VARIANTE 2 ET 3 JOUEURS : VILLE RECTANGLE

Votre ville doit former un rectangle de 3x4 tuiles Nuages au lieu d'un carré de 3x3, les joueurs jouent donc en 11 tours de jeu au lieu de 8.

VARIANTE : MAQUETTE PERSONNALISÉE

Montez votre projet comme précédemment, mais cette fois-ci, la ville vous demande de répondre aux besoins spécifiques de ses habitants.

Ces besoins vous permettront de recueillir plus de votes du conseil en fin de partie mais attention, ils pourront aussi vous pénaliser de quelques suffrages.

MISE EN PLACE

Mélangez les cartes Besoins Spécifiques et placez-en une face visible à côté de la pioche des tuiles Nuages. Rangez les cartes restantes dans la boîte du jeu, elles ne seront pas utilisées pour cette partie.

Pour une partie plus corsée, jouez avec 2 cartes Besoins Spécifiques.

Les Cartes Besoins Spécifiques

Sur les 10 cartes Besoins Spécifiques, 7 d'entre elles peuvent vous rapporter des votes du conseil, mais les 3 autres sont susceptibles de vous en faire perdre.



Le trajet le plus long : 6 votes du conseil

Cherchez dans votre ville le trajet le plus long, sur 2 niveaux uniquement (Rivière et Forêt). Un trajet correspond à une connexion de plusieurs immeubles entre eux grâce aux passerelles.

Partez du premier immeuble en allant jusqu'au dernier et additionnez les valeurs de toutes les passerelles qui forment votre trajet.

Comparez votre trajet le plus long avec ceux des autres joueurs. Celui qui obtient la plus haute valeur totale remporte 6 votes du conseil. En cas d'égalité, les joueurs concernés remportent 3 votes du conseil chacun.



Le plus de trajets distincts : 6 votes du conseil

Comptez le nombre de trajets distincts construits dans votre ville. Le joueur qui en a installé le plus remporte 6 votes du conseil. En cas d'égalité, les joueurs concernés remportent 3 votes du conseil chacun.



Trajet varié : 6 ou 8 votes du conseil

Remportez 6 votes du conseil si vous parvenez à obtenir un trajet contenant au moins 4 passerelles de valeurs différentes (1, 2, 3, 5 ou 8) OU remportez 8 votes du conseil si vous avez les 5 passerelles de valeurs différentes. Chaque joueur ne peut remporter ce bonus qu'une seule fois par partie.



Les circuits : 3 votes du conseil par circuit

Remportez 3 votes du conseil pour chaque circuit. Un circuit est un trajet fermé; il part d'un immeuble A, passe par plusieurs immeubles pour revenir à l'immeuble A.



Immeubles bleus en cote : 6 votes du conseil

Remportez 6 votes du conseil si vous êtes le joueur majoritaire en nombre d'immeubles bleus.
En cas d'égalité, les joueurs concernés remportent 3 votes du conseil chacun.



Immeubles verts en cote : 6 votes du conseil

Remportez 6 votes du conseil si vous êtes le joueur majoritaire en nombre d'immeubles verts.
En cas d'égalité, les joueurs concernés remportent 3 votes du conseil chacun.



Immeubles allégés : 2 votes du conseil

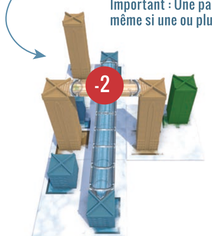
Remportez 2 votes du conseil par immeuble n'ayant qu'une passerelle posée dessus.



Croisement de passerelles : -2 votes du conseil

Perdez 2 votes du conseil pour chacune de vos passerelles qui en croise une autre. Une passerelle est considérée comme en croisant une autre dès l'instant où celle-ci passe au dessus ou en dessous d'une autre.

Important : Une passerelle passant au dessus d'un immeuble n'est pas considéré comme un croisement, même si une ou plusieurs passerelles sont connectées à celui-ci.





Immeubles solos : -2 votes du conseil

Perdez 2 votes du conseil par immeuble n'ayant aucune passerelle posée dessus.



Équilibrage de passerelles : -4 votes du conseil

Perdez 4 votes du conseil si vous avez n'avez pas au moins :

- ★ 5 passerelles de valeur 3
- ★ 1 passerelle de valeur 5
- ★ 1 passerelle de valeur 8

FIN DU JEU

À la fin du jeu, ajoutez ou retirez les votes du conseil correspondant aux cartes Besoins Spécifiques utilisées lors de cette variante.
Comparez votre total de votes avec vos adversaires pour déterminer le vainqueur, de la même façon que dans une partie normale.

© 2020 Blue Orange Edition, France, tous droits réservés.
Cloud City et Blue Orange sont des marques de Blue Orange Edition, France.
Distribué sous licence par Blue Orange USA, 1415 Oakland Blvd., Walnut Creek, CA, USA 94596.
www.blueorangegames.com.

CLOUD CITY

10+ | 2-4 | 30 min

Phil Walker-Hardling
Fabrice Ros

Règles

MATÉRIEL DE JEU

- 96 Immeubles (32 immeubles par hauteur, 3 hauteurs)
- 93 passerelles (31 passerelles Rivière, 31 passerelles Forêt, 31 passerelles Sable)
- 48 tuiles Nuages (dont 4 tuiles de départ, avec 1 à 4 oiseaux)
- 10 cartes Besoins Spécifiques (pour la variante)

INTRODUCTION

La ville lance un projet des plus excitants avec des immeubles si hauts qu'ils dépasseraient les nuages.

En tant qu'architecte vous vous mettez au travail en même temps que vos concurrents et tentez de monter le projet le plus ambitieux en respectant les attentes du moment.

À vos maquettes ! Votre objectif : cumuler le plus de votes du conseil pour que votre projet soit retenu !

BUT DU JEU

Créez le meilleur projet de ville et gardez un oeil sur vos concurrents. Développez votre ville en construisant des bâtiments et en les reliants avec des passerelles.
Chaque passerelle rapporte des votes du conseil. Le joueur avec le plus de votes remporte la partie!

MISE EN PLACE

Placez la boîte du jeu à proximité de tous les joueurs, avec tout le matériel rangé dans leur compartiment respectif. Vous en aurez besoin pour la construction de votre ville.

Retirez les 4 tuiles Nuages de départ (celles avec 1,2,3 ou 4 oiseaux au centre). Mélanger les autres tuiles Nuages ensemble.



1. Prenez les tuiles Nuages et formez une pioche face cachée au centre de la table.
2. Placez 3 tuiles Nuages, faces visibles, en ligne à côté de la pioche. Choisissez comme premier joueur celui qui a le plus la tête dans les nuages.





3. Posez devant ce joueur la tuile de départ 1, face visible. Puis donnez une tuile de départ à chaque joueur en respectant le sens horaire et l'ordre numérique (2, 3 et 4 oiseaux). Remettez les tuiles Nuages de départ non utilisées dans la boîte.



4. Piochez dans la réserve les 2 immeubles correspondant à la couleur des emplacements Immeuble de votre tuile de départ, et les poser sur les emplacements qui leur sont attribués.
5. Distribuez 3 tuiles Nuages faces cachées à chaque joueur pour constituer leur main de départ. Les mains des joueurs sont gardées secrètes pendant la partie.



Laissez les cartes Besoins Spécifiques dans la boîte du jeu, elles ne sont utilisées que pour la variante “Maquette personnalisée”.

DÉROULEMENT DU JEU

La partie se joue en 8 tours de jeu en commençant par le joueur avec la tuile départ 1. Puis le jeu se poursuivra en sens horaire.

À votre tour, réalisez les actions suivantes dans l'ordre:

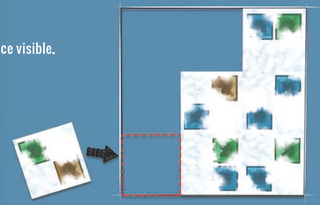
1 / Agrandissez la base de votre ville (OBLIGATOIRE)
2 / Prenez et placez des immeubles (OBLIGATOIRE)
3 / Construisez des passerelles (FACULTATIF)
4 / Piochez une tuile Nuages (OBLIGATOIRE)

1 / Agrandissez la base de votre ville (OBLIGATOIRE)

Choisissez une tuile Nuages de votre main et ajoutez-la à votre ville devant vous face visible.

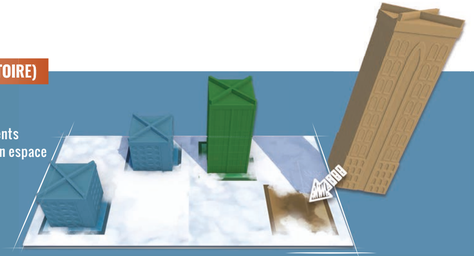
Règles de pose:

★ Votre tuile doit toujours être connectée à une autre par au moins un côté.
★ Vous pouvez tournez votre tuile comme vous le souhaitez avant de la placer définitivement.
★ Votre ville ne peut avoir plus de 3 tuiles consécutives (en hauteur et en largeur). En fin de partie, vous obtiendrez donc un carré de 3x3 tuiles.



2 / Prenez et placez des immeubles (OBLIGATOIRE)

Sur toutes les tuiles Nuages se trouvent 2 emplacements Immeuble. Chaque emplacement est représenté par un espace à la couleur de l'immeuble à poser dessus.
Prenez dans la boîte les 2 immeubles qu'il vous faut et posez-les sur leur emplacement correspondant.



3 / Construisez des passerelles (FACULTATIF)

Les passerelles vous permettent de connecter vos immeubles et de vous rapporter des votes du conseil. Il existe comme pour les immeubles, 3 types de passerelles :

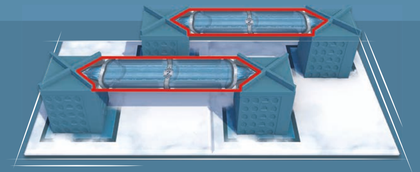
★ Les passerelles Rivière pour les bâtiments les plus bas de votre ville.
★ Les passerelles Forêt pour les bâtiments à mi-hauteur,
★ Les passerelles Sable pour les bâtiments les plus hauts.

Pour chaque type de passerelles vous avez 5 longueurs différentes. Plus votre passerelle est longue plus elle vous rapporte de votes du conseil (1, 2, 3, 5 ou 8 votes du conseil).

Il est possible que dans la réserve il n'y ait plus la passerelle que vous souhaitez installer. Dans ce cas, vous ne pouvez pas installer de passerelle à cet endroit.

Comment les placer?

Prenez la passerelle correspondant à la bonne hauteur d'immeuble, puis posez-la sur les 2 immeubles à connecter comme ci-contre.



Quand les placer ?

Une fois vos immeubles placés sur votre tuile Nuages, si une connexion entre 2 immeubles de même hauteur est réalisable, vous pouvez prendre la passerelle adéquate et la poser sur les 2 immeubles concernés. Il est possible d'avoir plusieurs connexions à réaliser sur un même tour de jeu.

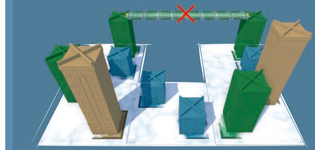
Vous pouvez placer autant de passerelles que vous le souhaitez à cette étape, n'importe où dans votre ville tant que vous respectez les consignes de pose.

Vous pouvez aussi décider de ne rien faire à ce tour-ci.



Les interdictions

★ Vous ne pouvez pas placer de passerelle si elle passe sur une zone de votre ville où il n'y a pas encore de tuile Nuages



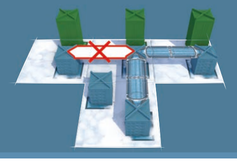
★ Vous ne pouvez pas placer de passerelle si elle vient en croiser une autre de même niveau dans votre ville.

★ Vous ne pouvez pas placer de passerelle en diagonale.

★ Vous ne pouvez pas placer de passerelle entre 2 immeubles de hauteurs différentes.

★ Vous ne pouvez pas placer de passerelle par-dessus un ou plusieurs immeubles de même hauteur. Une passerelle ne doit être qu'entre seulement 2 immeubles.

★ Vous ne pouvez pas placer plus de 2 passerelles par immeuble.



4 / Piochez une tuile Nuages (OBLIGATOIRE)

Piochez une nouvelle tuile pour toujours en avoir 3 en main : pour cela, vous pouvez choisir soit la première tuile de la pioche, soit l'une des 3 tuiles visibles sur la table. Dans le 2ème cas, retournez une nouvelle tuile de la pioche pour remplacer la tuile prise.

Puis c'est au tour du joueur suivant.

FIN DU JEU

Quand tous les joueurs ont construit leur ville de 3 x 3 tuiles, il est temps de passer au dépouillement des votes.

Additionnez les votes du conseil pour chaque passerelle installée dans votre ville. La valeur d'une passerelle est indiquée directement dessus et dépend de sa taille.

Le joueur avec le plus de votes du conseil gagne la partie.

En cas d'égalité, les joueurs doivent se départager en comparant leur score par niveau, ils comptent ainsi le score cumulé des passerelles Rivière, si l'égalité persiste ils comptent leur score cumulé des passerelles Forêts, puis les passerelles Sables. Dès que l'un des joueurs prend l'avantage sur les autres, il gagne la partie.

Si l'égalité persiste, les joueurs concernés se partagent la victoire.

