

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



Metropolis

Un jeu sympathique qui cultive la qualité de la vie dans un environnement plaisant.

Jeu Ravensburger® n° 01 534 4

Jeu de réflexion pour 2 à 5 joueurs

de Sid Sackson

Contenu : 1 plan de jeu, 80 cartes de terrains, 25 bâtiments (8 maisons, 3 magasins, 2 écoles, 4 immeubles locatifs, 3 usines, 2 immeubles administratifs, 2 hôpitaux, 1 grand magasin), 140 jetons de 5 couleurs différentes (36 blancs, 36 verts, 26 bleus, 21 jaunes et 21 roses), 6 tableaux d'évaluation (3 par langue).

Avez-vous jamais rêvé construire une ville selon vos propres plans et y habiter?

Une maison située près d'un parc avec une petite boutique à côté, le grand magasin et l'usine aux endroits précis où vous désireriez les trouver!

Ce jeu se joue sans argent mais exige une planification sensée et coopérative. Il convient de tirer le meilleur parti de la distribution fortuite des premiers terrains. Savoir où ériger les hôpitaux, les écoles et les usines offrant des postes de travail? L'évaluation finale dépendra du site choisi pour la construction et des bâtiments situés dans les environs.

Celui qui ne pense qu'à son avantage personnel s'engage nécessairement dans une situation de conflit. La considération de l'ensemble est payante dans le jeu du Metropolis - pour soi-même ainsi que pour la qualité de la vie et le confort de l'habitat dans la ville nouvellement créée.

But du jeu

Les terrains servant à la construction de la nouvelle ville sont répartis au hasard entre les joueurs tout au long de la partie. Le voisinage donne droit à l'obtention de parcelles contiguës permettant également de réaliser des projets de construction plus importants. Bientôt s'élèveront les premiers bâtiments. Selon le genre d'édifices construits sur les terrains avoisinants, les immeubles pourront gagner ou perdre en valeur. Le gagnant est celui dont les bâtiments atteignent la plus forte évaluation à la fin du jeu.

Préparation

Disposer les tableaux d'évaluation de façon à ce qu'ils puissent être consultés par l'ensemble des joueurs. Placer les bâtiments à l'extérieur du plan de jeu à titre de réserve pour tous les participants. Mélanger soigneusement les 80 cartes de terrains et distribuer comme suit les cartes et les jetons :

Dans le cas de 2 joueurs 12 cartes chacun, les jetons blancs pour l'un et les jetons verts pour l'autre.

Dans le cas de 3 joueurs 8 cartes chacun, les jetons blancs pour le premier, les jetons verts pour le deuxième et les jetons bleus pour le troisième.

Dans le cas de 4 joueurs 6 cartes chacun et les jetons de la couleur de son choix.

Dans le cas de 5 joueurs 5 cartes chacun et une série de jetons, tous les jetons étant dans ce cas distribués

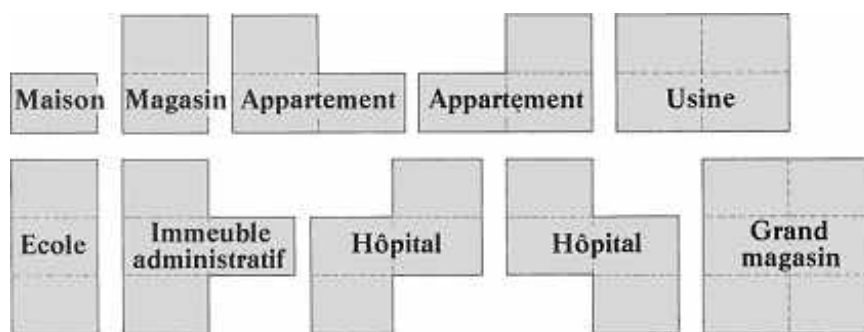
Chaque joueur pose un jeton de sa couleur sur les terrains qui lui ont été attribués au moyen des cartes distribuées. Ainsi naît une situation de départ fortuite, qui se renouvelle en chaque partie. Les cartes ainsi distribuées perdent toute nécessité pour le jeu et sont mises de côté.

Retourner le reste des cartes et l'empiler à côté du plan de jeu. Retirer ensuite 4 cartes de la pile et les poser à la vue des joueurs à côté du plan de jeu. La première offre de terrains est ainsi proposée.

Les joueurs s'entendent entre eux pour décider qui commence la partie. Il est conseillé d'étudier soigneusement la situation de départ et de se familiariser avec le tableau d'évaluation et les plans des bâtiments.

Les bâtiments

L'illustration suivante montre les formes de terrain convenant à l'édification des différents bâtiments.



L'un des deux hôpitaux et deux des quatre immeubles locatifs sont inversés et ne s'adaptent pas aux mêmes terrains!

Le tableau d'évaluation

Le tableau d'évaluation sert de fil conducteur à la planification et à la tactique tout au long du jeu. Il présente la liste des divers immeubles.

Chaque bâtiment possède une **valeur de base**, qui dépend à la fois de sa taille et de la difficulté que l'on éprouve à placer la construction en question. La valeur de base change en fonction du site plus ou moins favorable et de l'environnement.

Le site augmente la valeur de base de certains immeubles. Il en est déjà tenu compte dans la désignation même du bâtiment telle que «maison avec vue sur parc».

- **Vue sur parc**, avantage que présentent les terrains 15 à 29, 25, 40, 45, 70 et 60 à 64. Un appartement situé sur les parcelles 25, 20 et 21 est de ce fait considéré comme «appartement avec vue sur parc».
- **Le long du fleuve**, site dont jouissent les terrains 45 à 49, 55 à 59, 70 à 74 et 80 à 84 mais non la parcelle 64, bien que le fleuve la longe.
- **Au centre** se trouvent les terrains 40 à 49 et 50 à 59.

L'**environnement**, à savoir l'image d'ensemble que reflètent les autres terrains bâtis d'un même quartier, augmente ou diminue la valeur de base d'un immeuble.

- **Un quartier** est constitué de 10 terrains adjacents à chiffres de dizaines identiques, par exemple les parcelles numérotées de 40 à 49.
- **Non** signifie qu'il n'est pas permis de construire les bâtiments mentionnés dans le même quartier, à savoir qu'il est interdit d'édifier une école ou un hôpital en même temps qu'une usine ou inversement en fonction du premier immeuble implanté.

Règle du jeu

Le jeu se déroule dans le sens des aiguilles d'une montre. Le joueur auquel c'est le tour de jouer choisit l'une des quatre cartes de terrains découvertes, c'est-à-dire l'une des quatre parcelles proposées. Le choix s'effectue en fonction de deux critères, le terrain devant être exempt de toute restriction (voir «droit») et permettre la réalisation d'intéressants projets de construction (voir tableau d'évaluation).

Le nouveau propriétaire (qui n'est pas toujours le joueur du moment!) prend possession de la carte de terrain et marque sa parcelle à l'aide de l'un de ses jetons. Une nouvelle carte prise sur le tas est retournée pour le prochain joueur, de sorte que les participants disposent toujours d'un choix de quatre terrains.

Libre choix jusqu'au 5e terrain du quartier

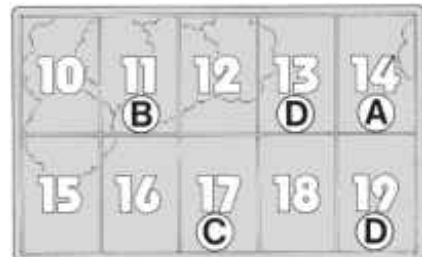
Les joueurs peuvent s'emparer de tout terrain offert, aussi longtemps que le quartier concerné compte moins de 5 terrains occupés.

Droit de voisinage à partir du 6e terrain

Le fait de posséder un terrain à côté d'un autre donne droit à l'obtention de ce dernier. Lorsque plusieurs joueurs se font concurrence, la parcelle reviendra à celui auquel c'est le tour de jouer.

L'illustration ci-contre montre une série de terrains appartenant déjà à 4 joueurs (A, B, C, D). Cet exemple sert à expliquer les règles s'appliquant au droit de voisinage.

Les terrains voisins sont des terrains adjacents, par exemple 11 et 12, mais non des parcelles se touchant aux angles, telles que 11 et 15.



Les terrains **sans voisins** peuvent être saisis par tout joueur auquel c'est le tour de jouer. Dans l'exemple, seule la parcelle 15 n'est pas contiguë à une autre.

Les terrains à **un voisin** ne peuvent être choisis que par ce seul voisin. Seul le joueur B, par exemple, est autorisé à prendre la parcelle 10

Les terrains à **plusieurs voisins** peuvent être pris par tout voisin auquel c'est le tour de jouer. C'est ainsi que le terrain 16 peut passer à B ou C, 18 à C ou D et 12 à B, C ou D. Le fait qu'un joueur possède la majorité des parcelles avoisinantes n'influence aucunement ses droits.

Remise d'un terrain

Le joueur du moment peut également prendre un terrain sur lequel il n'a aucun droit personnel. Il doit alors le remettre à l'un des joueurs autorisés, qu'il peut choisir

librement. Supposons que c'est au tour du joueur A et que le terrain 12 soit proposé, celui-ci peut l'offrir à B, C ou D. La carte de terrain est alors transmise au joueur sélectionné, qui marque sa parcelle à l'aide d'un jeton de sa couleur. On se voit parfois dans l'obligation de remettre un terrain à un autre joueur, du fait qu'aucune des cartes découvertes ne permet d'en choisir un pour soi-même. Mais il est également tout à fait courant d'offrir une parcelle, sans aucune obligation, à un autre partenaire en guise d'échange.

Construction

On peut commencer à construire à n'importe quel moment du jeu, à condition que ce soit à son tour de jouer. Après le choix du terrain, on peut ériger le bâtiment désiré en respectant toutefois les conditions suivantes :

- Le type de construction voulu doit encore être disponible – «Je premier venu engrène!»
- Le joueur doit posséder les terrains adéquats (ou les partager éventuellement avec un autre partenaire)
- Le type de construction choisi doit être autorisé dans le quartier (il est par exemple interdit de bâtir une école à côté d'une usine - voir tableau d'évaluation).

Le joueur enlève les jetons des terrains sur lesquels il veut construire. Il choisit l'édifice voulu dans la réserve générale et le place sur son terrain. Pour marquer sa propriété, il pose l'un de ses jetons sur le bâtiment.

On peut essayer de voir si une construction convient à un terrain. Mais, une fois déposée, celle-ci n'a plus le droit d'être déplacée durant le jeu.

Négociation

Les joueurs peuvent négocier entre eux à tout moment du jeu (même si ce n'est pas leur tour de jouer), par exemple pour échanger des parcelles ou s'entendre sur la construction de bâtiments gagnant en valeur du fait de leur juxtaposition ou encore tempérer quelque peu la chance d'un autre partenaire. Les joueurs peuvent également décider de réunir leurs terrains pour y ériger en commun **un** grand immeuble et partager sa valeur (en fonction des terrains fournis). Ceci n'est toutefois permis que si la construction recouvre 4 ou 6 parcelles.

Fin du jeu

Lorsque tous les terrains ont été répartis entre les joueurs et que des bâtiments sont encore disponibles, chaque joueur peut jouer une nouvelle fois pour essayer si possible de construire l'un des édifices offerts sur ses terrains. Le jeu peut également connaître une fin précoce, si aucun bâtiment ne peut plus être construit :

- du fait qu'aucun édifice n'est plus disponible ou
- du fait que les immeubles restants ne conviennent plus aux terrains disponibles.

On détermine à présent la valeur de chaque bâtiment en se servant du tableau d'évaluation et on la porte au crédit du compte du propriétaire (ou des propriétaires s'ils possèdent des biens en commun qu'ils ont convenu de partager). Le gagnant est le joueur ayant réuni le plus grand nombre de points.