

Règles du Jeu

GMT GAMES

©2017 GMT Games, LLC

Introduction

Welcome to Centerville est un jeu de plateau basé sur les dés pour 2 à 4 joueurs. Il modélise de manière abstraite la croissance et la gestion d'une petite ville, qui n'est peut-être pas si différente de celle dans laquelle vous vivez actuellement.

Vous jouez le rôle d'entrepreneurs, de magnats, de politiciens et d'acteurs locaux qui s'emploient à développer un environnement urbain et moderne. Vous amasserez des fortunes et deviendrez célèbres mais des catastrophes pourraient frapper à tout moment. Le temps filant, un statut important vous permettra de vous enrichir encore plus vite.

Lors de la partie, vous lancerez six dés, en garderez quelques-uns et relancerez les autres pour réaliser des actions sur le plateau de jeu. Cela se traduira par l'obtention ou la perte de sièges politiques, la découverte de nouvelles vocations, l'acquisition de nouvelles terres, ou la construction de nouveaux bâtiments.

Le résultat final donnera une communauté dynamique vénérée de près comme de loin, mais seul le joueur qui aura le mieux équilibré sa richesse et son prestige en sortira vainqueur.



Regles du jeu

COMPOSANTS

- ce livret
- un plateau de jeu
- quatre aides de jeu
- six dés en six couleurs
- huit lots de disques en quatre couleurs
- 128 cubes en quatre couleurs
- une feuille de stickers
- une feuille de répartition des dés
- un cylindre
- un sac en tissu



Centerville

Chesterton, Indiana (by GKChest)

DEROULEMENT DU JEU

Welcome to Centerville se joue en trois manches, chacune se terminant par un décompte. Vous allez réaliser des actions pour tenter de vous positionner favorablement sur les différentes zones du plateau afin de remporter de précieux points de vicoire -sous forme de richesse et de prestige- lors des décomptes. Équilibrer votre richesse individuelle et vos points de prestige, plutôt que d'exceller dans l'un au détriment de la autre, est la meilleure voie vers la victoire.

Remarque: le terme "points de victoire" peut aussi bien s'appliquer à votre "richesse" ou à votre "prestige".

Manches—Lors d'une manche, chaque joueur prend successivement des tours en devenant le "joueur actif" dans le sens des aiguilles d'une montre. Le tour d'un joueur est divisé en deux phases distinctes qui doivent être réalisées dans l'ordre suivant:

- lancer les dés; puis
- utiliser les dés.

Vous ne pouvez utiliser aucun dé tant que la phase de lancer des dés n'est pas terminée. De même, une fois que vous avez commencé à utiliser des dés pour réaliser des actions, vous ne pouvez plus relancer de dés.

Parfois, avant de lancer les dés, le joueur actif doit compléter les espaces vides du campus avec des tuiles vocation [page 12], résoudre des catastrophes [page 9] ou choisir des faces de dés en fonction de ses tuiles Maître [page 8].

Décomptes—Les joueurs continuent de prendre leur tour jusqu'à ce qu'un décompte soit déclenché [page 14]. Après les décomptes des manches 1 et 2, une nouvelle manche démarre, en commençant par le prochain joueur actif dans le sens des aiguilles d'une montre. Après la troisième manche, la partie prend fin et vous déterminez le vainqueur.

GAGNER LE JEU

A la fin du troisième et dernier décompte, la partie prend fin et vous déterminez le vainqueur ainsi:

1. Le score final de chaque joueur est représenté par son marqueur le plus bas sur la piste de points de victoire. (Par exemple, si vous avez 48 points de richesse et 55 points de prestige, votre score final est 48). Le joueur avec le plus haut score remporte la partie.

   En cas d'égalité:

2. Le joueur à égalité dont dont le second marqueur est le plus haut sur la piste de points de victoire remporte la partie.

   S'il subsiste une égalité

3. Le joueur à égalité qui possède le plus haut statut remporte la partie.

Termes du Jeu & Composants

DES



Les **dés** colorés sont le cœur du jeu. La première phase du tour d'un joueur consiste à les lancer jusqu'à trois fois, la seconde phase consiste à les utiliser.

les quatre iccônes contrat



Contrats & Constructions

Les quatre icônes **contrat** vous permettent de construire sur l'une des quatre **zones** de la ville au centre du plateau de jeu. Vous utilisez vos cubes pour représenter les bâtiments que vous avez érigés en ville. Vous pouvez également utiliser les contrats pour améliorer de manière permanente votre **statut** dans la communauté

une icône banc



Bancs & Central Park

Les icônes **banc** vous permettent de marquer votre présence dans le **parc** au centre de la ville puis, une fois que vous serez implanté dans le parc, d'améliorer votre **statut.**

une icône arbre



un marqueur ceinture verte



Arbres, Ceinture Verte & Riviere

Les icônes **arbres** vous permettent de développer les terres entourant la ville. Cela comprend la **Ceinture Verte** -la piste numérotée boisée située en haut du plateau de jeu- ainsi que la **rivière** et son **pont** à droite de la ville. Votre niveau sur la piste de la ceinture verte est représenté par les disques représentant un arbre, et vous utilisez vos cubes pour marquer le développement de **villas** le long de la rivière. Les icônes arbre peuvent également vous permettre de construire directement dans les quatre quartiers les plus chers de la ville.

une icône éducation



Education & Vocations

Les icônes **éducation** vous permettent d'acquérir des tuiles **vocation** dans la section du campus située sur la gauche de la ville. Elles vous permettent également de prendre le contrôle de la tuile **Média**.

une icône vote



Votes & Politique

Les icônes **vote** vous permettent de prendre le contrôle des **sièges politiques** de même couleur situés sur le côté droit de la ville. Vous utilisez vos cubes pour indiquer les sièges que vous contrôlez, un cube par vote. Un joueur exclu doit céder son siège au nouveau propriétaire. Les votes peuvent également vous permettre d'acquérir une ou plusieurs puissante tuile **Maître**.

une icône destin



Destin

Les icônes **destin** agissent comme une sorte de joker et vous permettent de copier exactement l'une des icônes ci-dessus.

une icône sablier



Sablier & Temps

Les icônes **sablier** font défiler le temps et déclenchent parfois la fin du jeu. Avancez le **marqueur temps** d'une case (et recevez une petite compensation) pour chaque sablier.

MARQUEURS

Marqueur Temps

Dans le jeu, vous faites défiler le temps en en avançant le cylindre en bois sur la **piste du temps.** Lorsque le marqueur temps pénètre sur l'une des deux cases tour de l'horloge à la fin de la piste, un **décompte** a lieu. Après les deux premiers décomptes, le marqueur est remis à sa place initiale et le jeu reprend. Après la troisième manche, la partie se termine.



le marqueur temps

Marqueurs de Richesse & de Prestige

Ils représentent vos points de victoire. Les trois pièces indiquent votre **richesse**; la médaille indique votre **prestige**. Vous gardez une trace de votre richesse et de votre prestige en faisant évoluer ces marqueurs sur la **piste de score** située sur le pourtour du plateau de jeu.



Le marqueur de richesse est rond et représente 3 pièces; celui du prestige est un marqueur carré montrant une médaille. Si le score d'un joueur dépasse 50, retournez le marqueur approprié sur son côté "+50" et poursuivez à nouveau autour de la piste. La richesse et le prestige des joueurs ne peuvent jamais descendre en dessous de 1.

Marqueur de Statut

Une étoile à cinq branches indique votre **statut**. Vous gardez une trace de votre statut actuel (de 1 à 4) sur **la piste de statut** en faisant évoluer votre disque qui représente une étoile sur le recto, deux étoiles sur le verso.
Les joueurs ayant un statut plus élevé gagnent plus de richesses et de prestige.



recto et verso du marqueur de statut

TUILES

Tuiles FAVEUR

Chacune des dix tuiles **Faveur** est acquise après avoir occupé le haut de la piste de statut. Une faveur vous donne la possibilité d'utiliser un "Bonus de Faveur" pour améliorer certaines actions. Une tuile faveur est retirée du jeu après avoir été utilisée.



une tuile Faveur

Tuile MEDIA

La tuile **Média** est acquise avec les icônes éducation. La tuile Média vous permet de relancer les dés une fois de plus à chacun de vos tours. Lors du décompte final, le propriétaire de la tuile Média peut l'utiliser comme s'il s'agissait d'une tuile vocation de son choix.



la tuile Média

Tuiles VOCATION

Les 45 tuiles **Vocation** -neuf types différents- sont placées dans le sac en tissu, et sont tirées au hasard pour être placées sur le campus dans la partie gauche de la ville. Vous pouvez les obtenir via l'éducation. Vous conserverez vos tuiles vocation devant vous, elles vous permettront de gagner des points lors du décompte final.



l'une des neuf tuiles Vocation (Remarque: le nombre ne représente pas une valeur mais l'occurrence de cette tuile dans le jeu.)

Tuiles MAITRE

Les tuiles **Maître** sont acquises avec les votes. Une tuile Maître vous permet de choisir la face de votre choix sur le dé correspondant à chaque début de votre tour.



l'une des quatre tuiles Maître

Tuiles DESASTRE

Une tuile **Désastre** est placée dans le sac en tissu (qui contient les tuiles vocation) quand un marqueur atteint sa case. Si vous tirez une tuile Désastre lorsque vous complétez les espaces du campus dédiées aux tuiles vocation, une catastrophe aléatoire frappe les joueurs.



l'une des quatre tuiles Désastre (côtés public / secret)

Tuile SAFE

La tuile **Safe** protège son propriétaire des effets néfastes des catastrophes.



la tuile Safe

Tuiles HERITAGE

Les tuiles **Héritage** sont attribuées au hasard, une par joueur, au début du jeu. Vous pouvez la consulter mais vous devez la conserver face cachée jusqu'au décompte final, lorsque tous les joueurs pourront bénéficier ou pâtir de *chaque* legs révélé.



l'une des sept différentes tuiles Héritage (cotés public/ secret)

MISE EN PLACE

Important!—Mise en place pour 3 à 4 joueurs.
Pour 2 joueurs, voir page 16.

A Plateau & Aides —Placez le plateau de jeu au centre de la table. Chaque joueur reçoit une aide de jeu.

B Couleurs—Chaque joueur choisit une couleur et reçoit les éléments correspondant: 32 cubes, 2 disques, 1 marqueur de richesse et 1 marqueur de prestige.

C Ceinture Verte—Placez le marqueur Ceinture Verte de chaque joueur sur l'emplacement "0" de la piste boisée Ceinture Verte.

D Marqueurs de Prestige & de Richesse—Placez les marqueurs de Richesse et de Prestige de chaque joueur sur l'emplacement "10" de la piste de score.

E Marqueur de Statut—Choisissez aléatoirement un joueur et placez son marqueur de Statut –face une étoile visible- sur le premier emplacement de la piste de statut (en haut). Dans le sens anti-horaire, placez les marqueurs de statut des autres joueurs sur le deuxième, puis le troisième emplacement et ainsi de suite.

F Premier Joueur—Donnez les six dés au joueur placé en dernière position sur la piste de statut, il sera le 1er joueur.

G Tuiles Faveur—Empilez les tuiles **Faveur** et placez-les sur leur emplacement à côté de la piste de statut.

H Marqueur Temps—Placez le cylindre sur la case correspondante de la piste du temps selon le nombre de joueurs (dans cet exemple, 4 joueurs).

I Tuile Media—Placez-la sur l'emplacement "News".

J Tuiles Maître—Placez les 4 tuiles **Maître** sur "l'Aéroport".

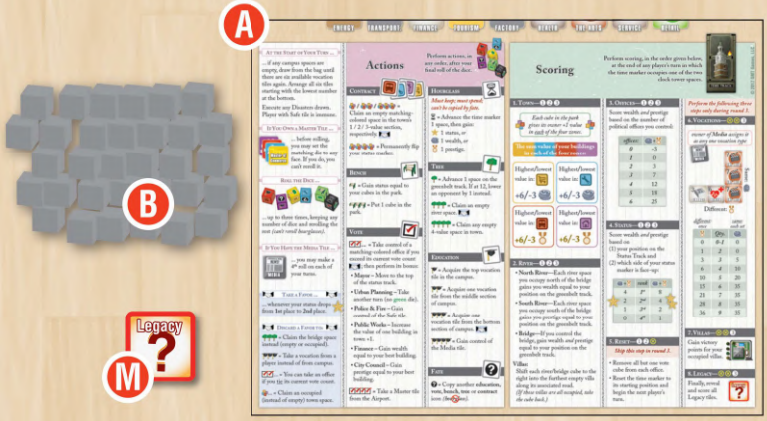
K Tuile Safe—Placez-la sur l'emplacement "Police & Fire".

L Tuiles Vocation—Placez les 45 tuiles Vocation dans le sac puis piochez aléatoirement 6 tuiles que vous placerez en ordre croissant de bas en haut sur le campus (le plus petit chiffre en bas).

M Tuiles Heritage—Placez les 7 tuiles **Héritage** face cachée sur la table et mélangez-les. Chaque joueur en tire une, la consulte secrètement et la conserve face cachée. Remettez les tuiles non utilisées dans la boîte de jeu sans les consulter.

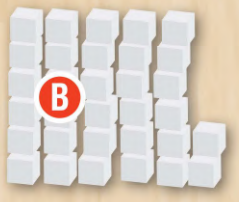
N Tuiles Desastre—Placez les 4 tuiles **Désastre** face cachée sur la table et mélangez-les. Soyez bien attentifs à ne pas les révéler puis placez-les comme suit: une tuile sur la première tour de horloge située à la fin de la piste du temps, une sur la case "12" de la piste Ceinture Verte, une sur la case "13" et une sur la case "40" de la piste de score.



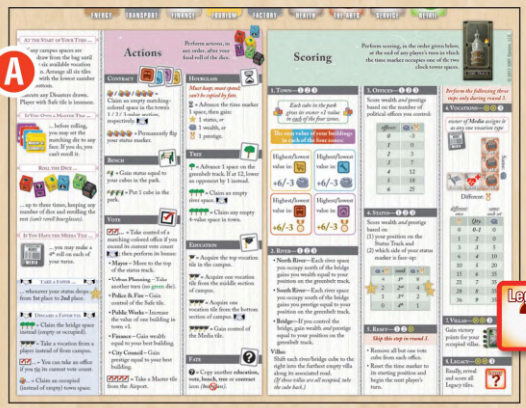


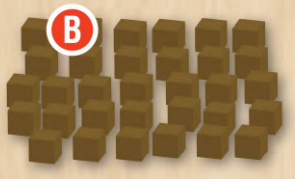

A
B
M
Legacy


N
Disaster!
41
42
43
44
45
46
47
48
49
50
G
Favor
E
H
J
Master of Real Estate
Greenbelt
AIRPORT
STATUS TRACK
1st
2nd
3rd
4th
Mayor
Urban Planning
K
Safe!
Fire
Public Works
Finance
City Council
Villas
WELCOME TO
CENTERVILLE
Chad Jensen
GMT
Political Offices
Town
TIME TRACK
SCORE TRACK
D


B


A
M
Legacy
Scoring
Actions


A
Actions
Scoring


B


F
M
Legacy

LANCER LES DES

Au début de son tour, le joueur actif –après avoir complété les emplacements vides des tuiles vocation [page12], résolu les Désastres [page suivante] et appliqué l'effet de des tuile Maître– lance les 6 dés.

Exception Importante: vous devez conserver tous les dés avec une icône Sablier, vous ne pouvez pas les relancer.

Il est conseillé au joueur actif de placer tous les dés avec une icône Sablier directement sur la/ les prochaine(s) case(s) de la piste du temps. Cela vous sert à la fois de rappel pour ne pas les relancer et également pour ne pas oublier d'avancer le marqueur temps.

- **Si le joueur actif conserve tous les dés**, la phase de lancer des dés se termine. On passe à la deuxième phase de son tour dans laquelle il peut utiliser une partie ou toutes les icônes des dés pour réaliser des actions.
- **Dans le cas contraire**, il relance n'importe quel nombre de dés (mais pas les sabliers).

Les dés que vous relancez peuvent être des dés que vous venez juste de lancer ou des dés que vous aviez mis de côté lors d'un lancer précédent. A part s'il affiche une icône sablier, un dé n'est jamais définitivement verrouillé.

Les dés que vous avez mis de côté lors de votre premier lancer ne sont pas verrouillés. Par exemple, certains dés peuvent être relancés lors d'un troisième lancer si le second lancer vous oriente vers une combinaison différente d'icônes.

Après son premier lancer, le joueur actif peut répéter le processus de conserver/lancer les dés jusqu'à un maximum de 3 lancers. Après le troisième lancer, vous devez conserver tous les dés obtenus.



TUILE MEDIA

Si vous possédez la tuile Média, au cours de la phase "lancer de dés", vous pouvez choisir de faire un quatrième (et dernier) lancer. C'est une exception au maximum habituel de trois lancers par joueur et par tour.

Vous pouvez acquérir la tuile média avec les icônes "Education" [page 12]. L'avantage de posséder la tuile Média à la fin du jeu est expliqué dans "Décompte des vocations" [page 15].



TUILES MAITRE

Chacune des quatre tuiles Maître correspond à la couleur de l'un des dés. *(Il n'y a pas de tuile Maître noire ou verte.)*

Si, au début du tour et en tant que joueur actif, immédiatement avant de lancer les dés, vous possédez une tuile Maître, vous pouvez sélectionner la face de votre choix sur le dé correspondant. Ce dé est alors considéré comme verrouillé pour le tour et ne peut être lancé ni relancé. Si vous possédez plusieurs tuiles Maître, vous pouvez choisir une icône similaire sur les différents dés que vous verrouillez.

Vous obtenez des tuiles Maître avec des "Votes" [page 13].

UTILISER LES DES

Une fois que le joueur actif a terminé sa phase de lancer des dés, il peut choisir de les utiliser –seuls ou groupés– pour réaliser des actions sur le plateau de jeu.

Les actions que vous pouvez réaliser avec les dés sont décrites sur les pages suivantes et résumées sur votre aide de jeu.

Utiliser—Vous pouvez les utiliser dans l'ordre de votre choix. Chaque dé ou groupe de dés ne peut être utilisé que pour réaliser une seule action.

Options—Souvent, un dé peut présenter différentes options si il est utilisé seul ou comme faisant partie d'un groupe avec d'autres dés.

C'est souvent le cas avec une icône de destin qui peut copier un autre dé et donc présenter de nouvelles opportunités pour réaliser des actions.

De Inutilisable—Parfois, le joueur actif se retrouve avec un dé qu'il ne peut pas utiliser. Ce dé est alors perdu et reste inutilisé pour le reste du tour.

Limite de Composants—Le nombre de cubes de votre couleur est limité: toute action qui requiert plus de cubes que vous n'en disposez devant vous ne peut pas être réalisée.

PASSER LES DES

Une fois que le joueur actif a fini d'utiliser ses dés, vous devez vérifier si un décompte doit avoir lieu:

- **Temps**—Si le marqueur temps occupe l'une des deux cases tour de l'horloge, un décompte a lieu [page14].

Si le troisième et dernier décompte est déclenché de cette manière, la partie prend fin.
Si la partie n'est pas terminée car le marqueur temps n'est pas sur l'une des deux cases tour de l'horloge, ou qu'il s'agissait du premier ou du deuxième décompte alors:

- **Passer**—Le joueur actif passe les dés au joueur situé à sa gauche, qui devient le nouveau joueur actif et peut débuter son tour.



TUILES FAVEUR

Il y a quatre actions spécifiques auxquelles sont associées un "Bonus de faveur", qui modifient l'action d'une manière bénéfique.

Obtenir des Faveurs—Lorsqu'un joueur occupe la première place de la piste de statut (en haut) et qu'il est éjecté à la seconde place, il prend immédiatement une tuile Faveur (s'il en reste).

Utiliser des Faveurs—Un bonus de faveur est disponible uniquement pour le joueur actif s'il possède actuellement au moins une tuile Faveur. Pour utiliser le Bonus de Faveur d'une tuile Faveur, vous devez vous défausser d'une tuile Faveur (et la remettre dans la boîte). Si vous payez ce coût, le bonus approprié est appliqué à l'action en cours de réalisation. Vous ne pouvez utiliser qu'un Bonus de Faveur par action réalisée.

Vous n'êtes pas obligé d'utiliser vos tuiles Faveur et vous pouvez les conserver aussi longtemps que vous le souhaitez.



DESASTRES

Le Calme—Si le marqueur d'un joueur arrive ou passe sur une case qui contient une tuile Désastre, retirez cette tuile du plateau de jeu et placez-la dans le sac en tissu contenant les tuiles Vocation, en faisant attention à ne pas révéler sa face cachée.

La Tempête— Avant de lancer les dés, si vous tirez une tuile Désastre du sac pendant que vous complétez la zone du campus avec des tuiles Vocation, le jeu s'interrompt pour appliquer une catastrophe.

Selon la tuile Désastre tirée, appliquez les effets de la catastrophe à chaque joueur dans l'ordre du tour et en commençant par le joueur actif:



= Vous perdez 1 siège politique (retirez tous les cubes qui y sont placés).



= Vous perdez 2 vocations (ces tuiles sont retirées du jeu, placez-les dans la boîte).



= Vous perdez 3 cubes en ville (bâtiments et/ou dans le parc).



= Reculez de 4 cases sur la piste Ceinture Verte (pas en-dessous de 0).

Exception: si vous possédez la tuile Safe, ignorez les tuiles Désastre.

Une fois appliquée, placez la tuile Désastre dans la boîte de jeu.

Des Désastres consécutifs peuvent avoir lieu!

SABLIERS



Les deux icônes de sablier n'ont pas d'action qui leur est associée. Un sablier fait simplement défiler le temps du jeu tout en accordant un bonus compensatoire au joueur actif.

Les Sabliers occasionnent 3 exceptions importantes aux règles de base:

1. Lorsque vous lancer les dés, vous devez les conserver; *et*
2. Lorsque vous utilisez les dés, vous devez les utiliser; *et*
3. Les icônes Destin [*page 10*] ne peuvent pas copier les Sabliers.

UTILISER 1 SABLIER

Le Temps Passe—

- **1.** Avancez le marqueur temps d'une case sur la piste du temps (en direction des cases tour de l'horloge).

- **2.** Choisissez *l'une* des options suivantes:

  - Gagnez 1 statut: échangez la position de votre marqueur de statut avec celle du marqueur placé directement devant le vôtre; *ou*

  - Gagnez 1 prestige: avancez votre marqueur de prestige d'une case sur la piste de score; *ou*

  - Gagnez 1 richesse: avancez votre marqueur de richesse d'une case sur la piste de score.

Si vous passez de la première position à la seconde sur la piste de statut, vous obtenez une tuile Faveur (s'il en reste).

Si l'un de vos marqueurs s'arrête ou passe sur une tuile Désastre, placez-la dans le sac.



LA TUILE SAFE

Le joueur qui possède la tuile Safe est immunisé contre les effets des tuiles Désastre tirées du sac tant qu'il possède cette tuile. En d'autres termes, lorsqu'il possède cette tuile, les tuiles Désastre n'ont aucun effet sur lui.

Vous pouvez obtenir la tuile Safe en prenant contrôle des sièges « Police & Fire » [page 13].

DESTIN

Les 5 icônes Destin sont utilisées par le joueur actif comme une sorte de "joker" pour copier les icônes des autres dés.



UTILISER 1 DESTIN:

Improviser—Copiez une icône banc, contrat, éducation, arbre, ou vote (jamais de sablier) ainsi que la couleur de son dé. Plusieurs destins peuvent copier la même icône.

Exemple: une icône destin (de n'importe quelle couleur) peut copier une icône de contrat rouge.



ARBRES

Les six icônes d'arbre vous permettent d'avancer le plus souvent sur la piste Ceinture Verte (située en haut du plateau) ou d'acquérir de richissimes villas sur le bord de la rivière. Les arbres vous permettent également de construire dans les quartiers les plus chers de la ville.



UTILISER 1 ARBRE:

Etendre la Ville—Avancez votre marqueur d'une case sur la piste Ceinture Verte. Si votre marqueur se trouve déjà sur la 12ème case de la piste, alors reculez le marqueur d'un autre joueur d'une case.

Rappel: Si vous atteignez la 12 ème case de la piste, placez la tuile Désastre qui s'y trouve dans le sac.

3 ARBRES:

Developper la Riviere—Choisissez un emplacement vide de la rivière et placez-y l'un de vos cubes pour indiquer que vous le contrôlez.

Bonus Faveur: Au lieu de prendre le contrôle d'un emplacement vide de la rivière, prenez le contrôle de l' emplacement du pont (qu'il soit vide ou déjà contrôlé).

4 ARBRES:

Construire en Ville—Choisissez un emplacement vide de niveau 4 en ville et placez-y l'un de vos cubes pour indiquer que vous le contrôlez.

Remarque: Contrairement aux constructions qui utilisent des icônes contrat [voir à droite], aucun des dés utilisés ne doit correspondre à la couleur de la zone choisie.

CONTRATS

Les quatre icônes contrats permettent au joueur actif de prendre le contrôle de lots (emplacements) dans la ville. Elles permettent également d'accroître votre statut.

Zones de la Ville—La ville est divisée en quatre "zones". Chaque zone possède une couleur et un symbole uniques pour la représenter sur les dés:



Au moins un des dés utilisé pour une action contrat (ci-dessous) doit correspondre à la couleur/au symbole de la zone dans laquelle est réalisée la construction; le ou les autre(s) dés peuvent être de n'importe quelle couleur/symbole.

QUARTIERS—La ville est également divisée en quatre "niveaux" de voisinage de valeur 1 à 4. Ces niveaux émanent concentriquement vers l'extérieur du plateau depuis le parc situé au centre de la ville. Ils sont définis et séparés les uns des autres par des lignes noires épaisses. Le niveau 1 comprend les douze espaces (trois dans chaque zone) adjacents au parc; le niveau 2 les vingt espaces juste au-delà du niveau 1; le niveau 3 les espaces juste au-delà du niveau 2; et enfin le niveau 4 les espaces situés à la périphérie de la ville.

La "valeur" d'un cube représentant une construction est égale au niveau qu'il occupe.

Exemple: Un cube situé dans un niveau 2 de la ville a une valeur de 2 lors des décomptes [page 14] ou pour le bonus du siège Travaux Publics [page13].

UTILISER 1, 2 OU 3 CONTRATS:

Construire en Ville—Choisissez un emplacement libre en ville. Placez l'un de vos cubes disponible pour indiquer que vous le contrôlez. Vous devez posséder 1 icône contrat pour construire sur le niveau 1; 2 icônes pour le niveau 2 et 3 icônes pour le niveau 3. *[voir exemples page suivante]*

Bonus de Faveur: Vous pouvez construire sur un emplacement déjà occupé. Remplacez le cube présent par l'un de vos cubes et rendez-le à son propriétaire.

Pour construire sur le niveau 4, vous devez posséder des icônes arbre.

UTILISER 4 CONTRATS:

Batiment Principal—Retournez votre marqueur de statut sur son côté "★★".

Astuce: construire un bâtiment principal vous permet d'engranger plus de richesses pendant les décomptes [page 14] de sorte que plus tôt vous en construisez un, meilleur pour vous ce sera.

EXEMPLES DE CONTRATS:

Avec les dés suivants...



...le joueur actif a plusieurs options:

***1**. Construire un bâtiment de niveau 1 dans la zone jaune, un bâtiment de niveau 1 dans la zone violette et utiliser l'icône destin pour autre chose.*

S'il copie le dé jaune avec l'icône destin, alors il peut:



***2**. Construire deux bâtiments de niveau 1 dans la zone jaune, et un bâtiment de niveau 1 dans la zone violette.*

***3**. Construire un bâtiment de niveau 2 dans la zone jaune, et un bâtiment de niveau 1 dans la zone violette.*

***4**. Construire un bâtiment de niveau 3 dans la zone jaune <u>ou</u> la zone violette.*

S'il copie le dé violet avec l'icône destin, alors il peut:



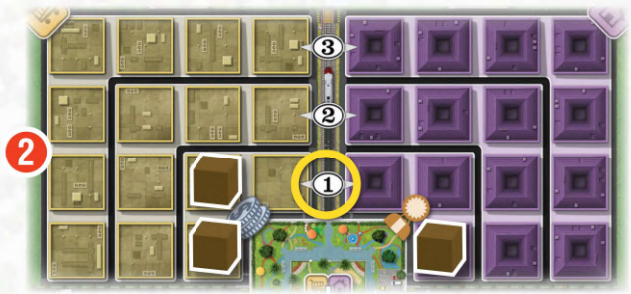
***5**. Construire deux bâtiments de niveau 1 dans la zone violette, et un bâtiment de niveau 1 dans la zone jaune.*

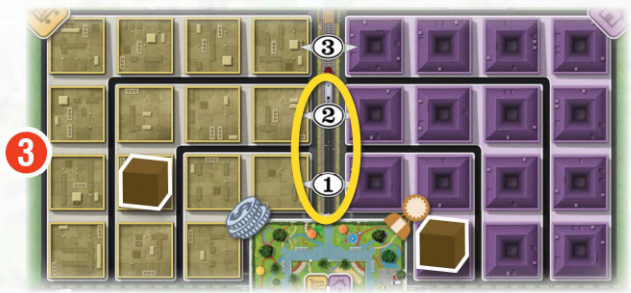
***6**. Construire un bâtiment de niveau 2 dans la zone violette, et un bâtiment de niveau 1 dans la zone jaune.*

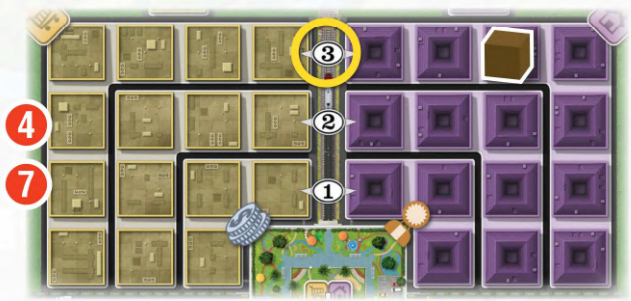
***7**. Construire un bâtiment de niveau 3 dans la zone jaune <u>ou</u> la zone violette.*

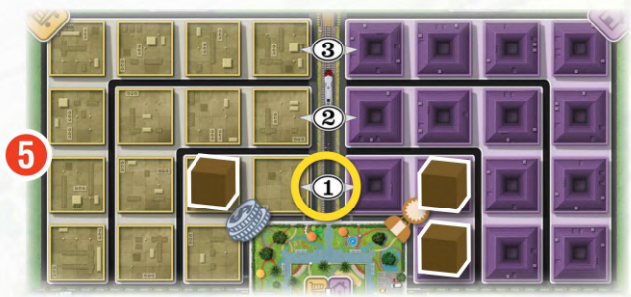
Dans tous les cas il ne peut pas construire dans la zone rouge puisque l'icône destin du dé rouge doit d'abord copier l'icône et la couleur d'un autre dé.

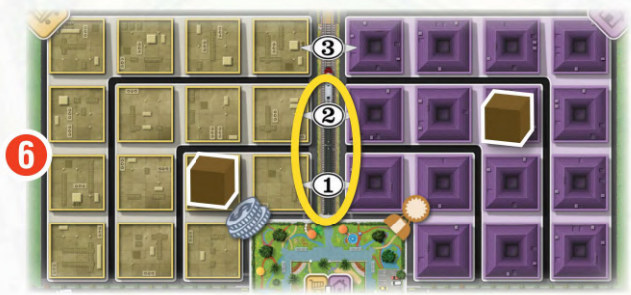












EDUCATION

Les icônes éducation sont le plus souvent utilisées par le joueur actif pour acquérir les tuiles vocation disposées sur le campus à la gauche du plateau de jeu. Plus votre éducation sera élitiste, plus vous attirerez l'attention des médias.



UTILISER 1 EDUCATION:

Vocation Ordinaire—Prenez la tuile vocation située dans la section la plus haute du campus.

UTILISER 2 EDUCATIONS:

Vocation Singuliere—Prenez l'une des deux tuiles vocation situées dans la section du milieu du campus.

UTILISER 3 EDUCATIONS:

Vocation Rare—Prenez l'une des trois tuiles vocation située dans la section la plus basse du campus.



Bonus de Faveur: Au lieu de prendre l'une des trois tuiles vocation située dans la section la plus basse du campus, prenez n'importe quelle tuile vocation appartenant à un autre joueur.

UTILISER 4 EDUCATIONS:

Titres Nationaux—Prenez le contrôle de la tuile Média *[page 8]*.

L'avantage principal de la tuile Média -en plus de permettre un quatrième lancer- débutera au prochain tour du joueur, en supposant qu'il la contrôlera toujours à ce moment là.

BANCS

Les bancs permettent au joueur actif de marquer sa présence dans le parc situé au centre de la ville. Une fois ceci effectué, les bancs vous permettent d'améliorer votre statut.



UTILISER 1 BANC:

Temps Libre—Gagnez un statut égal à la hauteur de votre présence dans le parc: pour chaque cube que vous possédez dans le parc, échangez la position de votre marqueur de statut avec celle du marqueur situé juste au-dessus.

Souvenez-vous : si vous éjectez un joueur de la première place de la piste de statut, celui-ci prend une tuile Faveur (s'il en reste).

UTILISER 3 BANCS:

Espaces Publics—Placez l'un de vos cubes sur l'emplacement du parc situé au centre de la ville. Il n'y a pas de limite au nombre de cubes qu'un joueur peut posséder dans le parc.

Etre présent dans le parc augmente la valeur d'un joueur dans chacune des quatre zones de la ville, comme expliqué dans "Décompte de la ville" [page 14].

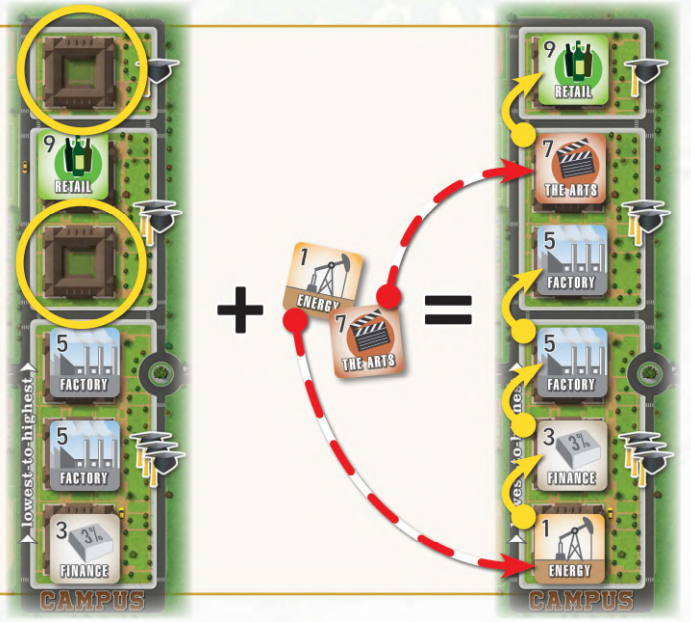
COMPLETER LES VOCATIONS:

Au début du tour d'un joueur –avant d'appliquer les tuiles Maître et de lancer les dés– si un ou plusieurs espaces du campus sont vides, complétez ces espaces comme suit:

- Le joueur actif pioche des tuiles dans le sac jusqu'à ce que le campus soit à nouveau rempli ou que le sac soit vide; *puis*
- Ordonnez les tuiles –celles déjà présentes et celles venant d'être piochées– dans l'ordre croissant de bas en haut sur le campus; *puis*
- Si une tuile Désastre a été piochée, appliquez son effet immédiatement.

Remarque: s'il ne reste plus assez de tuiles vocations disponibles dans le sac, complétez autant d'espaces que possible.

Deux emplacements vides... *...piochez de nouvelles tuiles...* *...ordonnez les tuiles...*



VOTES

Les icônes de vote sont le plus souvent utilisées par le joueur actif pour gagner le contrôle des sièges politiques situés sur la droite du plateau de jeu. Les votes permettent également d'attirer les tuiles Maître venues de l'étranger.



UTILISER 2 VOTES ou PLUS: ☑☑+

Siege Politique—Choisissez un siège politique dont la couleur correspond à l'une des icônes vote utilisées pour cette action. Placez exactement X cubes de votre couleur sur ce siège, où X représente le nombre d'icônes vote utilisées.

2 icônes vote sont nécessaires pour gagner un siège, même si ce siège est vacant (non contrôlé). Si un autre joueur contrôle déjà ce siège, le joueur actif doit assigner un nombre d'icônes de vote *supérieur* au nombre de cubes présents sur ce siège. Ces nouveaux cubes remplacent les cubes déjà présents sur ce siège. Ces derniers sont rendus à leur propriétaire.

Remarque: Vous pouvez très bien prendre le contrôle d'un siège vous appartenant déjà; vous avez été réélu.



Bonus de Faveur: Prenez le contrôle d'un siège déjà occupé en assignant un nombre d'icônes de vote égal au nombre de cubes présents sur ce siège.

Bonus Election—Lorsque le joueur actif gagne un siège, il peut immédiatement réaliser le bonus associé:

- **Maire**—Déplacez votre marqueur de statut tout en haut de la piste de statut.
- **Amenagement Urbain**—Rejouez un tour après celui-ci, mais sans relancer le dé vert.
- **Police & Feu**—Prenez le contrôle de la tuile Safe *[page 9]*.
- **Travaux Publics**—Augmentez la valeur de l'un de vos bâtiments en ville d'1 niveau.
  (déplacez le cube sur un emplacement vide de même couleur sur le niveau supérieur)
- **Finance**—Gagnez une richesse égale à la valeur de votre meilleur bâtiment en ville.
- **Conseil de Ville**—Gagnez un prestige égal à la valeur de votre meilleur bâtiment en ville.

UTILISER 4 VOTES: ☑☑☑☑

Politique Regionale—Prenez le contrôle de n'importe quelle tuile Maître restante sur l'aéroport *[page 8]*.

Remarque: La couleur des dés utilisés pour cette action ne doit pas obligatoirement correspondre à la couleur de la tuile Maître.

EXEMPLES DE VOTES:

Avec l'état des sièges politiques actuels… et les dés suivants...



...le joueur actif:

- *ne peut pas prendre le siège du Maire (trop peu d'icônes vote);*
- *ne peut pas prendre l'un des quatre sièges du milieu (pas d'icône vote de la couleur correspondante)*
- *peut prendre le contrôle du siège du Conseil de la Ville possédé par le joueur gris en utilisant ses quatre dés (dont l'un est de la couleur rouge requise)*



Maire: le joueur éjecté de la première place prend une tuile Faveur (s'il en reste) .

Police & Feu: si un joueur possède déjà la tuile Safe, prenez-la lui.

Travaux Publics: Une tuile Faveur ne peut pas être utilisée pour déplacer votre cube sur un emplacement déjà occupé. Si aucun emplacement n'est disponible, ce bonus n'est pas appliqué.

Finance & Conseil de la Ville: Si vous ne possédez aucun bâtiment en ville, vous n'obtenez rien.

DECOMPTES

À la fin du tour de n'importe quel joueur, si un marqueur de temps occupe l'une des deux cases de l'horloge, vous devez effectuer l'un des trois décomptes. Les deux premiers décomptes sont identiques; le troisième et dernier décompte permet de marquer des points supplémentaires.

1. DECOMPTE DE LA VILLE

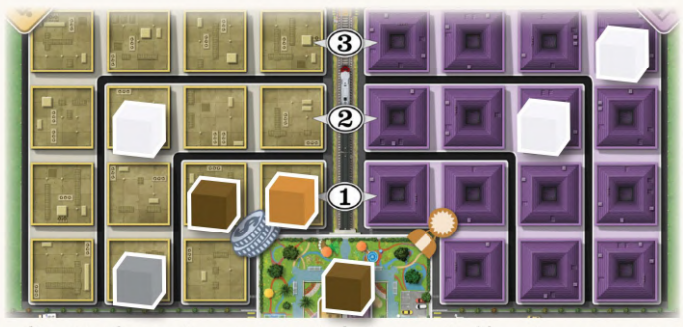
En bref—Evaluez l'une après l'autre les quatre zones de la ville pour savoir quels joueurs ont le plus grand total de présence et quels joueurs en ont le moins. Les joueurs ayant le plus grand total marqueront des points de victoire tandis que les moins présents en perdront.

- **1.** Dans la zone JAUNE, chaque joueur additionne la valeur des bâtiments qu'il possède dans cette zone: 1, 2, 3 ou 4 selon le niveau du bâtiment.
- **2.** Chaque joueur ajoute +1 à son total (même si il n' a que 0) pour chaque cube qu'il possède dans le parc central.
- **3.** Le joueur qui possède le plus grand total gagne 6 points de richesse (s'il y a une égalité, chaque joueur à égalité gagne les 6 points).
- **4.** Le joueur qui possède le plus petit total perd 3 points de richesse (s'il y a une égalité, chaque joueur à égalité perd les 3 points).

Ensuite, répétez les 4 étapes ci-dessus dans les zones BLEUE, ROUGE et VIOLETTE de la ville.
La zone BLEUE vous permet également de gagner/perdre de la richesse.
Les zones ROUGE et VIOLETTE vous permettent de gagner/perdre du prestige.

EXEMPLE DE DECOMPTE DE LA VILLE:

Avec les bâtiments et cubes présents dans le parc central suivant...



...décomptez la zone jaune comme suit: les joueurs gris, blanc et marron ont tous un total de 2 (souvenez-vous, pour le joueur marron, un bâtiment de niveau 1, +1 point pour le cube présent dans le parc central) tandis que le joueur orange a un total de 1. Orange perd 3 points de richesse tandis que les trois autres joueurs gagnent tous 6 points de richesse chacun.

Décomptez la zone violette comme suit: le joueur blanc a un total de 5, les joueurs orange et gris ont un total de 0 tandis que le joueur marron a un total de 1 grâce à son cube présent le parc central). Le joueur blanc gagne 6 points de prestige tandis que les joueurs orange et gris perdent 3 points de prestige.

2. DECOMPTE DE LA RIVIERE

En bref—Les joueurs qui possèdent un ou plusieurs cubes sur la rivière et/ou le pont marquent des points de victoire et peuvent prétendre à l'acquisition d'une villa pour le décompte de fin de partie *[page suivante]*.

- **1.** Chaque cube situé au nord du pont rapporte à son propriétaire un nombre de points de richesse égal à sa position sur la piste Ceinture Verte.
- **2.** Chaque cube situé au sud du pont rapporte à son propriétaire un nombre de points de prestige égal à sa position sur la piste Ceinture Verte.
- **3.** S'il y a un cube sur le pont, il rapporte à son propriétaire un nombre de points de prestige *et* de richesse égale à sa position sur la piste Ceinture Verte.
- **4.** Faites glisser les cubes placés sur la rivière et le pont vers la droite sur la route associée à chaque emplacement pour prendre le contrôle de l'emplacement *vide* de villa le plus éloigné sur la route. Si toutes les villas d'une route ont déjà été revendiquées, alors rendez le cube à son propriétaire.

3. DECOMPTE DES SIEGES POLITIQUES

En bref—Les joueurs qui possèdent 2 sièges politiques ou plus marquent des points de victoire. Un joueur qui ne possède aucun siège perd des points.

Comptez le nombre de sièges politiques que vous possédez et référez-vous au tableau ci-contre.

offices:	+🏅
0	-3
1	0
2	3
3	7
4	12
5	18
6	25

La première colonne indique le nombre de sièges possédés. Le nombre associé dans la colonne de droite indique le nombre de points de richesse *et* de prestige que vous marquez ou perdez.

4. DECOMPTE DU STATUT

En bref—Les joueurs marquent des points de victoire en fonction de leur position sur la piste de statut.

Notez la position de votre marqueur sur la piste de statut ainsi que le nombre d'étoiles que présente votre marqueur, puis référez-vous au tableau ci-contre.

+🏅	*rank*	+🏅
4	*1st*	8
2	*2nd*	4
1	*3rd*	2
0	*4th*	1

La colonne du milieu indique votre position sur la piste de statut. Le nombre associé dans les colonnes de droite et de gauche indique le nombre de points de richesse *et* de prestige que vous marquez en fonction du nombre d'étoiles que présente votre marqueur.

5. PREPARATION DES MANCHES 2 et 3

Remarque—Vous ne réalisez cette étape qu'à la fin des manches 1 et 2. Important: vous ne réalisez surtout pas cette étape à la fin de la manche 3!

En bref—A la fin des manches 1 et 2, vous devez préparer le plateau pour la manche à suivre (respectivement 2 et 3).

- **1.** Sur chaque siège politique, retirez tous les cubes sauf un et rendez-les à leur propriétaire.

  De cette manière, vous continuez de contrôler le(s) siège(s) que vous aviez acquis pour débuter la manche suivante, mais ce contrôle est précaire car il ne reste plus qu'un seul vote sur les sièges concernés.

- **2.** Replacez le marqueur temps sur l'emplacement de départ qui correspond au nombre de joueurs. Le joueur actif passe les dés au joueur suivant dans le sens horaire et la partie reprend.

6. DECOMPTE DES VOCATIONS

Remarque—Si vous êtes en train de réaliser le décompte des manches 1 et 2, ARRETEZ-VOUS ici! Les étapes 6 à 8 ne sont réalisées que pour le décompte de la manche 3.

En bref—Vous allez marquer des points selon le nombre de vocations *différentes* que vous possédez ainsi que pour chaque lot de 3 vocations ou plus *similaires*.

- **1.** Le joueur qui possède la tuile Média choisit n'importe laquelle des neuf tuiles vocations: la tuile Média devient une copie de cette vocation pour tous les décomptes des vocations.

	Qty.	
0	*0-1*	0
1	*2*	0
3	*3*	5
6	*4*	10
10	*5*	20
15	*6*	35
21	*7*	35
28	*8*	35
36	*9*	35

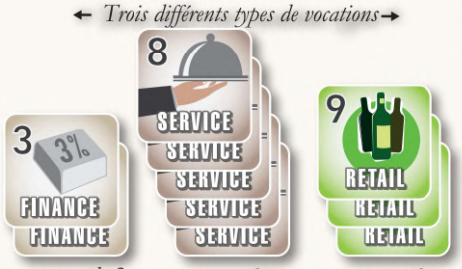
- **2.** Chaque joueur compte le nombre de tuiles vocation *différentes* qu'il possède et se réfère à la colonne centrale du tableau ci-joint. Le nombre associé dans la colonne de gauche indique combien de points de prestige le joueur marque.

- **3.** Pour CHAQUE TYPE de vocation, chaque joueur compte le nombre de tuiles vocation qu'il possède et se réfère à la colonne centrale du tableau ci-joint. Le nombre associé dans la colonne de droite indique combien de points de richesse le joueur marque.

EXEMPLE DE DECOMPTE DES VOCATIONS:

A la fin du jeu, David possède les tuiles vocation suivantes. Il marque 3 points de prestige car il possède 3 types de vocations différentes; 0 point de richesse pour la paire de tuiles Finance: 20 points de richesse pour les cinq tuiles Service, et 5 points de richesse pour les 3 tuiles Retail.

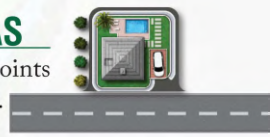
← *Trois différents types de vocations* →



groupe de 2 *groupe de 5* *groupe de 3*

Si David avait contrôlé la tuile Média, il aurait eu plusieurs possibilités : copier la vocation Service pour avoir un groupe de six tuiles et marquer 35 points de richesse ou copier une autre vocation pour en avoir quatre de différents types et marquer ainsi 6 points de prestige.

7. DECOMPTE DES VILLAS



En bref—Les joueurs marquent des points s'ils possèdent une ou plusieurs villa(s).

Chaque emplacement villa a une valeur de "1", "2" ou "4" selon la colonne dans laquelle il est situé.

- Chaque villa située au nord du pont rapporte à son propriétaire sa valeur en points de richesse.

- Chaque villa située au sud du pont rapporte à son propriétaire sa valeur en points de prestige.

- La villa située sur la route du pont rapporte à son propriétaire 1 point de richesse et 1 point de prestige.

8. DECOMPTE DES HERITAGES

En bref—Les joueurs marquent ou perdent des points selon la manière dont ils ont influé dans le développement de la ville en fonction de la tuile héritage qu'ils ont reçu lors de la mise en place du jeu.

Révélez l'un après l'autre la tuile Héritage que vous avez reçu au début du jeu: évaluez son influence et procédez au décompte en fonction des indications ci-dessous.



Zone JAUNE/BLEUE/ROUGE/VIOLETTE: Le(s) joueur(s) qui possède(nt) le plus grand nombre de bâtiments dans cette zone -à ne pas confondre avec le total des valeurs des bâtiments- marque(nt) 6 points de richesse et 6 points de prestige. Le(s) joueur(s) qui possède(nt) le moins de bâtiments (0 inclus) dans cette zone perd(ent) chacun 3 points de richesse et 3 points de prestige.



Ceinture Verte: Le(s) joueur(s) qui a(ont) le plus avancé sur la piste Ceinture Verte marque(nt) chacun 6 points de richesse et 6 points de prestige. Le(s) joueur(s) qui a(ont) le moins avancé sur la piste Ceinture Verte perd(ent) chacun 3 points de richesse et 3 points de prestige.



Les tuiles Vocations: Le(s) joueur(s) qui a(ont) le plus avancé sur la piste Ceinture Verte marque(nt) chacun 6 points de richesse et 6 points de prestige. Le(s) joueur(s) qui a(ont) le moins avancé sur la piste Ceinture Verte perd(ent) chacun 3 points de richesse et 3 points de prestige.



Sieges Politiques: Le(s) joueur(s) qui possède(nt) le plus grand nombre de cubes de vote parmi les six sièges politiques marque(nt) 6 points de richesse et 6 points de prestige. Le(s) joueur(s) qui possède(nt) le moins de cubes de vote (0 inclus) perd(ent) chacun 3 points de richesse et 3 points de prestige.

REGLES A 2 JOUEURS

Lorsque vous jouez à **Welcome to Centerville** à deux joueurs, vous devez considérer qu'un troisième joueur "fantôme" appelé le "bot" est assis avec vous à la table. Les actions qu'il réalise sont décrites sur ces deux pages ainsi qu'au dos de l'aide de jeu.

Vous devez comprendre que le bot n'a pas pour but d'être compétitif dans la partie. Son rôle est plutôt de perturber quelque peu vos plans. Le bot peut gagner la partie grâce à une succession de lancers opportuns mais cela est tout de même peu probable.

Lorsqu'une règle écrite sur ces deux pages est en contradiction avec la règle de base, celle des règles à deux joueurs est prioritaire.

MISE EN PLACE

Réalisez la mise en place indiquée sur l'aide de jeu plutôt que celle de la page 6 de ce livret.

DEROULEMENT DU JEU

Respectez l'ordre habituel du tour de jeu et des décomptes indiqués pages 6-13 -en traitant le bot comme un autre joueur- et en appliquant les modifications suivantes:

Tuiles— Le bot peut faire l'acquisistion et et bénéficier de la tuile **Safe** normalement. Le bot gagne des tuiles **Faveur** normalement mais ne peut jamais les utiliser sauf lorsqu'il utilise ses dés pour des contrats (voir à droite). Le bot ne peut pas contrôler la tuile **Média** ni de tuiles **Maître**.

Bonus Election—Si le bot prend le contrôle d'un siège politique, il applique le Bonus Election normalement. Pour le siège des Travaux Publics, le joueur placé le plus haut sur la piste de statut choisit lequel des bâtiments du bot prend de la valeur.

Desastres—Lorsque vous appliquez un Désastre trois des quatre effets vont affecter le bot d'une manière légèrement différente:

- **Perdre 1 siège politique:** Le bot perd le siège qui lui appartient avec le moins de cubes; s'il y a une égalité, le bot perd le siège situé le plus au sud de la ville (le plus proche du City Council).
- **Perdre 2 vocations:** Choisissez-en 2 aléatoirement.
- **Perdre 3 cubes en Ville:** Le joueur placé le plus haut sur la piste de statut détermine quels cubes le bot perd, mais ces cubes doivent être ceux de plus faible valeur (les cubes placés sur le parc sont considérés comme étant ceux de plus forte valeur).

Le Tour du Bot—Le bot joue toujours en dernier, après les tours des deux joueurs assis à la table.

Durant le tour du bot, les joueurs lancent les dés successivement pour le bot:

- Le bot conserve tous les dés qui n'ont pas une icône Destin lors de ses deux premiers lancers, les dés avec une icône Destin sont relancés.
- Le bot conserve tous les dés après le troisième lancer.
- Le bot utilise ses dés comme décrit sur la page suivante, dans l'ordre indiqué.

Tuiles Heritage Visibles—Lorsque vous évaluez et décomptez les tuiles Héritage de chaque joueur lors du décompte final, vous devez également évaluer et décompter les tuiles Héritage placées face visible sur le plateau lors de la mise en place du jeu.

ACTIONS DU BOT:

1. Le bot utilise toutes les icônes Destin en une fois pour marquer des points de richesse ou de prestige: avancez le marqueur le moins avancé. Si les deux marqueurs sont à égalité, alors avancez-les tous les deux du nombre d'icônes Destin.

2. Si le bot a obtenu exactement 2 icônes Arbre (ni plus ni moins), alors il peut prendre le contrôle d'un emplacement sur la rivière:

- Si son marqueur de richesse est le plus faible, alors il prend le contrôle de l'emplacement *vide* situé au nord du pont qui est le plus proche du pont (s'il en reste).
- Si son marqueur de prestige est le plus faible, alors il prend le contrôle de l'emplacement *vide* situé au sud du pont qui est le plus proche du pont (s'il en reste).
- Si ses marqueurs sont à égalité, alors il prend le contrôle de l'emplacement situé sur le pont si cet emplacement est vacant ou qu'il est occupé par un autre joueur.

Si le bot ne prend pas le contrôle d'un emplacement sur la rivière, il avance d'1 espace sur la piste Ceinture Verte pour chaque icône arbre obtenue. (Si le bot est déjà sur la case 12, le joueur dont le marqueur de statut est le plus bas recule d'une case.)

3. Le bot utilise toutes les icônes Education obtenues:

- Si le bot a obtenu 3 icônes éducation ou plus, il en utilise 3 pour prendre la tuile vocation située tout en bas du campus.
- Ensuite, s'il lui reste 2 icônes éducation ou plus, il en utilise 2 pour prendre la tuile vocation sur le troisième emplacement en partant du haut du campus.
- Ensuite, s'il lui reste 1 icône éducation, il l'utilise pour prendre la tuile vocation située tout en haut du campus.

4. Le bot utilise toutes les icônes Contrat obtenues. Pour chaque contrat (jaune/bleu/rouge/violet):

- Il prend le contrôle d'un emplacement vide de niveau 1 dans la zone correspondante, si possible.
- S'il ne peut pas, il déplace l'un de ses bâtiments de niveau 1 vers un emplacement vide de niveau 2, toujours dans la zone correspondante, si possible.
- S'il ne peut pas, il déplace l'un de ses bâtiments de niveau 2 vers un emplacement vide de niveau 3, toujours dans la zone correspondante, si possible.
- S'il ne peut pas, il déplace l'un de ses bâtiments de niveau 3 vers un emplacement vide de niveau 4, toujours dans la zone correspondante, si possible.
- S'il ne peut pas mais qu'il possède une Faveur, le bot l'utilise pour prendre le contrôle d'un emplacement de niveau 1 occupé par un autre joueur, toujours dans la zone correspondante *(s'il a plusieurs choix, c'est au joueur qui possède le plus haut statut de décider).*
- S'il ne peut pas, il place un cube dans le parc.

5. Le bot utilise toutes les icônes Vote obtenues. Pour chaque vote:

- Si le siège politique correspondant contient un ou plusieurs cubes appartenant à un autre joueur, retirez l'un de ces cubes.
- Si le siège politique correspondant contient un ou plusieurs cubes appartenant déjà au bot, ajoutez un cube du bot.
- Si le siège politique correspondant ne contient aucun cube, ajoutez un cube du bot et donnez au bot le Bonus Election de ce siège.

6. Le bot gagne 1 statut pour chaque banc et pour chaque sablier obtenu *(ne déplacez pas le marqueur temps).*

CONSEILS

Au tout début du jeu, avec tous les emplacements vides sur le plateau, il est tentant de conserver votre premier lancer puisque chaque dé pourra probablement être utilisé. N'ayez pas peur de relancer les dés pour tenter d'obtenir 4 icônes similaires *(par exemple: gardez une paire d'arbres et un destin,relancez les trois autres dés et croisez les doigts pour obtenir une meilleure combinaison)*. Avec 4 icônes similaires, nous vous conseillons d'entreprendre les actions suivantes le plus tôt possible:

- Quatre arbres vous permettent de construire un bâtiment dans la partie la plus chère de la ville. Cela vous donne un gros avantage pour gagner le contrôle de cette partie de la ville. Cela rend également les bonus Finance et City Council très lucratifs pour vous. Et le bâtiment ne peut pas vous être substitué autrement que par le biais d'un Désastre intempestif (si vous n'avez pas d'autre bâtiment de valeur inférieure à sacrifier).

- Quatre contrats vous permettent de retourner votre marqueur de statut et ainsi, vous marquerez à chaque fois le double de points de victoire. Si vous le retournez lors du premier tour, il sera décompté trois fois au cours du jeu ; dans le pire des cas, vous gagnerez donc 3 points de victoire supplémentaires, mais ce total pourrait monter à 12.

- Quatre éducations vous permettent d'obtenir la tuile Média. Il y a toujours un risque qu'un adversaire vous la prenne mais tant que vous la possédez, vous avez 33% de lancers en plus sur chacun de vos tours. Plus vous aurez cette possibilité, plus vous pourrez réaliser d'actions puissantes.

- Quatre votes vous permettent d'obtenir une tuile Maître. Avec une tuile Maître, vous pouvez définir ce que donnera la face d'un dé à chacun de vos lancers. Plus vous aurez cette possibilité, moins vous subirez le hasard des dés.

- Trois bancs *(ok, ce n'est pas vraiment un "quatre icônes similaires" mais avec moins d'icônes de banc, les chances sont presque identiques)* vous permettent de marquer votre présence dans le parc. Non seulement cela donne une petite augmentation de valeur dans chaque zone de ville lors des décomptes, mais une fois ceci effectué, chaque icône banc obtenue vous permet d'évoluer sur la piste de statut au lieu d'être gaspillée.

En parlant de la piste de statut, au début du jeu, vous pouvez choisir de relancer presque systématiquement les dés noirs et verts. En voici les trois raisons: (1) pour obtenir les bancs susmentionnés; (2) pour obtenir des icônes sablier afin d'améliorer votre statut; (3) pour obtenir l'icône de vote sur le dé noir ; ainsi vous pouvez obtenir le siège politique du maire et passer votre marqueur de statut directement au sommet de la piste de statut.

Ces trois objectifs vous permettent d'atteindre le sommet de la piste de statut ce qui vous permettra d'être le prochain joueur à saisir l'une des tant convoitées tuiles Faveur.

Au début du jeu -disons, à tout moment pendant le premier tour-, est-ce que vous avez intérêt à utiliser trois arbres pour accéder à la rivière? Ou plutôt d'avancer de trois cases sur la piste Ceinture Verte? Tout dépend. Une présence précoce sur la rivière vous permet d'obtenir la villa qui rapportera le plus de points en fin de partie, mais si vous êtes seulement à 1 sur la piste Ceinture Verte et que la manche est presque finie... ce n'est peut-être pas la meilleure solution. Si vous êtes déjà à 3 ou 4 sur la piste Ceinture Verte alors dans ce cas, peut-être que feriez mieux d'opter pour la rivière.

Surveillez attentivement un joueur qui tente d'obtenir le contrôle des 6 sièges politiques. S'il y parvient, l'écart de points de victoire sera sans doute très difficile à rattraper.

De même, cherchez parfois à prendre une tuile vocation dont un adversaire a besoin même si celle-ci ne s'insère pas très bien dans votre collection. Ceci est particulièrement vrai quand cet adversaire est sur le point de réunir une série de six tuiles similaires valant 35 points, ou d'acquérir sa huitième ou neuvième tuile vocation de type différent.

En fin de partie si vous vous retrouvez avec un écart très important entre votre prestige et votre richesse, ne sous-estimez pas la valeur des tuiles vocation pour réduire l'écart. Par exemple, si dans la troisième manche, votre prestige est très en retrait, vous pouvez tenter de collecter autant que possible de différents types de vocations (généralement en prenant les vocations dont le chiffre est faible avec trois icônes éducation). L'impact des vocations sur les scores est quelque fois négligé par les joueurs car leur décompte n'est réalisé qu'une seule fois à la toute fin du jeu.

Une autre manière pour vous de réduire l'écart entre prestige et richesse est de vous positionner du côté approprié de la rivière; puis d'essayer d'obtenir le maximum d'arbres pour avancer le plus loin possible sur la piste Ceinture Verte.

Ne négligez pas les tuiles Héritage. Quand vous hésitez à faire une action A ou B lors de votre tour, vous devriez favoriser l'action qui vous aide à dominer un héritage. À cette fin, cherchez également des indices en observant ce que font vos adversaires afin de deviner de quelle tuile héritage ils ont hérité.

N'oubliez pas d'utiliser vos tuiles Faveur ! Elles ne vous rapporteront rien lors du décompte final.

CREDITS

Auteur — Chad Jensen

Developpeur — Kai Jensen

Couverture & Logo— Chechu Nieto Sánchez

Boite — Rodger MacGowan

Regles — Chechu Nieto Sánchez et Chad Jensen

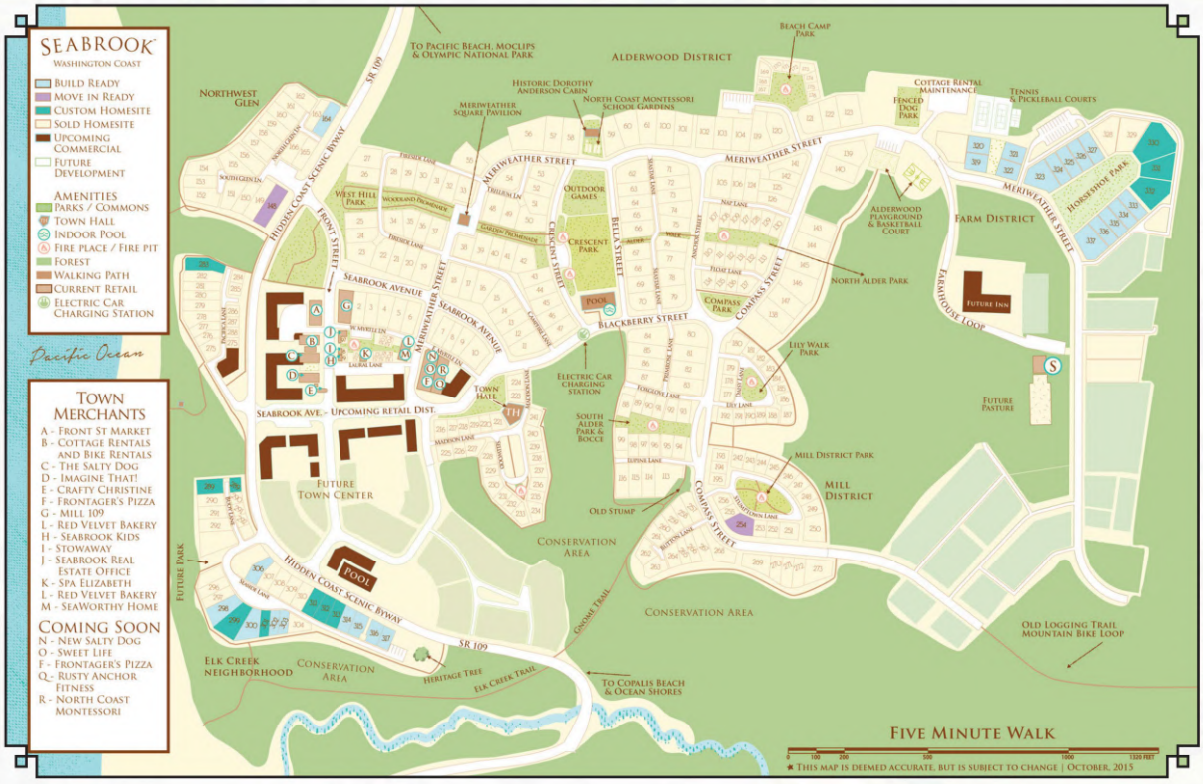
Playtesteurs — Steve Carey, Mark Beyak, Bob Borbe, Richard Gage, KrisSkold, Alex Ostroumov, David Akbar, Calvin, Hobbes, Paul Marjoram, David Siskin, DavidWall, Craig Olwert et Lyman Leong

Remerciement special — A Richard "Rahdo" Ham pour ses suggestions pour le mode 2 joueurs

Coordinateur Production — Tony Curtis

Producteurs — Gene Billingsley, Tony Curtis, Andy Lewis, Rodger MacGowan et Mark Simonitch

Traduction Francaise — Stephane Chagrin



Ville de Washington

FACES DES DES





- perdez 1 siège; *ou*
- perdez 2 vocations *ou*
- perdez 3 cubes en ville; *ou*
- perdez 4 points sur la piste ceinture verte

RICHESSE

PRESTIGE

STATUT

CEINTURE VERTE

TOUR D'UN JOUEUR

- complétez les vocations?
- résolvez les Désastre(s)?
- appliquez les tuiles Maître(s)?
  - lancez les dés
  - utilisez les dés
  - décompte?
  - passez les dés

TUILES HERITAGE

Le(s) joueur(s) qui possède(nt) les plus de cubes dans la zone violette de la ville marque(nt) chacun 6 points de prestige et de richesse; celui(ceux) qui en possède(nt) le moins en perd(ent) 3 de chaque.



Le(s) joueur(s) qui possède(nt) le plus grand nombre de cubes de vote parmi les six sièges politiques marque(nt) 6 points de richesse et 6 points de prestige. Le(s) joueur(s) qui en possède(nt) le moins perd(ent) chacun 3 points de richesse et 3 points de prestige.



(idem dans la zone bleue de la ville)



Le(s) joueur(s) qui a(ont) le plus avancé sur la piste Ceinture Verte marque(nt) chacun 6 points de richesse et 6 points de prestige. Le(s) joueur(s) qui a(ont) le moins avancé perd(ent) chacun 3 points de richesse et 3 points de prestige.



(idem dans la zone rouge de la ville)



(idem dans la zone jaune de la ville)



Le(s) joueur(s) qui possède(nt) le plus grand nombre de tuiles vocation -en comptant la tuile Media- marque(nt) 6 points de richesse et 6 points de prestige. Le(s) joueur(s) qui en possède(nt) le moins perd(ent) chacun 3 points de richesse et 3 points de prestige.

