

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





MEGACITY™ OCEANIA

Construisez la ville du futur !

GOLD COAST, AUSTRALIE, AN 2100. La construction de la première MegaCity océanique va commencer. Gérer la surpopulation et la montée du niveau de la mer sont désormais les priorités de la planète.

Les progrès technologiques permettent d'édifier des superstructures vertigineuses sur d'immenses *Plateformes* flottantes. Vous incarnez une nouvelle génération d'architectes, missionnés pour construire ces merveilles d'ingénierie structurelle.

But du jeu

Devenir l'architecte le plus renommé de la nouvelle MegaCity en y construisant concrètement des bâtiments, en réalisant des *Contrats* et en marquant le plus possible de points de prestige.

Fonctionnement du jeu

Les joueurs construisent ensemble une MegaCity, mais rivalisent pour obtenir des points de prestige. Ils collectent des *Contrats*, des *Plateformes* et des *Éléments de Construction* durables et s'appliquent à la construction des bâtiments demandés **entre leurs tours**. Les bâtiments sont alors ajoutés à la ville pour réaliser des *Contrats*, ce qui octroie des points de prestige. On peut également obtenir des points de prestige bonus en créant les bâtiments les plus hauts, en utilisant un seul matériau de construction ou en plaçant des monuments dans les *Parcs*. En fin de partie, des *Récompenses* sont attribuées et viennent s'ajouter aux scores finaux, mais on peut aussi perdre des points pour ses *Éléments de Construction* non utilisés. Le joueur qui possède le plus de points de prestige remporte la partie.

Matériel

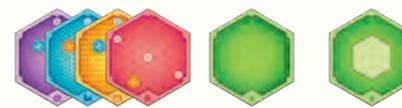
1 Livret de Règles

1 Sac

150 Éléments de Construction, de trois couleurs différentes:



29 tuiles hexagonales double face:



24 Plateformes

4 Parcs

1 Parc Central

36 Contrats



32 Contrats Standards

4 Contrats Exceptionnels



Plateau des Récompenses

4 Récompenses de Spécialisation



4 Récompenses de Diversité

1 Récompense pour le Bâtiment le Plus Haut



2 Règlettes



1 Marqueur pour le Bâtiment le Plus Haut



32 Cubes Joueur, répartis en quatre couleurs



60 Jetons de Prestige

Construire dans MegaCity

Entre leurs tours, les joueurs vont utiliser les *Éléments de Construction* qu'ils collectent pour construire des bâtiments sur des *Plateformes* hexagonales, en respectant les conditions spécifiées sur leurs *Cartes Contrat*.



TYPES DE BÂTIMENT

Il existe quatre types de bâtiment dans MegaCity.



PUBLIC



INDUSTRIEL



COMMERCIAL



RÉSIDENTIEL

Le type de bâtiment indiqué sur la *Plateforme* doit correspondre à celui indiqué sur la *Carte Contrat*. Il faut respecter les couleurs et les icônes pour s'assurer que les deux se recourent.



Le Prestige avant tout !

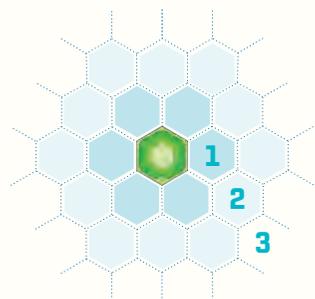
Le joueur qui a accumulé le plus de *Prestige* à la fin du jeu remporte la partie.

On obtient des points de prestige en réalisant des *Contrats* et en gagnant des *Récompenses*. On peut également s'adjuger des Bonus. **Les Jetons de Prestige, ainsi que les icônes présentes sur les cartes et sur les Récompenses, rapportent chacun 1 point** en fin de partie.



Zone de Jeu

Chaque joueur construit ses bâtiments dans sa propre zone de jeu, puis insère avec précaution ses bâtiments achevés sur des *Plateformes* dans la MegaCity en développement. La première *Plateforme* doit être connectée au *Parc Central*. Tous les bâtiments doivent se trouver dans un rayon maximum de 3 *Plateformes* par rapport au *Parc Central*.



Mise en place

Pour jouer, installez-vous sur une grande surface plate. Puis préparez les différents éléments comme indiqué ci-dessous :



1. Mélangez les *Plateformes* et formez une pile avec. Révélez 3 des *Plateformes* pour constituer une offre à côté de la pile.

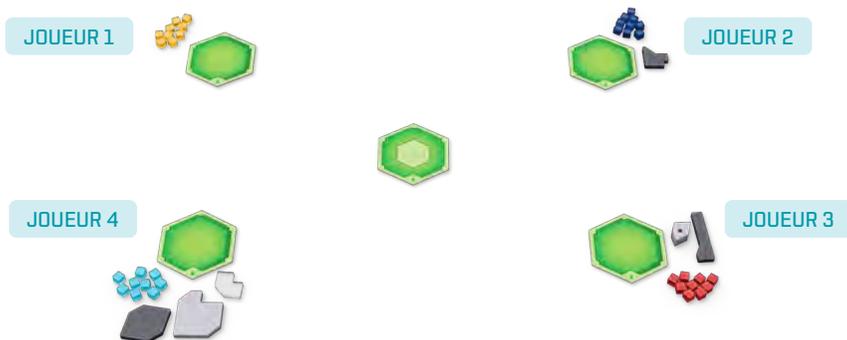
2. Séparez les 4 *Cartes Contrat Exceptionnel* (dos blancs) des autres contrats et mettez-les de côté pour l'instant. Elles entreront en jeu plus tard.

3. Mélangez les 32 *Cartes Contrat Standard* et révélez-en un certain nombre, face visible, en fonction du nombre de joueurs : 12 pour une partie à 2 joueurs, 14 à 3 joueurs ou 16 à 4 joueurs. Assurez-vous qu'il y a au moins 2 cartes pour chacun des 4 types de bâtiment. Dans le cas contraire, mélangez à nouveau et recommencez le tirage. Puis triez ces cartes pour séparer les 4 différents types de bâtiment et classez-les en 4 colonnes, face visible, en les faisant se chevaucher, pour que les joueurs puissent voir combien sont disponibles. Rangez les *Cartes Contrat Standard* restantes dans la boîte de jeu. Elles ne seront pas utilisées.

4. Placez le *Plateau des Récompenses* sur la table (face * visible), puis placez les *Récompenses* sur les emplacements correspondants, à côté du *Marqueur pour le Bâtiment le Plus Haut* et des *Réglettes*.

5. Placez les *Jetons de Prestige* à côté pour former une réserve.

6. Placez tous les *Éléments de Construction* dans le *Sac*.



Placez la tuile *Parc Central* à égale distance de tous les joueurs. Il s'agit de la première *Plateforme* de la MegaCity. Déterminez qui sera le premier joueur. Chaque joueur reçoit 1 *Parc* et un ensemble de 8 *Cubes Joueur* d'une même couleur. Le premier joueur commence la partie sans aucun *Élément de Construction*. Dans le sens horaire, le deuxième joueur pioche au hasard 1 *Élément de Construction* dans le *Sac*. Le troisième pioche 2 *Éléments de Construction* et le quatrième pioche 3 *Éléments de Construction*. Ils serviront à construire vos bâtiments. Puis le *Sac* est donné au premier joueur.

Vous voilà prêts à jouer !

Comment jouer

Les joueurs jouent à tour de rôle, en sens horaire. Entre leurs tours, ils construisent leurs bâtiments. À chacun de ses tours, un joueur effectue jusqu'à 2 **ACTIONS STANDARDS** (3 dans une partie à 2 joueurs) parmi les possibilités ci-dessous OU il choisit l'action spéciale **LIVRAISON**. Il est possible d'effectuer une même ACTION STANDARD plusieurs fois dans le même tour, mais on ne peut effectuer qu'une LIVRAISON par tour. Puis à la fin de son tour, le joueur donne le *Sac* à son voisin de gauche.

Actions Standards



PRENDRE UN CONTRAT DE CONSTRUCTION

Le joueur prend la première *Carte Contrat* dans une des quatre colonnes et la place face visible devant lui.

Un joueur ne peut pas avoir plus de 2 *Cartes Contrat* devant lui (3 dans une partie à 2 joueurs).



PRENDRE UNE PLATEFORME

Le joueur prend 1 des 3 *Plateformes* disponibles de la réserve. Puis pour la remplacer, il révèle la première tuile de la pile.

La couleur de la *Plateforme* et l'icône présente sur sa pointe indiquent le type de bâtiment qui peut être construit sur cette tuile.

Un joueur ne peut pas avoir plus de 2 *Plateformes* devant lui (3 dans une partie à 2 joueurs).

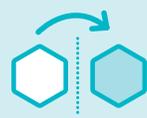


PRENDRE DES ÉLÉMENTS DE CONSTRUCTION

Le joueur pioche au hasard 3 *Éléments de Construction* dans le *Sac*.

À la place, le joueur peut décider de prendre 1 *Élément de Construction* du matériau de son choix. Dans ce cas, il doit annoncer le matériau souhaité (Acier Noir, Béton Gris ou Verre Transparent), puis chercher et prendre dans le *Sac* un élément de ce type. S'il n'en reste plus, il doit piocher 3 éléments au hasard.

Un joueur ne peut pas avoir plus de 15 *Éléments de Construction* devant lui. À la fin de son tour, s'il en a trop, il doit remettre dans le *Sac* les éléments de son choix.



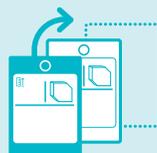
MODIFIER UNE PLATEFORME

Le joueur retourne une *Plateforme* présente devant lui sur son autre face, pour changer le type de construction autorisée. La *Grille d'Aération* hexagonale indique la couleur de l'autre face de la *Plateforme*.



RENOUVELER LES PLATEFORMES

Le joueur place les 3 *Plateformes* disponibles de la réserve sous la pile des *Plateformes*. Puis il prend les 3 premières *Plateformes* de la pile et les révèle.



RÉORGANISER LES CONTRATS DE CONSTRUCTION

Le joueur prend la première *Carte Contrat* dans une des quatre colonnes de son choix et la place en dernière position de la colonne, rendant ainsi disponible une nouvelle *Carte Contrat*.

Action spéciale

LIVRAISON

Le joueur doit annoncer son intention de livrer un bâtiment. Tous les autres joueurs doivent alors cesser de construire immédiatement.

Le joueur utilise une *Réglette* pour prouver que son bâtiment est assez haut. Il doit également montrer qu'il possède le bon nombre d'*Éléments de Construction* et qu'il respecte les spécificités architecturales demandées. Les autres joueurs peuvent vérifier tout cela en comparant le bâtiment à la *Carte Contrat* concernée.

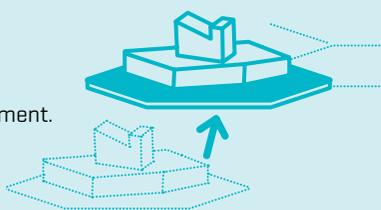
Pour le livrer, le joueur insère dans la ville avec précaution la *Plateforme* supportant son bâtiment, en la faisant glisser sur la table pour la connecter à la MegaCity.

Si un bâtiment s'effondre pendant une action de LIVRAISON, son propriétaire récupère tous ses *Éléments de Construction* et sa *Plateforme*. Puis il passe son tour et pourra essayer de le reconstruire et de le livrer lors d'un tour futur.

La première *Plateforme* livrée doit être en contact avec le *Parc Central*. Chaque *Plateforme* suivante ajoutée à la ville doit être en contact avec au moins une autre tuile. Toutes les *Plateformes* doivent se trouver dans un rayon maximum de 3 *Plateformes* par rapport au *Parc Central*.

Quand un bâtiment a été livré avec succès, le joueur retourne la *Carte Contrat* correspondante face cachée pour montrer qu'il l'a réalisée et il reçoit les points de prestige indiqués.

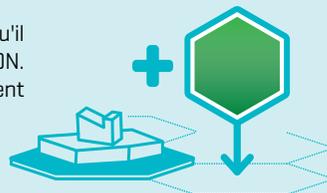
Le joueur a dès lors la possibilité soit de **PLACER UN PARC**, soit de **PLACER UN MONUMENT**, soit de **PLACER UN MONUMENT DANS LE PARC CENTRAL**, soit de **mettre fin à son tour**.



+ PLACER UN PARC

Chaque joueur commence la partie avec un *Parc*, qu'il peut ajouter à la ville suite à une action de LIVRAISON. Il le connecte alors à la tuile *Plateforme* qu'il vient d'ajouter à la ville.

Note : Un *Parc* NE PEUT PAS être placé à côté d'une autre tuile *Parc*. La tuile *Parc Central* de départ COMPTE AUSSI comme un *Parc*, donc un autre *Parc* ne peut pas être placé à côté d'elle.



+ PLACER UN MONUMENT

Si un joueur livre un bâtiment à côté d'un *Parc* vide (autre que le *Parc Central*), il peut augmenter l'attrait culturel de la MegaCity en y ajoutant un monument : le joueur prend un *Élément de Construction* présent devant lui et le place dans le *Parc* adjacent.

À la fin de la partie, tous les bâtiments adjacents à ce *Parc* culturel recevront un *Jeton de Prestige*. Chaque *Parc* ne peut accueillir qu'un seul monument.



+ PLACER UN MONUMENT DANS LE PARC CENTRAL

Les bâtiments publics ont un statut particulier au sein de la MegaCity.

Quand un joueur livre le premier Bâtiment Public dans la ville, il peut utiliser un *Élément de Construction* présent devant lui pour créer un monument dans le *Parc Central*.

Il reçoit alors immédiatement un *Jeton de Prestige*.

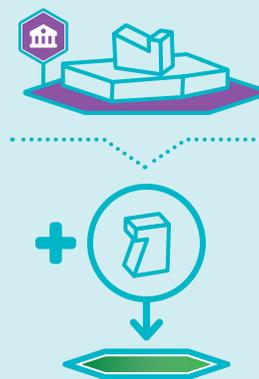
Par ailleurs, à la fin de la partie, tous les bâtiments adjacents au *Parc Central* recevront un *Jeton de Prestige* si celui-ci contient un monument.

À chaque fois qu'un nouveau Bâtiment Public est livré dans la ville, le joueur qui l'a construit peut remettre dans le *Sac* le monument présent dans le *Parc Central* et le remplacer par un nouveau monument pris parmi les *Éléments de Construction* présents devant lui. Il reçoit alors immédiatement un *Jeton de Prestige*.

Si le joueur n'a pas d'*Élément de Construction* disponible (ou choisit de ne pas remplacer le monument), il ne reçoit pas de *Jeton de Prestige* et on laisse en place le monument actuel.

Le Bâtiment Public n'a pas à être placé de façon adjacente au *Parc Central* pour qu'on puisse y placer un monument.

N'oubliez pas : Un monument peut uniquement être ajouté dans le *Parc Central* suite à la livraison d'un Bâtiment Public.

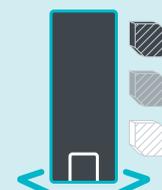


JETONS DE PRESTIGE BONUS

En effectuant l'action de LIVRAISON pour ajouter un bâtiment à la ville, un joueur peut gagner des *Jetons de Prestige* bonus de 3 façons différentes.



NOUVEAU
BÂTIMENT LE
PLUS HAUT



MATÉRIAU
UNIQUE



MONUMENT
DANS LE PARC
CENTRAL

- Si ce bâtiment devient le **nouveau bâtiment le plus haut** de la ville. On utilise une *Réglette* pour confirmer que c'est le cas. Puis on place le *Marqueur pour le Bâtiment le Plus Haut* sur la tuile et son propriétaire reçoit 1 *Jeton de Prestige*. Le premier bâtiment ajouté à la ville est automatiquement le plus haut.
- Si ce bâtiment est **entièrement constitué d'un matériau unique** (Acier Noir, Béton Gris ou Verre Transparent), le joueur reçoit 1 *Jeton de Prestige*.
- Si le joueur **place un monument dans le Parc Central**, il reçoit 1 *Jeton de Prestige*. (Voir +PLACER UN MONUMENT DANS LE PARC CENTRAL).

Note : Plusieurs *Jetons de Prestige* peuvent être gagnés grâce à un seul bâtiment. Par exemple, un nouveau bâtiment le plus haut entièrement constitué d'*Éléments de Construction* en acier rapporterait à un joueur 2 *Jetons de Prestige* bonus.

Règles de Construction dans MegaCity

Entre ses tours, chaque joueur doit essayer de construire des bâtiments sur ses *Plateformes* qui remplissent les conditions stipulées sur ses *Cartes Contrat*. Il doit toujours construire sur une *Plateforme* qui correspond à la couleur d'une *Carte Contrat*.

CARTES CONTRAT

Les joueurs peuvent consulter à tout moment les *Cartes Contrat* de la réserve, mais ils doivent ensuite les replacer dans le même ordre. La plupart des *Cartes Contrat* indiquent un nombre PRÉCIS d'éléments à utiliser, mais certaines possèdent un symbole **+**, qui autorise le joueur à utiliser plus d'éléments que le nombre stipulé. Toutes les *Cartes Contrat* indiquent une hauteur MINIMUM à atteindre. Utilisez les *Réglettes* pour mesurer les bâtiments à partir de leur base. Les joueurs construisent des mégastructures immenses : chaque millimètre représente un étage du bâtiment. La hauteur spécifiée indique le nombre minimum d'étages exigé pour le bâtiment.

Les *Cartes Contrat* indiquent aussi des spécificités architecturales qui doivent être respectées avant que le bâtiment ne puisse être livré dans la MegaCity. Consultez le **GUIDE DE RÉFÉRENCE** sur la dernière page pour plus de détails. Si un bâtiment ne respecte pas toutes les conditions spécifiées, il ne peut pas être livré.

PLATEFORMES

Tous les bâtiments de la MegaCity doivent avoir accès à l'électricité, à l'eau courante et au traitement des déchets. Ces services sont fournis par les trois *Ports Techniques* circulaires présents sur chaque tuile. Le joueur DOIT construire son bâtiment sur ces *Ports Techniques*. Les éléments ne doivent pas nécessairement recouvrir entièrement les cercles, mais chacun des 3 *Ports Techniques* doit être en contact avec au moins un élément.

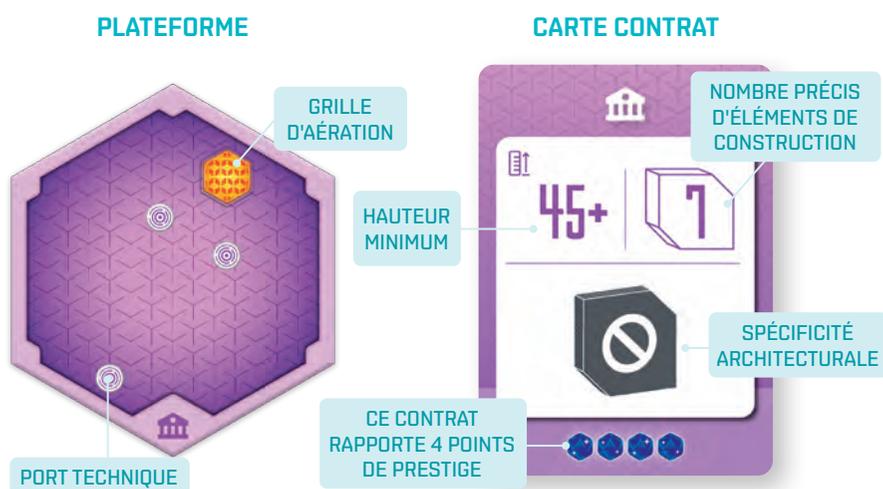
Aucun *Élément de Construction* ne peut être placé directement sur une *Grille d'Aération* hexagonale, sauf si une spécificité architecturale l'impose. Par contre, il est permis qu'un *Élément de Construction* surplombe une *Grille d'Aération*, si celui-ci est maintenu en équilibre grâce à d'autres éléments. La couleur de la *Grille d'Aération* indique le type de bâtiment qui peut être construit sur l'autre face de la tuile.

ÉLÉMENTS DE CONSTRUCTION

Les *Éléments de Construction* peuvent être utilisés horizontalement ou verticalement, ou même être appuyés sur d'autres éléments. Le joueur ne reçoit aucune pénalité si un bâtiment s'effondre pendant sa construction.

Chaque *Élément de Construction* utilisé dans un bâtiment doit être en contact avec au moins 1 autre élément. L'ensemble du bâtiment ne doit pas dépasser les bords de sa *Plateforme*.

Quand un bâtiment est terminé, avant sa livraison, le joueur doit placer 1 de ses *Cubes Joueur* quelque part sur ce bâtiment pour indiquer qu'il en est propriétaire. Ce *Cube Joueur* ne compte pas dans le nombre d'*Éléments de Construction* utilisés, mais il peut servir pour augmenter la hauteur du bâtiment.



EXEMPLES DE BÂTIMENTS



Conseils de la part des auteurs

Impossible de lutter contre les lois de la physique ! Si vous essayez de construire des gratte-ciels immenses qui s'écroulent sans arrêt, c'est qu'il y a un problème. Donnez à vos bâtiments des fondations solides, en appuyant les éléments les uns sur les autres. Recherchez la stabilité : 1 élément vertical isolé a plus de chances de tomber que 2 ou 3 éléments collés les uns aux autres.

Ne visez pas trop haut, notamment en début de partie ! N'oubliez pas qu'il vous faut livrer chaque *Plateforme* au sein de la MegaCity pour qu'elle rapporte des points.

Prenez en compte les conditions de jeu : si vous jouez sur un support instable, construisez des bâtiments de hauteur plus modeste.

Mettre au point un bâtiment solide prend du temps : MegaCity n'est pas un jeu de rapidité ! Accordez assez de temps à chaque joueur pour créer ses bâtiments. Même si les joueurs sont censés construire leurs bâtiments quand ce n'est pas leur tour de jouer, laissez-leur le temps nécessaire pour peaufiner leurs créations, en particulier lors des derniers tours de la partie. Faites-vous plaisir en créant votre MegaCity : chacune sera unique !

Fin de la partie

Dès que la dernière *Carte Contrat Standard* a été prise par un joueur, placez les 4 *Cartes Contrat Exceptionnel* dans la réserve, face visible. Elles sont désormais disponibles, mais **UNIQUEMENT** pour les joueurs qui n'ont plus aucun *Contrat Standard* devant eux. Un joueur ne peut tenter de réaliser qu'un seul *Contrat Exceptionnel* à la fois.

Dès que le dernier *Contrat Standard* a été RÉALISÉ, chaque joueur joue encore normalement 1 tour complet. Ensuite, chaque joueur doit décider s'il souhaite **RECYCLER** ses éléments ou **LIVRER** un dernier bâtiment.

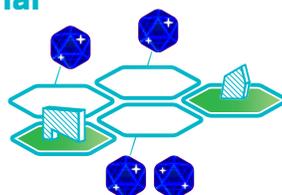
Pour **RECYCLER**, le joueur remet dans le *Sac* tous les *Éléments de Construction* encore présents devant lui. Puis il reçoit 1 *Jetan de Prestige* pour ce recyclage, quel que soit le nombre d'éléments qu'il a restitués.

Pour **LIVRER**, le joueur doit être en mesure de réaliser un *Contrat Exceptionnel*. Il ne dispose que d'un seul essai pour construire et livrer son bâtiment final. Si le bâtiment s'effondre pendant sa construction ou sa livraison dans la ville, le joueur doit passer son tour et récupérer tous les éléments, qui lui feront perdre des points lors du décompte final.

Une fois que tous les joueurs ont soit RECYCLÉ, soit LIVRÉ, la partie est terminée.

Parcs, Récompenses et Décompte Final

On procède au décompte des points pour les monuments présents dans chaque *Parc* (y compris le *Parc Central*). Chaque joueur reçoit 1 *Jetan de Prestige* pour chacun de ses bâtiments adjacents à un *Parc* contenant un monument. Les bâtiments adjacents à plusieurs *Parcs* peuvent rapporter plusieurs points.



Puis on attribue les *Récompenses*.



UNE RÉCOMPENSE DE SPÉCIALISATION

est attribuée au joueur qui cumule la valeur de prestige la plus élevée pour chacun des 4 différents types de bâtiment. Chaque joueur additionne le nombre d'icônes de points de prestige au dos de ses *Cartes Contrats* réalisées pour déterminer le vainqueur pour chaque type. Chaque *Récompense* attribuée rapporte 2 points de prestige. Aucune *Récompense* n'est attribuée en cas d'égalité.



UNE RÉCOMPENSE DE DIVERSITÉ

est attribuée à tout joueur qui a construit au moins 1 bâtiment de chacun des 4 types. Cette *Récompense* rapporte 3 points de prestige.



LA RÉCOMPENSE POUR LE BÂTIMENT LE PLUS HAUT

est attribuée au joueur qui possède le bâtiment le plus haut de la ville à la fin de la partie. Cette *Récompense* rapporte 3 points de prestige.

Puis les joueurs calculent leur score final :

- En additionnant le total de points de prestige de tous leurs *Contrats* réalisés (autrement dit le total d'icônes de points de prestige présentes au dos de leur *Cartes Contrats*).
- En ajoutant 1 point pour chaque *Jetan de Prestige* qu'ils possèdent.
- En ajoutant les éventuels points de prestige bonus obtenus grâce à des *Récompenses*.
- En soustrayant 1 point de prestige par lot de 3 *Éléments de Construction* encore présents devant eux (en arrondissant au lot supérieur).

Le joueur qui totalise alors le plus grand nombre de points de prestige remporte la partie. En cas d'égalité, la victoire est attribuée au joueur ex aequo qui possède le bâtiment le plus haut.

Bâtiments Effondrés

Lorsqu'un bâtiment s'effondre au cours d'une action de **LIVRAISON**, le joueur actif récupère tous ses éléments et sa tuile *Plateforme*. Il passe son tour et pourra essayer de le reconstruire et de le livrer lors d'un tour futur.

Si un bâtiment s'effondre après avoir été ajouté dans la ville, le jeu s'interrompt immédiatement. Tous les *Éléments de Construction* qui sont directement en contact avec la table sont retirés du jeu et rangés dans la boîte (ils sont tombés dans l'océan). Tous les *Éléments de Construction* qui se trouvent encore sur des *Plateformes* doivent être retirés avec précaution et remis dans le *Sac*. Si les joueurs estiment que retirer certains éléments pourrait provoquer d'autres effondrements, ces éléments peuvent être laissés dans la ville. Les *Cartes Contrat* réalisées ne sont pas retirées aux joueurs.

Si le bâtiment le plus haut s'effondre, le *Marqueur pour le Bâtiment le Plus Haut* est assigné à la tuile du nouveau bâtiment le plus haut. Cependant, le propriétaire de ce bâtiment ne reçoit pas de *Jetan de Prestige*.

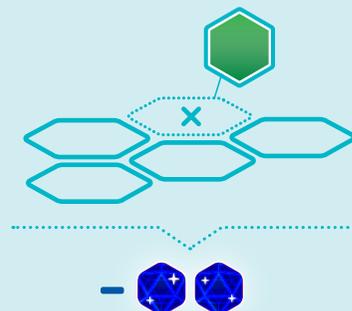
Pénurie d'Éléments de Construction

Même s'il est rare que les *Éléments de Construction* viennent à manquer, cela peut arriver. S'il ne reste plus aucun élément alors qu'un joueur décide de piocher dans le *Sac*, la fin de partie se déclenche immédiatement. Chaque joueur effectue un dernier tour (on s'arrête au joueur qui n'a pu piocher aucun *Élément de Construction*). Bien sûr, les joueurs ne peuvent plus prendre d'*Éléments de Construction* pendant leur dernier tour, mais ils peuvent encore prendre des *Cartes Contrat* et des *Plateformes* comme en temps normal. Une fois que tous les joueurs ont effectué un dernier tour, chaque joueur choisit soit de **RECYCLER**, soit de **LIVRER**. On marque les points comme d'habitude.

MegaCity : Règles Simplifiées

Certains joueurs peuvent préférer jouer à MegaCity avec des règles simplifiées. Nous leur suggérons d'appliquer les modifications suivantes pour rendre la partie plus facile.

- Utilisez la face ** du *Plateau des Récompenses*.
- N'utilisez pas les *Jetons de Prestige* ni les *Cartes Contrat Exceptionnel*.
- Ne placez pas de monuments.
- La partie s'arrête immédiatement dès que le dernier *Contrat Standard* est réalisé ou qu'il ne reste plus aucun *Élément de Construction* dans le *Sac*.
- Lors du DÉCOMPTE FINAL, retirez 2 points de prestige à chacun des joueurs qui n'a pas ajouté son *Parc* à la MegaCity.



Crédits

Auteurs du jeu : Michael Fox & Jordan Draper | **Développement du Jeu :** Michael Fox & Anita Murphy

Direction Artistique : Anita Murphy | **Illustration de la Boîte :** Mike Best (Imagine CGI)

Design Graphique : Winnie Shek | **Stagiaire Design :** Cliona McKeown-Bittles

Chef de Projet : Emma Goudie | **Traduction :** Sylvain Gourgeon

Remerciements : À tous nos playtesteurs et relecteurs.

Contactez le service clients : <https://fr.asmodee.com/fr/support/>

Tous Droits Réservés ©2020 Hub Games Ltd. MegaCity: Oceania (logotypes, logos et emblèmes) et le logo de Hub Games sont des marques déposées appartenant à Hub Games Ltd. PO Box 406, Belfast, Northern Ireland, BT1 9PL www.wearhubgames.com



GUIDE DE RÉFÉRENCE

Types de bâtiment :



PUBLIC



INDUSTRIEL



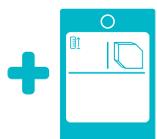
COMMERCIAL



RÉSIDENTIEL

2 ACTIONS STANDARDS OU action spéciale de LIVRAISON
[3 ACTIONS STANDARDS dans une partie à 2 joueurs]

Action Standard (x2)



PRENDRE UN CONTRAT DE CONSTRUCTION



PRENDRE UNE PLATEFORME



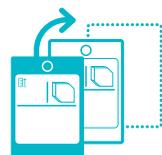
PRENDRE DES ÉLÉMENTS DE CONSTRUCTION



MODIFIER UNE PLATEFORME



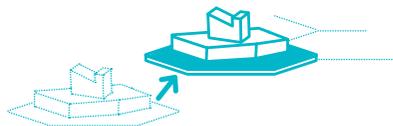
RENOUVELER LES PLATEFORMES



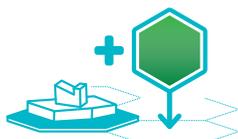
RÉORGANISER LES CONTRATS DE CONSTRUCTION

Action de Livraison (x1)

Ajouter un bâtiment à la MegaCity



[Puis 1 des actions suivantes au choix, seulement après une action de LIVRAISON]



+PLACER UN PARC



+PLACER UN MONUMENT



+PLACER UN MONUMENT DANS LE PARC CENTRAL

Éventuels JETONS DE PRESTIGE BONUS

NOUVEAU BÂTIMENT LE PLUS HAUT



MATÉRIAU UNIQUE

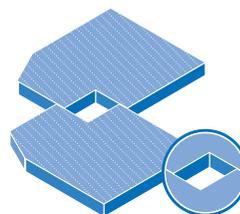


MONUMENT DANS LE PARC CENTRAL



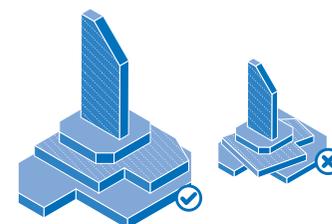
Spécificités Architecturales

Chaque *Contrat Standard* indique une spécificité architecturale qui doit être respectée avant que le bâtiment puisse être ajouté dans la ville. Les *Contrats Exceptionnels* imposent 2 spécificités architecturales à respecter. Il n'est PAS obligatoire d'utiliser les *Éléments de Construction* représentés sur la carte pour respecter ces spécificités.



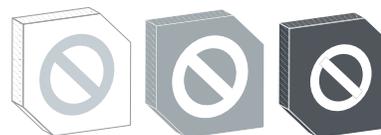
COUR INTÉRIEURE

Le bâtiment doit posséder un espace vide et clos dans son rez-de-chaussée. Cet espace doit être au moins partiellement visible.



PAS DE SURPLOMB

Aucun *Élément de Construction* ne doit dépasser en surplomb d'un autre élément.



PAS DE VERRE

éléments transparents

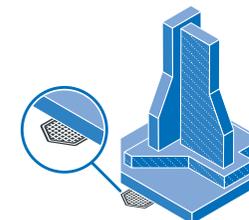
PAS DE BÉTON

éléments gris

PAS D'ACIER

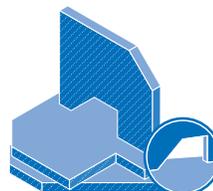
éléments noirs

Le bâtiment ne doit contenir aucun élément du matériau indiqué.



CONSTRUCTION SUR LA GRILLE D'AÉRATION

Au moins 1 *Élément de Construction* du bâtiment doit partiellement toucher la *Grille d'Aération* hexagonale de la tuile. Les *Ports Techniques* doivent être recouverts, comme en temps normal.



ARCHE HAUTE

Le bâtiment doit posséder une arche visible sur un de ses niveaux supérieurs. Les éléments munis de trous peuvent être utilisés comme arches hautes.



ARCHE BASSE

Le bâtiment doit posséder une arche visible au niveau de sa *Plateforme*.

AUCUNE RESTRICTION

Le bâtiment n'est soumis à aucune spécificité supplémentaire. Mais les autres conditions s'appliquent [type de *Plateforme*, nombre d'*Éléments de Construction* et hauteur minimum].

Score Final :



= 14