

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par un collectionneur qui, depuis 1998, partage sa collection de jeux de société et sa passion sur Internet.

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 vous accueillent à Sologny (Saône-et-Loire), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à 1h de Lyon ou Châlon-sur-Saône, 1h30 de Roanne ou Dijon, 2h de Genève, Grenoble ou Annecy et 4h de Paris (2h en TGV).

L'Escale à jeux est un gîte ludique, réunissant un meublé de tourisme *** pour 6 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 7 000 jeux de société. Au total, 260 m² pour jouer, ripailler et dormir.

<http://escaleajeux.fr> – 09 72 30 41 42 – francois.haffner@gmail.com

**ESCALE À JEUX**



CITY

Wolfgang Kramer & Andreas Spottog

RÈGLES DU JEU

City est un jeu de société pour 2 à 6 joueurs (à partir de 8 ans), de Wolfgang Kramer et Andreas Spottog.

1. MATÉRIEL

plateau de jeu
6 pions 'client' (1 noir, 2 bleus, 3 marrons)
1 pion 'voleur' (rouge)
6 marqueurs (6 couleurs)
72 jetons (6 couleurs)
1 dé spécial.

2. INTRODUCTION

Imaginez une place commerciale très animée. On y trouve des boutiques, des grands magasins, des restaurants, des cinémas, etc. L'endroit idéal pour flâner, faire du lèche-vitrines, des achats ou prendre un verre. Vous y possédez plusieurs commerces qui marchent relativement bien, mais la concurrence devient de plus en plus dure. Il vous faut trouver, sans cesse, de nouvelles idées pour attirer les nombreux clients qui passent devant vos magasins, et effectuer des investissements, en agrandissant certains de vos commerces et en achetant d'autres bien situés. Mais, attention, un danger vous guette !

En effet, depuis plusieurs jours, des vols importants ont été commis dans le voisinage. Jusqu'à présent vous avez eu de la chance, mais il va falloir redoubler de vigilance.

3. BUT

Faire le plus de bénéfices en attirant dans ses magasins le maximum de clientèle.

4. PRÉPARATION

Les marqueurs

Les marqueurs sont utilisés par les joueurs pour indiquer, au cours de la partie, les bénéfices réalisés par chacun d'eux. Chaque joueur prend l'un des marqueurs et le pose sur la case de départ du tableau de marque.

Les pions 'clients' et 'voleur'

- Pion noir (1) – c'est le client le plus important; il est très riche et effectue toujours de gros achats. (valeur : 3 points)
- Pions bleus (2) – ils symbolisent les clients aisés (valeur : 2 points)
- Pions marrons (3) – ils représentent le grand public. (valeur : 1 point)
- Pion rouge (1) – c'est le voleur ; très rusé, il occasionne des dégâts importants partout où il s'arrête. (valeur : moins 2 points)

A tour de rôle, chacun des joueurs (en commençant par le plus jeune) pose l'un des ces pions sur l'une des cases, grises ou rouges, de la place. En posant le pion il faut faire attention à l'orientation du 'nez' de celui-ci. Posé, il ne pourra changer de direction que lorsqu'il arrivera à un croisement.

Les jetons

Chaque joueur prend 12 jetons de la même couleur que son marqueur — ce sont ses titres de propriété. Ils seront placés sur les commerces pour indiquer leur appartenance. Il y a deux types de commerces :

- Ceux dont l'entrée est contiguë à une case grise – ce sont les petits commerces.
- Ceux dont l'entrée est contiguë à une case rouge – ce sont les grandes surfaces.

Au début du jeu chaque joueur possède 4 commerces. Ceux-ci lui sont attribués gratuitement selon la procédure suivante : A tour de rôle chacun des participants (en commençant par le joueur qui suit celui qui a posé le dernier pion 'client/voleur') choisit un des commerces du plan et y dépose l'un de ses jetons.

Remarque : un joueur ne peut choisir qu'une grande surface (case rouge) pendant cette phase.

5. DÉROULEMENT DU JEU

A tour de rôle, chacun des participants (et commençant par le joueur qui suit celui qui a posé le dernier jeton) exécute les trois actions suivantes :

- a) jet du dé déplacement (si possible) de l'un des 'clients' ou du 'voleur' ;
- b) le cas échéant, déplacement du (des) marqueur(s) sur le tableau, en fonction des achats effectués par le(s) 'client(s)' et/ou du vol commis par le 'voleur'.
- c) éventuellement, achat et/ou agrandissement de commerces.

Déplacement des 'clients' et du 'voleur'

C'est le jet du dé qui indique le nombre de cases que le joueur doit utiliser pour faire avancer l'un des pions 'client' ou 'voleur' :

- si la face du dé présente un seul chiffre, le déplacement doit être obligatoirement égal au nombre de cases indiqué ;
- si la face du dé indique '1/3' le joueur a le choix entre 1, 2 ou 3 cases.

Les déplacements doivent respecter les règles suivantes :

- un pion ne peut se déplacer que dans la direction indiquée par son 'nez' ; si du cours d'un déplacement un pion dépasse un croisement, le joueur peut choisir de suivre une nouvelle direction ;
- lorsqu'un pion s'arrête à un croisement, le joueur qui vient d'effectuer l'action doit immédiatement orienter le 'nez' du pion dans la direction souhaitée : ensuite, celui-ci, ne pourra changer d'orientation que lorsqu'il arrivera à un nouveau croisement ;
- un pion ne peut être déplacé que si la case où il doit s'arrêter n'est pas occupée ;
- les pions peuvent se dépasser ou se croiser ;
- un joueur doit déplacer l'un des pions même si cela doit avantager ses adversaires ; ce n'est que lorsqu'aucun des pions ne peut avancer du nombre de cases indiqué par le dé, que le joueur passe son tour.

Actions effectuées par les 'clients' et le 'voleur'

Un client achète ou le 'voleur' vole dans le magasin (case grise ou rouge) devant lequel il vient de terminer son déplacement, quel que soit le joueur qui l'ait déplacé. Les points d'un 'client' (noir = 3, bleu = 2, marron = 1) ou du voleur (rouge = - 2) sont multipliés par le nombre de jetons posés sur le commerce. Son propriétaire déplace (avance ou recule selon le cas) son marqueur sur le table, du nombre de cases correspondant.

Les grandes surfaces (cases rouges) en plus de la règle expliquée ci-dessus, offrent la particularité suivante : tout pion présent sur les cases, à la fin du tour du propriétaire des commerces correspondants, effectue une nouvelle action (achat/vol) s'il n'a pas été déplacé pendant le tour par ce joueur.

Remarque : Les pions qui ont été posés sur des cases rouges, pendant la phase de préparation, n'effectuent d'action (achat/vol) qu'à partir du deuxième tour de jeu.

À la suite d'un vol, le marqueur sur le tableau qui indique les bénéfices des joueurs ne peut pas reculer au-delà de la case de départ (les points négatifs sont supprimés).

Attention: Les 'clients' et le 'voleur' qui visitent les commerces situés au centre de la place ne peuvent effectuer d'action que s'ils s'arrêtent devant l'entrée des magasins.

Exemples :

- Un joueur déplace un 'client' bleu jusqu'à une case (grise ou rouge) située devant l'un de ses commerces (sur lequel 1 jeton est posé) ; le 'client' noir se trouvait déjà sur une case rouge située aussi devant un de ses magasins (sur lequel 1 jeton est posé).
Le joueur gagne 5 points (2 points pour le bleu, 3 points pour le noir) et avance son marqueur sur le tableau, de 5 cases.
- Un joueur déplace le voleur jusqu'à une case (grise ou rouge) située devant le magasin de l'un de ses adversaires (sur lequel 1 jeton est posé). L'adversaire concerné doit reculer son marqueur sur le tableau, de 2 cases.

Achat et agrandissement de commerces

Avant de terminer son tour de jeu, le joueur a la possibilité d'agrandir un ou plusieurs commerces lui appartenant déjà et/ou d'en acheter un ou plusieurs nouveaux, à condition qu'il dispose de suffisamment de bénéfices sur le tableau de marque pour payer ces opérations.

Le paiement est effectué en reculant son marqueur sur le tableau, du nombre de cases correspondant au total des points dépensés.

Achat

- pour acheter une commerce il suffit de poser 1 jeton sur celui-ci.
 - l'achat d'un petit commerce (case grise) coûte 3 points.
 - l'achat d'une grande surface (case rouge) coûte 5 points.
- Remarques : un joueur ne peut acheter, à chaque tour, qu'une grande surface (case rouge).

Agrandissement

- pour agrandir un commerce il suffit de passer sur celui-ci le nombre de jetons correspondant à l'agrandissement souhaité (de 1 à 4) ; un maximum de 5 jetons est autorisé par magasin (1 lors de l'achat – 4 agrandissements).
- l'agrandissement d'un petit commerce (case grise) coûte 2 points par jeton.
- l'agrandissement d'une grande surface (case rouge) coûte 3 points par jeton.

Remarque: ne pas oublier que les bénéfices ou pertes d'un magasin dépendent du type de pion qui s'y arrête, mais aussi du nombre de jetons qui y sont posés.

Exemples :

- Un joueur déplace un 'client' marron jusqu'à une case (grise ou rouge) située devant le magasin de l'un de ses adversaires, sur lequel 1 jeton est posé; un 'client' bleu se trouvait déjà sur une case rouge située devant l'un de ses commerces, sur lequel 2 jetons sont posés. Le joueur gagne 4 points (2 points x 2 jetons) et avance son marqueur sur le tableau de 4 cases ; l'adversaire gagne 1 point et avance son marqueur sur le tableau, d'une case.
- Un joueur déplace le 'voleur' jusqu'à une case (grise ou rouge) située devant le magasin de l'un de ses adversaires, sur lequel 3 jetons sont posés; un 'client' marron se trouvait déjà sur une case rouge située devant l'un de ses commerces, sur lequel 4 jetons sont posés. Le joueur gagne 4 points (1 point x 4 jetons) et avance son marqueur sur le tableau, de 4 cases, l'adversaire perd 6 points (2 points x 3 jetons) et recule son marqueur sur le tableau, de 6 cases.

6. FIN DU JEU

Le jeu est terminé lorsque le marqueur de l'un des joueurs atteint (ou dépasse) la case verte du tableau de marque. Ce joueur est le gagnant.

7. QUELQUES CONSEILS

Ne pas acheter des magasins trop dispersés. Se concentrer, plutôt, sur deux ou trois endroits. Plusieurs commerces contigus renforcent la position du joueur.

Essayer d'attirer des 'clients' marrons dans vos grandes surfaces (cases rouges). Comme les bénéfices générés par ces clients' (1 point) sont moins importants, les autres joueurs les laisseront, probablement, à leur place.

8. REGLES AVANCEES

Une fois que les joueurs sont bien familiarisés avec les mécanismes de base du jeu, ils peuvent utiliser les règles avancées décrites ci-après. Dans cette version, une partie peut durer 2 à 3 heures.

La plupart des règles de base sont maintenues, à moins qu'il n'en soit indiqué autrement.

Vente (forcée) de commerces.

Lorsqu'un joueur n'a pas, sur son tableau de marque, suffisamment de bénéfices pour dédommager les dégâts causés par le voleur, il est obligé de vendre un ou plusieurs de ses commerces.

Le prix de vente est égal à la moitié du prix d'achat, arrondi à l'unité supérieure. Cette règle est appliquée seulement si le joueur possède plus de 4 commerces.

Dans tous les cas, le joueur doit **toujours** en garder au moins 4.

La 'chaîne' de magasins

Lorsqu'un joueur possède 5 commerces contigus (4 commerces, dans le cas de 5 ou 6 participants) on considère qu'il s'agit d'une 'chaîne' de magasins. Chaque fois qu'un 'client' effectue des achats dans l'un des magasins de la 'chaîne', le joueur gagne 1 point supplémentaire.

Fin du jeu

Le jeu est terminé dès que le marqueur de l'un des joueurs a parcouru 2 fois le tableau de marque (il est possible de faire le parcours 3 ou 4 fois, si l'on souhaite augmenter la durée de la partie).