

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 m² pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com



DOWNTOWN

Un jeu pour 3 à 6 urbanistes et spéculateurs immobiliers

De Bernhard Weber, édité par Abacus Spiele
Dessins de Doris Matthäus - Bande dessinée de Sacha Krämer

Préambule

Downtown, c'est ainsi que devra s'appeler le nouveau quartier de la ville qui est sur le point d'être construit. Les architectes et les urbanistes se bousculent déjà pour placer harmonieusement les parcs, les logements, les industries et les commerces que le quartier devra accueillir. Mais ils ne sont pas seuls : les spéculateurs sans scrupules ont déjà sorti leur stylo pour acquérir les marchés les plus lucratifs.

Chaque joueur est dans la peau de deux personnages à la fois : l'urbaniste et le spéculateur. Bien sûr, cela ne va pas sans contradiction. Si le spéculateur se réjouit des profits de ses démarches, l'urbaniste, lui, est soucieux de la qualité de la vie et de l'habitat. Quel parti prendre ?

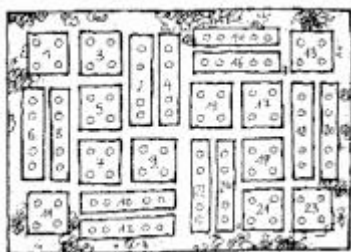
La concurrence est rude et sournoise, ce qui vous amènera à bien souvent changer vos plans. Mettez vous dans la peau de votre personnage et décidez quel visage aura Downtown à la fin de la partie.

Préparation initiale

Lors de la toute première partie, il faudra détacher les pièces avec précaution. Il est conseillé d'être le plus attentif possible en détachant les pièces du support en carton sur lequel elles sont fixées. Il ne faut pas oublier, en particulier, que les pièces les plus petites font partie du jeu et qu'il est donc préférable de ne pas les égarer.

Assemblez les roues et les flèches (face sombre vers le haut) à l'aide des pièces en plastique blanc. Le sac qui contenait ces pièces en plastique servira ensuite à ranger la carte « Bürgermeister » (Maire).

Contenu

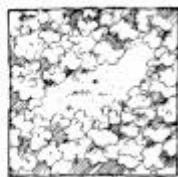


Plan de la ville

Il est constitué de 12 lots rectangulaires et de 12 lots carrés, soit 24 en tout. Chaque lot porte un numéro de 1 à 24. Un cercle blanc signale une parcelle. Chaque lot possède quatre parcelles équivalentes.



logement



parc

30 plaques développement

Elles sont distribuées ainsi : 6 parcs (verts), 8 logements (violets), 8 industries (noires), 8 commerces (jaunes). Dans chaque type, la moitié des plaques est carrée, l'autre moitié est rectangulaire. Toutes les plaques sont trouées d'une fenêtre, sauf celles des parcs.



24 cartes planification

Ce sont des cartes numérotées de 1 à 24, reconnaissables à leur fond jaune, violet et gris, et représentant les commerces, industries et logements.



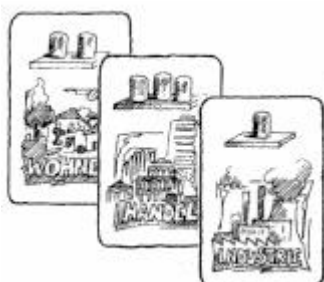
24 fenêtres de marché réalisé

Il s'agit des fenêtres retirées du milieu des plaques développement. Au début de la partie, il faut les détacher de leur support. Dans le courant de la partie, lorsqu'un lot est estimé, on comble la plaque avec la carte de marché de sorte que le numéro du lot devienne invisible.



90 pions de 6 couleurs différentes

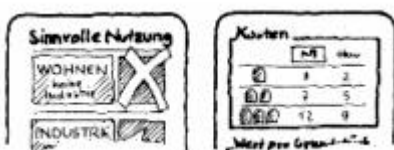
Ils sont destinés à être donnés aux joueurs lorsqu'ils ont acheté une parcelle. On les place alors sur les cercles de la parcelle du terrain de base ou sur les cercles des plaques qui les recouvrent, selon le cas.



18 cartes accord (dos rouge)

6 de chaque type : commerce, industrie, logement.

La partie basse sert à voter pour un type de construction lors de la Phase 2. La partie haute de chaque carte montre un, deux ou trois pions, et sert à indiquer lors de la Phase 3 combien de parcelles on a l'intention d'acheter.



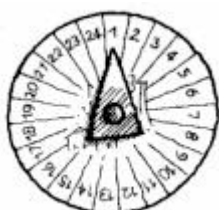
12 cartes d'aide (dos blanc)

6 cartes « Sinnvolle Nutzung » (bonne utilisation) et 6 cartes « Kosten / Wert pro Grundstück / Bonus » (Coût / valeur du terrain / bonus). Ces cartes permettent de savoir quand une parcelle devient intéressante, combien il en coûte pour l'acquérir, et combien elle peut rapporter.



1 plaque « Maire »

Cette plaque passe entre les mains de chacun des joueurs, lorsque c'est à son tour de jouer. En tant que Maire, le joueur qui a la main a la responsabilité de retourner les cartes planification. En cas d'égalité ou de différent lors d'une acquisition, C'est au Maire que revient la décision.



6 roues numérotées de 1 à 24

Chaque graduation correspond à des 24 lots du plateau de jeu. En tournant la flèche sur sa roue, le joueur détermine en secret dans quel lot il va acheter des parcelles.



6 jetons Lobby

Ces jetons représentent des usines, des logements et des commerces. Elles donnent à chaque joueur une fois et une seule au cours de la partie une voix supplémentaire lorsqu'il faut décider de l'endroit où la plaque développement devra être placée.



80 cartes argent de différentes valeurs

Des billets de 1 à 20 : 14x20, 15x10, 18x5, 18x2, 15x1.

Préparation

On désigne un joueur comme banquier. Il doit trier les cartes selon leur valeur et les poser à côté du plateau. Chaque joueur reçoit :

- une carte « Sinnvolle Nutzung »
- une carte « Kosten / Wert pro Grundstück / Bonus »
- une carte accord de chaque type : industrie, logement, commerce
- un jeton Lobby
- 15 pions d'une même couleur
- une roue de la couleur des pions
- une somme d'argent (peu importe la répartition) pour un total de 30.

Mise en place

Séparer les cartes planification en mettant d'un côté, celles dont la valeur va de 1 à 12, de l'autre celles dont la valeur va de 13 à 24. On mélange ensuite les deux piles ainsi obtenues. La pile comprenant les cartes allant de 1 à 12 doit être placée à côté du plateau, face cachée, du côté où les numéros vont aussi de 1 à 12. L'autre pile (valeurs de 13 à 24) doit être placée de l'autre côté du plateau, toujours face cachée.



On tire trois cartes dans chaque pile. On mélange ensuite les six cartes et on les pose les unes à la suite de l'autre sur la table, face visible. Chaque carte indique un lot sur la carte.

Les trois premières cartes indiquent l'emplacement des parcs. On choisit parmi les six plaques de parcs celles qui correspondent (de forme carrée ou rectangulaire selon le cas) et on les place sur le plateau.

La quatrième carte correspond à une plaque logement, que l'on place également sur le plateau. La cinquième carte, selon le même principe, correspond à un emplacement de commerce ; la plaque correspondante doit être placée sur l'emplacement indiqué. La dernière carte correspond à l'emplacement d'une plaque industrie.

Il doit donc maintenant y avoir six plaques placées sur le plateau de jeu : trois parcs, une industrie, un commerce et un logement. Ces plaques ne seront jamais déplacées pendant toute la partie.

On désigne à présent le premier joueur, qui reçoit la plaque « Maire ».

But du jeu et déroulement

Même si tout le monde accorde beaucoup d'importance à la qualité de l'habitat et à la qualité de la vie, c'est toujours l'argent qui finit par avoir le dernier mot à Downtown. Si l'on réussit à bien planifier son aménagement et à acquérir les parcelles les plus lucratives, il faut s'attendre à gagner un maximum d'argent.

Le vainqueur ne peut être désigné qu'une fois la ville totalement construite, lorsque la dernière plaque développement aura été posée.

Une partie se joue en moyenne en 12 manches. Chaque manche comprend 5 phases :

- Phase 1. détermination du ou des lots à planifier
- Phase 2. vote de la planification
- Phase 3. achats des parcelles
- Phase 4. paiement des parcelles terminées
- Phase 5. changement de Maire

Les 5 phases en bref

Lors de la Phase 1, le Maire retourne une ou deux cartes planifications.

Les joueurs déterminent par un vote lors de la Phase 2, pour chacun des lots concernés, s'ils doivent être couverts de logements, d'industries ou de commerces.

Après avoir placé sur le plateau les plaques correspondant aux cartes développement, chaque joueur peut, lors de la Phase 3, tenter d'acheter jusqu'à 3 parcelles sur un lot de son choix.

Si lors de la Phase 4, il y a un ou plusieurs lots couverts d'une plaque sur lesquels les quatre parcelles ont été vendues, la valeur est déterminée et chaque joueur reçoit le revenu de ses investissements.

A la fin du tour, en Phase 5, on change de Maire dans le sens horaire.

Phase 1 – Détermination du ou des lots à planifier

Le Maire retourne une carte planification de son choix, d'une des deux piles soit à droite soit à gauche du plateau. La pile de gauche ne comprend que des cartes dont la valeur peut varier de 1 à 12, correspondant à des lots de même numéro qui se trouvent aussi sur la partie gauche du plateau. Les cartes posées à droite peuvent avoir de valeurs allant de 13 à 24 et les lots correspondants se trouvent sur la partie droite du plateau.

On pose la carte retournée sur la table de façon à ce qu'elle soit vue de tous les joueurs.

Si la carte retournée est impaire, Le Maire retourne alors la première carte de l'autre pile (de l'autre côté du plateau). Dans le cas où cette seconde carte serait également impaire, on ne tire pas de troisième carte.

Phase 2 – Vote de la planification

Les joueurs vont maintenant voter afin de déterminer quel type de construction va recevoir le lot qui vient d'être tiré lors de la Phase 1.

Lorsque deux cartes ont été retournées (c'est à dire si la première carte était impaire, voir plus haut), on doit obligatoirement déterminer par vote le type de construction du premier lot, puis du deuxième, et jamais l'inverse.

Pour voter, chaque joueur choisit secrètement une des trois cartes accord qui lui ont été données au début de la partie, en fonction de sa partie inférieure. Il prépare la carte choisie face cachée devant lui. Si pour un type de construction déterminé, il n'existe plus de plaque disponible, il est interdit de voter pour ce type de construction et on doit se décider pour une autre forme d'occupation du lot. L'abstention est strictement interdite.

Pour le vote, toutes les cartes ont la même valeur : un joueur = une voix.

Lobby

Au cours de la partie, chaque joueur peut une fois doubler sa voix en jouant son jeton «Lobby » lors du vote.

La pose du jeton Lobby se fait après avoir choisi sa carte, mais avant que les votes soient dévoilés. C'est le Maire qui, le premier, doit faire savoir s'il compte utiliser ou non son jeton «Lobby » à ce tour. S'il choisit de l'utiliser, il le place sur sa carte accord cachée. Les autres joueurs décident ensuite dans le sens des aiguilles d'une montre de jouer ou de ne pas jouer leur jeton.

Résultat du vote – départage des égalités

Lorsque tous les joueurs ont choisi leur carte et éventuellement utilisé leur jeton Lobby, tous retournent leurs cartes accord. Ceux qui ont joué leur jeton Lobby voient donc leur voix doublée. Le jeton ne servant qu'une fois, doit ensuite être retiré du jeu.

Les choix de planification se font à la majorité.

- En cas d'égalité c'est la carte jouée par le Maire qui départage.
- En cas d'égalité entre deux solutions pour lesquelles le Maire n'aurait pas voté, c'est malgré tout le Maire qui choisit entre les deux solutions celle qui l'emporte.

Une fois le choix défini, la plaque qui convient est posée sur le lot en jeu. Si des pions se trouvent déjà sur des parcelles de ce lot, on les place alors sur la plaque que l'on vient de poser.

Quelques exemples de vote

- *Deux joueurs votent logement, le Maire vote commerce et un autre joueur vote industrie. Le résultat est donc logement.*
- *Trois joueurs votent habitation et trois autres, dont le Maire, votent commerce. C'est alors commerce qui l'emporte, car la voix du Maire est prépondérante.*
- *Le Maire vote logement, deux joueurs votent industrie. C'est industrie qui gagne.*
- *Deux joueurs votent logement dont un avec son Lobby, deux autres votent commerce avec également un Lobby, le Maire vote industrie. Logement et commerce sont à égalité, et c'est le Maire qui doit décider qui l'emporte, soit logement, soit commerce, mais en aucun cas industrie.*
- *Deux joueurs dont le Maire votent logement, chacun avec son Lobby. Trois joueurs votent industrie, dont un avec son Lobby. Il y a égalité, quatre contre quatre. Mais comme le Maire a voté logement, c'est ce choix qui l'emporte.*

Phase 3 – Les achats

Chaque joueur décide à présent le lot où il compte acheter et combien de parcelles il compte acheter sur ce lot.

Avec sa roue, il prépare en secret le numéro du lot où il compte acheter. Peu importe que ce lot soit déjà occupé ou non par un ou plusieurs pions. Si un joueur ne veut pas ou ne peut pas, par manque d'argent par exemple, acheter à ce tour, il suffit qu'il indique sur sa roue un lot correspondant à un parc, donc impossible à bâtir.

Pour indiquer le nombre de parcelles que l'on souhaite acquérir lors des achats, on utilise la partie supérieure des cartes accord. Si l'on joue à 3 ou 4 joueurs, on peut acheter jusqu'à trois parcelles par tour. A 5 ou 6 joueurs, on ne peut en acheter qu'un maximum de deux par tour (la carte « trois pions » sera considérée comme « deux pions »).

Chaque parcelle peut recevoir un et un seul pion. Chaque joueur choisit, selon le nombre de parcelles qu'il compte acheter, une de ses trois cartes accord et la place devant lui face cachée.




Lorsque tous les joueurs ont fait leur choix, c'est à dire lorsqu'ils ont placé une carte accord cachée et la roue cachée devant eux, tous ces éléments sont découverts à la vue de l'ensemble des joueurs.

Prix des terrains

Un joueur est obligé de payer pour l'ensemble des parcelles qu'il comptait acheter selon sa carte accord, indépendamment du nombre de terrain qu'il parvient effectivement à acheter. Ainsi, un joueur qui tentait d'acquérir deux parcelles sur un lot mais qui n'a pu en obtenir qu'une seule paiera quand même pour les deux. Même chose si un joueur ne parvient à acquérir aucune parcelle : il devra payer pour le nombre de parcelles indiqué sur sa carte. Bien entendu, on ne peut acquérir un terrain que lorsqu'on a suffisamment d'argent pour le payer ; ceci explique pourquoi un joueur qui n'a pas de quoi payer et le sait depuis le début a tout intérêt à placer sa roue sur la position parc.

La somme à payer pour chaque terrain est indiquée sur la carte correspondante "« Kosten / Wert pro Grundstück / Bonus » (Coût / valeur du terrain / bonus).

Il faut néanmoins faire une distinction entre les lots sur lesquels se trouve déjà une plaque développement (indication "mit") et les lots vierges (indication «ohne») Le prix à payer dépend ensuite du nombre de parcelles qu'on souhaitait acheter.

	Lot avec plaque	Lot nu
	3	2
	7	5
	12	9

Exemples :

- Deux achats de parcelle sur un lot vierge (sans carton développement) coûtent 5.
- Trois achats de parcelle sur un lot comportant déjà un carton développement coûte 12.
- Une achat de parcelle sur un lot comportant déjà un carton développement coûte 3.

Répartition des terrains

Les terrains sont toujours attribués un par un et l'un après l'autre.

Le premier joueur à placer un pion sur le lot qu'il a choisi est toujours le Maire ; il place un de ses pions sur un des cercles de la parcelle qu'il a choisie, dans la limite des places disponibles. Les autres joueurs font de même dans le sens des aiguilles d'une montre. Si nécessaire, un second tour commence et le Maire peut placer un second pion, etc. Dans une partie à 3 ou 4 joueurs, il n'est pas rare que trois tours de table soient nécessaires.

En procédant ainsi, il peut arriver qu'un joueur tente de placer plus d'un pion sur un même lot, mais ne puisse le faire, car les joueurs précédents ont saturé ce lot avec leurs pions.

Remarque : les quatre emplacements d'un lot ont la même valeur. Peu importe où chacun pose son pion.

Phase 4 – Paiement des parcelles terminées



Conditions préalables

On ne peut procéder à une estimation et au paiement des bénéfices que sous les conditions suivantes :

1. **Un lot doit obligatoirement être recouvert d'une plaque développement pour être payé.**
2. **Les 4 parcelles doivent avoir été achetées.**

Lorsque ces deux conditions sont réunies, on peut passer à l'estimation de la valeur des lots et de leurs parcelles. Toutes les parcelles d'un lot ont la même valeur.

Si un lot est occupé par quatre pions mais que ce lot n'est pas encore couvert d'une plaque développement, on laisse les quatre pions en place jusqu'à ce que le numéro du lot sorte et que la plaque développement correspondante puisse être placée.

Il est possible que, lors d'une manche, aucun lot ne fasse l'objet d'un paiement, ou que au contraire, plusieurs lots soient traités.

Valorisation – Lot bien placé ou mal placé

On détermine si le lot étudié est bien placé ou non, c'est à dire s'il est mis en valeur ou non par les infrastructures qui l'entourent. Ceci dépend des constructions qui entourent le lot estimé et du caractère bénéfique ou néfaste de leur présence à coté de ce lot. Les lots se trouvant en diagonale par rapport au lot estimé ne sont pas pris en compte.

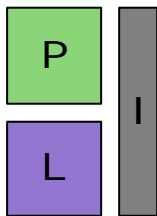
La carte « Sinnvolle Nutzung » indique les trois possibilités :

- Une **habitation** est valorisée si elle ne touche **aucune industrie**.
- Une **industrie** est valorisée si elle touche **au moins un commerce**.
- Un **commerce** est valorisé s'il touche **au moins deux habitations**.

Les trois cartons parcs placés au début de la partie sont neutres. Leur valeur n'a pas à être calculée.

Exemples de lots bien placés et mal placés

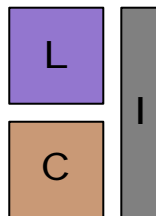
(P = Parc – L = Logement – I = Industrie – C = Commerce)



L'industrie n'est pas valorisée car il n'y a pas de commerce à coté.

Le logement n'est pas valorisé car il y a une industrie à coté.

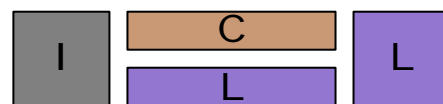
Le Parc n'est pas concerné.



L'industrie est valorisée par le commerce.

Le commerce n'est pas valorisé : il faudrait deux logements au lieu d'un.

Le logement n'est pas valorisé car il est à coté d'une industrie.



L'industrie est valorisée par le commerce.

Le commerce est valorisé par les deux logements.

Le logement rectangulaire n'est pas valorisé, car il est à coté d'une industrie.

Le logement carré est valorisé, car il ne touche aucune industrie.

Dans tous les autres cas de figure, le lot n'est pas valorisé. La valorisation du lot n'est étudié qu'une fois au cours de la partie, au moment où on fait le compte du lot, lorsque le carton développement est posé et que les 4 parcelles sont achetées.

Il est possible qu'au cours de la partie un lot qui avait été valorisé au départ, devienne mal placé du fait de nouveaux lots qui l'ont entouré par la suite et lui ont fait perdre sa valorisation. Si les comptes ont déjà été fait pour ce lot, les nouveaux voisins n'interviennent plus dans les comptes.

Les comptes

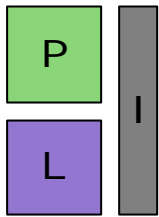
Chacun des pions sur une plaque développement a la même valeur, comme il a déjà été dit. La valeur d'un lot (et des pions qui s'y trouvent) dépend donc du nombre et du type des infrastructures voisines. On ne tient pas compte des lots qui ne touchent que par un coin.

Chaque lot voisin aménagé (c'est à dire couvert d'une plaque avec ou sans pions) rapporte 1 point. Par exemple, lorsqu'un lot touche trois autres lots couverts d'une plaque développement, chaque parcelle du lot estimé vaut 3 points. Cette valeur est doublée lorsque le lot est valorisé, comme expliqué plus haut.

Il est possible que les joueurs soient amenés à définir la valeur des parcelles d'un lot dépourvu de voisinage (cas rare). Dans ce cas, le lot et ses parcelles n'ont aucune valeur.

Exemple de comptage des valeurs

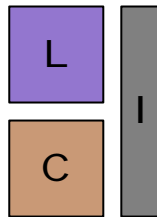
(P = Parc – L = Logement – I = Industrie – C = Commerce)



Valeur du logement :

il est entouré de deux lots qui rapportent chacun 1. Le logement n'est pas valorisé, donc on ne double pas les points.

Valeur totale : 2

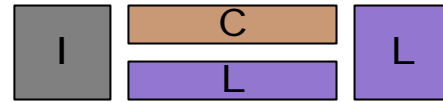


Valeur de l'industrie :

on compte un point pour chacun des lots voisins (1+1).

Le lot est valorisé, donc les points sont doublés.

Valeur totale : 4



Valeur du commerce :

on compte 3 points puisque le lot est entouré par trois lots couverts d'une plaque.

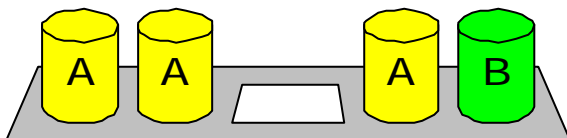
L'agencement est valorisé selon les règles énoncées plus haut : on double donc les points.

Valeur totale : 6

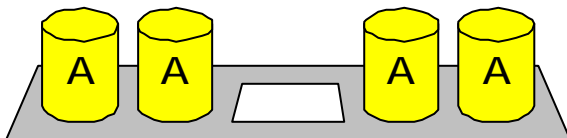
Le Bonus

Lorsque seulement un ou deux joueurs sont présents sur un lot au moment de déterminer sa valeur, ces joueurs bénéficient d'un bonus. La valeur du bonus dépend du nombre de joueurs présents et de la valorisation du lot. Le tableau Bonus sur la carte «Kosten / Wert pro Grundstück / Bonus » donne ces valeurs. Le bonus est de 1 quand deux joueurs cohabitent, et de 2 lorsqu'un joueur est seul présent. Ce bonus est doublé respectivement à 2 et 10 lorsque le lot est valorisé. Le Bonus est attribué une seule fois au joueur, pas pour chacune de ses parcelles.

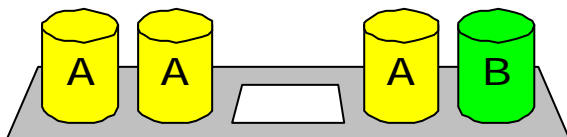
Exemples



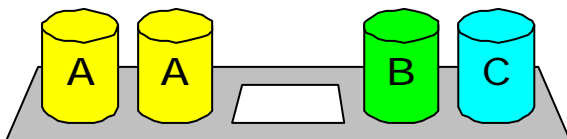
A et B sont sur un lot **valorisé** : ils touchent chacun un Bonus de **2**.



A est sur un lot **valorisé** : ils touche un Bonus de **10**.



A et B sont sur un lot **non valorisé** : ils touchent chacun un Bonus de **1**.



A, B et C sont sur un lot : Ils sont **trois** et n'ont droit à **aucun** Bonus.

Paielement

Chaque joueur reçoit son dû sous forme d'argent. Après avoir été payés, les joueurs retirent leurs pions du lot où il viennent de réaliser un bénéfice et les reprennent devant eux sur la table.

On place ensuite une fenêtre de la couleur adéquate sur chacun des lots dont la valeur a été déterminée et payée, de façon à ce que le numéro du lot soit maintenant invisible. Ces lots ne pourront plus être mis en vente ni achetés pendant le reste de la partie.

Le type de construction de chaque lot demeure important pour déterminer par la suite lors des estimations la valeur et la valorisation des lots voisins.

Phase 5 – Changement de Maire

À la fin de chaque tour, celui qui tenait le rôle de Maire transmet ses fonctions et la plaque correspondante à son voisin de gauche et le tour suivant peut commencer. On changera de Maire aussi longtemps que la partie ne sera pas terminée.

Fin de la partie

La partie se termine lorsque tous les lots ont été dotés d'une plaque développement adaptée. Une fois tous les lots garnis d'une plaque, on finit le tour. Tous les lots qui à la fin ne sont pas entièrement occupés par des pions ne sont pas comptabilisés et les joueurs concernés ne reçoivent pas d'argent pour ces lots.

Le joueur qui, à la fin de la partie détient la plus grosse somme d'argent a gagné.

Il peut y avoir égalité ; dans ce cas, les deux joueurs ayant les plus gros gains sont déclarés gagnants tous les deux.