'attraction de santé et 1 point d'attraction d'éducation. Particularité: l'hôpital ne doit pas nécessairement être construit adjacent à l'eau, bien qu'il apporte la santé. À cet égard, l'hôpital est un bâtiment particulièrement intéressant. Un hôpital, ne remplace cependant pas les bains publics ou la fontaine en ce qui concerne l'abrogation de la limite supérieure de 8 citoyens pour la ville.

*Bains publics (Badhaus)*: un bain public coûtent 1 pièce d'or et donne 2 points d'attraction de santé.

#### Cartes Politiques avec Actions

*"Maître Bâtitteur" (Grosser Baumeister)* : Avec cette carte, la quantité d'or que vous payez détermine que la construction que vous pouvez ériger.

**Pour 1 pièce d'or**: une bâtiment simple de votre choix (ferme, carrière, école, statue, marché, fontaine).

**Pour 2 pièces d'or**: un bâtiment intermédiaire de votre choix (palais, hôpital, bains publics).

**Pour 4 pièces d'or**: une grande construction de votre choix (cathédrale, université).

*"Pain et Cirque" (Brot und Spiele)*: Avec l'aide de cette carte vous pouvez augmenter l'attrait de votre ville en plaçant une de vos figurines "citoyen" colorées dans une construction. Cette figurine introduit un point d'attrait supplémentaire, le type étant dépendant de la construction dans laquelle vous avez placé la figurine. Important : l'effet de cette carte dure seulement pendant l'année en cours. Une fois que l'année a fini, vous enlevez la figurine et le bâtiment retrouve sa valeur normale.

Pour 0 or, vous placez 1 de vos figurines colorées dans un bâtiment de votre ville.

Pour 2 pièces d'or, vous placez 2 de vos figurines colorées dans un bâtiment de votre ville.

Pour 5 pièces d'or, vous placez 3 de vos figurines colorées dans un bâtiment de votre ville.

Une figurine "citoyen" colorée occasionne une augmentation de 1 point de la valeur de la construction dans laquelle elle se trouve. Si vous placez la figurine dans une construction simple, sa valeur passe de 1 à 2. Ainsi, par exemple, une école contenant une figurine vaut 2 points d'attrait d'éducation (au lieu de 1 normalement). Si vous deviez placer la figurine dans un palais, la valeur du palais passerait de 2 à 3. Si vous placez une figurine dans un hôpital, vous devez annoncer, quand vous placez la figurine si c'est la valeur d'éducation ou la valeur de santé qui est augmentée. Si vous placez 2 ou plus de ces figurines dans une construction, chaque figurine augmente la valeur de la construction de un. Si vous jouez une nouvelle carte "Pain et Cirque", vous pouvez ajouter les figurines à celles déjà placées. N'oubliez pas : Les "citoyens" colorés ne sont pas des citoyens. Ils ne doivent pas être nourris et quand vous comptez vos citoyens vous n'incluez pas ces figurines.

*"Époque Dorée" (Goldene Zeiten)*: Grâce à cette carte vous recevez des citoyens supplémentaires. Pour 0 or, vous placez 1 citoyen dans une de vos villes. Pour 2 or, vous placez 2 citoyens dans une de vos villes. (on ne peut pas les séparer). Pour 5 or, vous placez 3 citoyens dans une de vos villes. (on ne peut pas les séparer) Note: Avec des citoyens supplémentaires, vous pouvez accélérer la construction de votre ville. Cependant, ces citoyens supplémentaires devront être alimentés!

"Bonne récolte" (**Reiche Ernte**): Avec cette carte vous doublez la production d'alimentation d'une de vos fermes pour cette année. Prenez une de vos figurines "citoyen" colorées et placez-la sur une de vos fermes - de préférence celle avec le rendement le plus élevé. Si, par exemple, elle est placée sur une ferme qui produit 4 symboles d'alimentation, vous pouvez, dans la phase suivante "Nourrir la population" (voir description plus loin) compter 4 signes d'alimentation supplémentaires. La carte "Bonne récolte" ne peut pas être jouée deux fois sur la même ferme dans une même année. Important : à la fin de "l'année" la figurine est enlevée de la ferme, qui retrouve alors sa production habituelle.

"Proche de la population" (**Bürger Nähe**) : Avec cette carte vous obtenez des informations sur ce que les gens veulent actuellement. Vous pouvez regarder 2 cartes faces cachées de "la Voix du Peuple" (Seulement vous!). Vous remettez ensuite les cartes à leurs places. Note: Avec cela, vous connaissez maintenant 3 des 4 cartes qui représentent la Voix du Peuple et vous pouvez, par exemple, ajuster vos plans de construction en fonction de cette information. Pour 2 pièces d'or, vous pouvez regarder toutes les cartes de la Voix du Peuple. Vous devez annoncer avant que vous ne regardiez si vous voulez découvrir 2 ou 3 cartes.

#### **Fin du Round Politique d'un Joueur:**

si le joueur dont c'est le tour a joué une carte et a achevé les actions correspondantes, son intervention dans ce round politique est terminée. Son gauche voisin exécute maintenant son tour. Et ainsi de suite autour de la table.

#### **Fin d'un Round Politique:**

si tous les joueurs ont fini leurs rounds politiques, la phase prend fin. À ce stade, chaque joueur doit avoir 5 cartes faces cachées (employées) devant lui. Vous passez maintenant à la phase suivante, "la Voix du Peuple".

## **6. la Voix du Peuple est déterminée**

Les 3 cartes faces cachées "Voix du Peuple" sont révélées. Les quatre cartes ensemble révèlent maintenant les vœux de la population. Ce peut être pour la culture, l'éducation ou la santé. Si sur les 4 cartes, 2 sont identiques et il y a une de chaque autre, le vœu exposé par les deux cartes identiques l'emporte. Si 3 ou 4 cartes sont les mêmes, c'est ce vœu qui est choisi. Dans la phase suivante et en certaines circonstances, les citoyens migreront vers les villes qui sont plus attirantes. (*"Plus attirantes" signifie des constructions avec plus de courbes de la couleur appropriée.*)

## **7. Migration de la Population**

En commençant par le premier, chaque joueur vérifie à son tour pour voir si les citoyens veulent migrer vers d'autres villes.

a) À son tour, Le joueur examine chacune de ses villes. Il n'y a aucune migration entre deux villes appartenant au même joueur. Aucune migration non plus s'il y a trois hexagones libres ou plus entre la ville et celles appartenant aux adversaires. Une telle ville est considérée comme n'ayant aucun "voisin". Si la distance entre une ville appartenant au joueur et une ville appartenant à un adversaire est de moins de 3 hexagones (1 ou 2 hexagones vides), une migration vers la ville voisine est possible.

b) Si une migration est possible, Le joueur dont c'est le tour vérifie si sa ville a plus de points d'attraction dans la préférence (Culture, Education, ou Santé) choisie par le Peuple que dans la ville de son voisin. S'il a plus de points d'attraction, il reçoit un citoyen de cette ville voisine. Il place ce citoyen dans son château. Si le joueur a plusieurs voisins et qu'il a une majorité de points d'attraction dans le vœu choisi, il reçoit un citoyen de chacun d'entre eux. Condition : la ville peut seulement recevoir des citoyens supplémentaires s'ils ne contreviennent pas aux limites de population. Si la ville ne peut pas prendre un citoyen migrant à cause d'une limite de population, le citoyen est remis dans le stock commun. Si un joueur doit céder un citoyen, il choisit lui-même le bâtiment d'où le citoyen est pris. Le cas le plus simple est quand des citoyens "en surplus" sont disponibles dans le château. Dans ce cas, la migration ne cause pas de problème. Autrement, s'il n'y a aucun citoyen en surplus, cela pourrait aboutir à la perte d'une construction. Cas Spécial : Si "la Voix du Peuple" a désigné deux vœux à égalité (chacun avec 2 cartes), les deux vœux prennent effet. Celui dont c'est le tour décide pour chacune de ses villes lequel des deux vœux il veut employer. Ce vœu (la culture, l'éducation, la santé) vaut alors contre les villes voisines de cette ville.

**Exemple 1 :** si un joueur a 3 villes et que le Peuple exige la Culture et la Santé, il pourrait choisir la Culture pour deux villes et la Santé pour une. Tous les joueurs jouent leur tour dans le sens des aiguilles d'une montre et chacun doit décider pour lui-même quel vœu doit fonctionner et pour quelle ville.

**Exemple 2 :** la Voix du Peuple a exigé la Santé et la Culture. Le joueur A choisit la Santé pour sa première ville, qui est plus forte en Santé que la ville voisine de Joueur B. Il prend donc un citoyen de la ville de B et le place dans son propre château. Maintenant c'est le tour de B. Il choisit la Culture, où sa ville est plus forte que A et donc il regagne le citoyen.

**Important :** Démolition des bâtiments vides. Une fois que tous les joueurs ont achevé les migrations de et vers leurs villes, chacun doit démolir (en se défaussant) chaque bâtiment qui ne contient plus de citoyen. La démolition doit toujours commencer par les faubourgs de la ville (c.à.d. les bâtiments en périphérie) pour finir par le château. Les constructions périphériques doivent être démolies d'abord. On ne peut pas démolir une construction au milieu de la ville. Si une ville consiste en un seul château et si le dernier citoyen est perdu, le château doit être démoli. (Le propriétaire le reprend dans sa réserve. Si une ferme est démolie, les

tuiles d'alimentation correspondantes doivent être rendues. Avant que la démolition de bâtiments n'ait lieu, un joueur peut redistribuer les citoyens dans une ville. Cela peut donner au joueur l'occasion de sauver des constructions de la démolition.

## 8. Nourrir la population

En commençant par le premier joueur, chacun compte à son tour ses citoyens et ses tuiles d'alimentation. Si un joueur a au moins autant de tuiles d'alimentation que de citoyens, tous sont alimentés. Note: les tuiles d'alimentation de chaque joueur sont comptées ensemble et redistribuées à tous les citoyens dans toutes ses villes. L'origine de l'alimentation n'intervient pas. Si un joueur a plus de citoyens sur le plateau qu'il a de tuiles d'alimentation devant lui, il doit retirer les citoyens en surplus et les rendre à la réserve. (Ces citoyens sont considérés comme ayant migré à cause du manque d'alimentation.) Important : si suite à cela, un joueur a des bâtiments qui ne contiennent plus de citoyens, ils doivent être démolis. Vos figurines "citoyen colorés" n'exigent pas d'être alimentés. Tenez compte aussi des tuiles d'alimentation supplémentaires résultant de la "bonne récolte".

Pénalité pour cause de citoyens migrants : Normalement, un joueur peut jouer 1 carte à chaque round politique, soit 5 cartes durant les 5 rounds politiques. Si un joueur a perdu des citoyens suite à l'émigration, il peut seulement alors jouer 4 cartes dans "l'année" (le tour de jeu) suivante. Au début du tour de jeu suivant, le joueur doit (dans son premier round politique) placer une de ses cartes action face cachée devant lui (comme s'il l'avait employée). Il peut seulement employer 4 cartes cette année.

Fin d'un tour de jeu: Avec cela, un tour de jeu (une année) prend fin. La 4 cartes "Voix du Peuple" sont défaussées. Chaque joueur se défausse des cartes politiques qui sont faces cachées devant lui. Les trois cartes action restent à leurs propriétaires et sont retournées faces visibles, prêtes pour une nouvelle utilisation dans le tour de jeu suivant. Tous les joueurs qui ont placé des figurines "citoyen" colorés sur le plateau les enlèvent et les remettent dans leur réserve. "L'année" suivante peut commencer. La sixième année (dernier tour de jeu) : Dans le dernier tour de jeu, le sixième, les joueurs ne peuvent plus employer la carte politique "Bonne Récolte" pour assurer l'alimentation de leur population.

## Fin du jeu

Le jeu se termine après 6 années.

**Note:** Sur les 27 cartes "Voix du Peuple", 3 ne seront pas utilisées.

**Décompte:** Chacun de vos citoyens vaut 1 Point de Victoire. Chaque ville qui a au moins une construction dans chacun des trois souhaits (Culture, Éducation, Santé) obtient 3 Points de Victoire de bonus. NB: l'hôpital est particulièrement utile ici, puisqu'il compte pour la Culture et la Santé. Un joueur déduit 5 Points de Victoire si à la fin de la sixième année au moins un de ses citoyens émigre à cause des manques d'alimentation. Le gagnant est le joueur avec le plus de points de victoire. En cas d'égalité, c'est le joueur qui a "le plus d'or" qui l'emporte.

**Exemples** (voir page 7 du livret de règles) :

**La Fondation d'une Ville (Première image):** Voici une très bonne place pour un château. Il borde deux secteurs agricoles, qui ensemble produisent immédiatement 4 tuiles d'alimentation, assez pour nourrir 4 citoyens. A Proximité se trouve un point d'eau et une montagne (un site approprié pour une carrière qui produira de l'or).

**Première année (Deuxième image):** Dans la phase 1, vous recevez un citoyen supplémentaire car la population grandit. Un des quatre citoyens devra rester dans le château, mais les trois autres seront disponibles pour le placement dans de nouvelles constructions.

**Premier round Politique (Troisième Image):** Vous employez une de vos cartes action pour construire une ferme. La ferme borde deux secteurs agricoles, qui produiront encore une fois 4 signes d'alimentation. Maintenant vous avez assez pour alimenter 8 citoyens.

**Second round Politique (Quatrième Image):** Vous employez votre deuxième carte action et construisez une carrière à côté de la montagne. Dans le tour de jeu suivant, cette carrière produira 1 pièce d'or.

**Troisième round Politique (Cinquième Image):** Vous employez la troisième (et dernière) de vos trois cartes action et construisez une Place de Marché. Le citoyen que vous placez dans le marché est pris de la réserve commune. Maintenant votre ville peut contenir jusqu'à 8 citoyens. Jusqu'ici vous en avez 5.

**Quatrième round Politique (Sixième Image):** Vous prenez la carte politique visible "Bains publics", payez 1 pièce d'or et construisez les bains publics à côté du point d'eau. Maintenant votre ville n'a aucune limite de population.

**Cinquième round Politique:** Dans le cinquième round politique, vous ne pouvez plus ériger de constructions, puisque vous n'avez plus de citoyens en surplus. Vous avez aussi utilisé vos 3 cartes action et vous n'avez plus d'or pour acheter une autre carte politique. Tout ce que vous pouvez faire, donc, c'est de prendre la carte supérieure de la pioche de cartes politique et de la placer face cachée devant vous, inutilisée.

*Qu'est-ce qui arrive ensuite la deuxième année ? Rien de dramatique, puisque vous n'avez pas encore de voisins. Lors de la phase 3, vous prendrez une pièce d'or (de la carrière) et à la phase 4, un nouveau citoyen arrivera dans votre ville.*

**Astuces:** Quand vous placez votre premier château, rappelez-vous que vous devez être capables d'alimenter vos citoyens. La fondation de votre première ville adjacente à seulement un symbole de blé garantira son déclin rapide. Assurez-vous un bon site pour votre ferme! Placez votre château de telle sorte que vous ayez toujours un site disponible pour une ferme adjacente à un ou plusieurs secteurs les plus fertiles de la région. Si vous construisez une carrière - pour avoir un revenu - le meilleur moment pour le faire est durant les deux premières années. Au plus tard, vous le faites, au moins vous en profiterez. Assurez-vous autant

que possible que vos villes ont un accès à un point d'eau. Les villes sans accès à l'eau ne peuvent pas contenir plus de 8 citoyens et ne peuvent donc pas contenir plus de 8 bâtiments.

Souvenez-vous des points de bonus à la fin du jeu. Il y a 3 points de bonus pour chaque ville qui a des constructions dans les trois catégories.

### Règle pour deux joueurs *(voir en haut de la page 8 du livret de règles)*

Changement de règle: à 2 joueurs, seuls les hexagones vert clair peuvent être construits. Tous les hexagones brunâtres et jaune vert sont exclus. Note: les 8 lignes rouges montrent les limites.

### Règle pour trois joueurs *(voir au milieu de la page 8)*

Changement de règle: à 3 joueurs seuls les hexagones vert clair et brunâtres peuvent être construits. Tous les hexagones jaune vert sont exclus. Note: la case "1" de la carrière produit 1 or, la case "2" n'en produit pas; cependant, les cases "3" produisent 2 or.

### Règle pour quatre joueurs *(voir en bas de la page 8)*

Changement de règle: à 4 joueurs tous les hexagones peuvent être construits - de même qu'à 5 joueurs. Note: une ferme sur la case "1" produit 4 tuiles d'alimentation et sur la case "2", 2 tuiles.

*L'auteur : Gerd Fenchel, est né en 1968. Il est ingénieur mécanicien et vit à Schwarzwald. Il a travaillé sur la conception de ce jeu durant plus de 5 ans avant de le proposer à Kosmos. La Città est le deuxième jeu de Gerd Fenchel. Son premier, "Kraut & Ruben" a aussi été publié par Kosmos.*

---

*Traduction française : **Dominique Vandaële** pour Kinkajou - Juillet 2001  
(d'après la traduction anglaise de Stuart Dagger.)*

---