CARD CITY

UN JEU DE CARTES MALIN POUR 2 À 4 JOUEURS

D'ALBAN VIARD

www.Ludibay.net

APERÇU D'UNE PARTIE

Dans ce jeu, les joueurs vont acquérir des **Bâtiments** qu'ils vont placer dans leur **Cité** afin de développer des **Quartiers** leur procurant ainsi des revenus et des points de victoire.

MATÉRIEL

- 34 **Résidences** vertes
- 24 **Commerces** bleus
- 12 **Loisirs** rouges
- 4 **Mairies** violettes
- 20 **Industries** jaunes
- 16 **Parkings** gris
- ○ 48 Jetons **Or** (16 de valeur 1, 5 et 25)
- ○ 1 Marqueur premier joueur



MISE EN PLACE

Préparer la pioche de cartes en tirant par joueur 6 cartes *Résidences*, 4 cartes *Industries*, 4 cartes *Parkings*, 3 cartes *Commerces* et 3 cartes *Loisirs*. Bien mélanger ces cartes, puis constituer une pile et la placer face cachée au centre de la table. C'est la **pioche**.

Exemple : *À 3 joueurs, mélanger 18 cartes Résidences, 12 cartes Industries, 12 cartes Parkings, 9 cartes Commerces et 9 cartes Loisirs. À 3 joueurs, la pioche est donc composée de 60 cartes.*

Trier ensuite les cartes *Résidences*, *Industries* et *Commerces* restantes par couleur et constituer 3 piles face visible. Ces cartes constituent la **réserve**.

DÉBUT DE PARTIE

En début de partie, chaque joueur reçoit :

- 3 jetons *Or* de valeur 1 (rouge)
- 1 carte *Mairie* qu'il pose devant lui.



La *Mairie* est le premier quartier de leur cité. Les joueurs conservent leur *Or* devant eux. Le joueur étant allé la dernière fois en ville est le premier joueur. Le joueur à sa gauche est le second joueur, etc.

BUT DU JEU

Obtenir en fin de partie le plus de points de victoire.

DÉROULEMENT D'UNE PARTIE

LE JEU SE DÉROULE EN 10 TOURS DIVISÉS CHACUN EN 5 PHASES :

- **1** / Acquisition de Bâtiments
- **2** / Construction
- **3** / Développement
- **4** / Revenus
- **5** / Fin de tour

PHASE 1 / ACQUISITION DE NOUVEAUX BÂTIMENTS

DANS CETTE PHASE, LES JOUEURS VONT RECEVOIR CHACUN 2 BÂTIMENTS.

Le premier joueur pioche 2 cartes par joueur (ex : à 3 joueurs, 6 cartes). Il consulte discrètement ses cartes.

Important : *Au premier tour seulement*, on remet les cartes *Loisirs* dans la pioche après avoir complété avec d'autres cartes (en excluant toujours les cartes *Loisirs*).

Puis il constitue 2 lots :

- Un lot constitué de 2 cartes face visible ;
- Un lot constitué des cartes restantes, une moitié des cartes étant placée face cachée, l'autre visible.

Le second joueur choisit maintenant quel lot de cartes il prend :

- Si le second joueur prend le lot de 2 cartes, alors le premier joueur refait 2 lots comme précédemment et c'est alors au troisième joueur de choisir un lot.
- Dès qu'un joueur prend le lot constitué des cartes restantes, alors le premier joueur reçoit le lot de 2 cartes et c'est maintenant au joueur ayant pris le lot de cartes restantes de faire 2 lots (comme décrit précédemment).
- Il propose ces 2 lots au joueur suivant, etc...

On réitère le procédé jusqu'à ce que tous les joueurs aient obtenu **exactement** 2 cartes.

Exemple : *Dans une partie à 3 joueurs, le premier joueur tire les 6 cartes suivantes (R, I, L, P, C et C). Il place les cartes R et C face visible (1er lot) et cache les cartes L et I parmi les cartes restantes (P, L, C et I).*



Il propose ces 2 lots au 2ème joueur. Celui-ci choisit le 1er lot (R et C). Le premier joueur, avec les cartes du 2ème lot refait discrètement 1 lot (P et I) face visible et un autre lot avec une carte face cachée (la carte Loisirs).



Il propose ces 2 lots au troisième joueur qui prend le 3ème lot (P et I), le premier joueur reçoit donc le 4ème lot (C et L). Si le deuxième joueur avait plutôt choisi le 2ème lot composé de 4 cartes, alors le premier joueur aurait reçu les cartes (R et C) et le deuxième joueur aurait composé 2 lots avec ces 4 cartes qu'il aurait proposées au 3ème joueur.

Note : *À tout moment dans la partie, les joueurs peuvent compter les cartes restantes de la pioche.*

PHASE 2 / CONSTRUCTION DES BÂTIMENTS

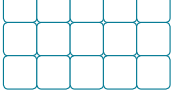
DANS CETTE PHASE, LES JOUEURS PLACENT LEURS NOUVEAUX BÂTIMENTS DANS LEUR CITÉ.

Les joueurs jouent simultanément (ou chacun à tour de rôle si les joueurs estiment cela nécessaire) et placent dans leur Cité, dans l'ordre qu'ils souhaitent, les 2 cartes qu'ils ont obtenues lors de la phase précédente.

En bons citoyens, les joueurs devront suivre certaines règles...

NOTION DE CITÉ

Une **Cité** est un carré de 25 cartes, soit 5 x 5 cartes. Dans une Cité ne peut se trouver qu'une seule Mairie, pas nécessairement en son centre.

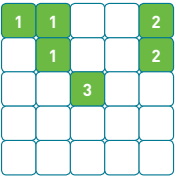


Une Cité est également composée de **Bâtiments**. Un Bâtiment est représenté par une carte, son type dépend de son icône. Il y a dans le jeu différents types de Bâtiments:

Bâtiments de ***Développement*** : Commerces et Résidences ;
Bâtiments de ***Culture*** : Mairies et Loisirs ;
Bâtiments ***Divers*** : Industries et Parkings.

NOTION DE QUARTIER

Un **Quartier** est un ensemble de cartes adjacentes par le côté (pas en diagonale !) de même type.



Ci contre :
1 Quartier de 3 Résidences (1)
1 Quartier de 2 Résidences (2)
1 Quartier d'1 Résidence (3)

LIMITE DE TAILLE

La taille d'une Cité est déterminée par le nombre maximum de cartes, la **Cité**. En début de partie, sans Industrie, la taille d'une Cité est de 5 cartes, et chaque Industrie augmente la limite d'une Cité de 5 cartes. Pour calculer la limite, les cartes Industries ne comptent **pas** mais la Mairie compte pour une carte.

0 Industrie ⟷ 5 cartes dont 1 Mairie
1 Industrie ⟷ 10 cartes dont 1 Mairie
2 Industries ⟷ 15 cartes dont 1 Mairie (...)

À tout moment dans la partie, y compris après la phase de développement (cf. phase de développement), une Cité ne peut **jamais** dépasser sa limite.

RÈGLES DE CONSTRUCTION

- Si un joueur peut construire un Bâtiment (c.-à-d. poser une carte) alors il **doit** le faire.
- On ne peut poser une nouvelle carte qu'adjacente orthogonalement à une carte déjà posée. Chaque Bâtiment placé devant un joueur influence donc les 4 côtés **directement** orthogonaux.
- On ne peut pas construire 2 Bâtiments de développement (rappel : Résidences et Commerces) de la même couleur côte à côte.
- Pour les Bâtiments qui ne peuvent pas se développer, on peut construire deux cartes de la même couleur côte à côte.
- Une Résidence et une Industrie ne peuvent pas être adjacentes. En revanche une Industrie peut être adjacente à toute autre carte.
- Pour construire un *Loisir*, on doit en payer le coût : 5 *Or*.
- Une fois placée, une carte Bâtiment reste en place jusqu'à la fin de la partie.
- Si une construction n'est pas possible (pour des raisons financières ou de limite de cartes imposée par les Industries ou de placement), la carte non « constructible » est défaussée dans la boite.

Exemple : *Dans cette ville limitée à 10 cartes (1 carte Industries et 1 Mairie) on peut placer :*



- *Une carte Industries à tous les emplacements numérotés sauf en 6, 7 et 8 (adjacente à une carte Résidences);*
- *Une carte Commerces à tous les emplacements numérotés sauf en 4 et 5, car on ne peut pas construire 2 Commerces l'un à côté de l'autre;*
- *Une carte Résidences à tous les emplacements numérotés sauf en 2, 3, 4 (adjacente à une carte Industries) et en 6, 7 et 8 car on ne peut pas construire 2 Résidences l'une à coté de l'autre.*
- *Une carte Loisirs (au coût de 5 Or) et une Parkings peuvent être implantés à tous les emplacements numérotés.*

PHASE 3 / DÉVELOPPEMENT DE LA CITÉ

DU FAIT DE LEUR ENVIRONNEMENT FAVORABLE, RÉSIDENCES ET COMMERCES ATTIRENT DE NOUVEAUX CITOYENS DANS LES CITÉS CE QUI CONTRIBUE À LEUR DÉVELOPPEMENT.

RÈGLES DE DÉVELOPPEMENT D'UNE CITÉ

- Lorsque cela est possible, développer un Bâtiment est obligatoire.
- Seuls les Résidences et les Commerces se développent. Les autres Bâtiments ne se développent pas.
- Les joueurs réalisent cette phase simultanément (ou chacun à tour de rôle si les joueurs estiment cela nécessaire).
- Si plusieurs développements sont possibles, l'ordre de développement est laissé à l'appréciation du joueur.
- Développer un Bâtiment revient à ajouter des cartes gratuitement à une Cité : les cartes proviennent de la réserve.
- La Mairie est un bâtiment de *Culture*.

Important : *Les joueurs veilleront à respecter les règles de construction des Bâtiments et de limite de leur Cité.*

DÉVELOPPEMENT DE RÉSIDENCE

Un quartier constitué de N Résidences (N cartes Résidences) adjacentes à au moins N+1 *Bâtiments* de **Culture** peut être développé en ajoutant de la réserve une carte Résidences directement adjacente à ce **Quartier**.



Rappel : *La Mairie compte comme un Bâtiment de Culture !*

Exemple de développement : *Cette Cité a 2 Quartiers résidentiels de 1 Bâtiment. Seul le Quartier entouré en jaune peut être développé : il est composé d'une carte et est adjacent à 2 Bâtiments de Culture (L et M). Le joueur prend de la réserve une carte Résidences qu'il peut placer en A ou en B. Il choisit de construire en A, créant ainsi un Quartier résidentiel de 3 cartes (il espère pouvoir développer ce Quartier lorsqu'il sera adjacent à 4 Bâtiments de Culture). La Cité possède une Industrie, ce qui porte la limite de la Cité à 10 cartes. Avec la nouvelle carte Résidences, la limite de la Cité est désormais de 7 cartes, l'Industrie ne compte pas !*

Remarque : *Développer une Résidence est la seule façon d'avoir plusieurs Résidences côte à côte.*

DÉVELOPPEMENT DE COMMERCE

Un quartier constitué de N Commerces (N cartes Commerces) adjacents à au moins N+1 *Quartiers* résidentiels **différents** peut être développé en ajoutant de la réserve une carte Commerces directement adjacente à ce Quartier.



Exemple : *Le Commerce ci-contre ne peut pas être développé bien qu'il soit adjacent à 2 Résidences car ces 2 Résidences font partie du même Quartier.*



Ici le Commerce peut être développé sur un des 2 symboles X car adjacent à 2 Résidences différentes.

Remarque : *Développer un Commerce est la seule façon d'avoir plusieurs Commerces côte à côte.*

PHASE 4 / REVENUS

DANS CETTE PHASE, LES JOUEURS REÇOIVENT LES REVENUS DE LEUR CITÉ. L'ARGENT PERMETTRA D'ACQUÉRIR DE NOUVEAUX BÂTIMENTS LOISIRS, DE CONSTRUIRE DE NOUVELLES INDUSTRIES ET AINSI D'AGRANDIR LEUR CITÉ...

Chaque joueur perçoit ses revenus du tour. L'Or est pris dans la réserve.

SALAIRE

Lors de cette phase, les joueurs reçoivent 1 Or de la Mairie, c'est leur salaire d'élu local.

REVENU DES COMMERCES

Les joueurs reçoivent de leurs Commerces des revenus comme suit : chaque Quartier *commercial* rapporte de l'argent comme indiqué sur les cartes Commerces.

Commerce d'une carte ⟷ 1 Or
Commerce de 2 cartes ⟷ 1 Or + 2 Or
Commerce de 3 cartes ⟷ 1 Or + 2 Or + 3 Or (...)



Exemple : *La ville ci-contre dispose de 3 Quartiers commerciaux, le joueur reçoit ce tour : son salaire de 1 Or, ses revenus de ses 2 Commerces de 1 carte, rapportant 1 Or chacun, soit 2 Or, ses revenus d'1 Commerce de 2 cartes rapportant 3 Or. Le revenu du joueur est donc égal à 6 Or.*

PHASE 5 / FIN DE TOUR

CHACUN PEUT ACHETER 1 INDUSTRIE, ET LE PREMIER JOUEUR CHANGE.

En commençant par le premier joueur, chaque joueur *peut* maintenant acheter *une et une seule* Industrie qu'il prend de la réserve. Si c'est la première Industrie **dans la Cité** du joueur, alors elle coûte 5 Or, si c'est la deuxième, elle coûte 10 Or, etc. S'il n'y a plus de cartes Industries dans la réserve, alors on ne peut pas en acheter.

1ère Industrie ⟷ 5 Or
2ème Industrie ⟷ 10 Or
3ème Industrie ⟷ 15 Or (...)

Le joueur directement à gauche du premier joueur devient premier joueur.

FIN DE LA PARTIE

CHAQUE JOUEUR DÉTERMINE SON NOMBRE DE POINTS DE VICTOIRE.

À la fin du 10ème tour de jeu, c'est à dire quand le paquet de cartes est épuisé, on réalise un décompte final.

Chaque Quartier *résidentiel* rapporte en fonction de sa taille :

1 carte ⟷ 1 point
2 cartes ⟷ 1 + 2 = 3 points
3 cartes ⟷ 1 +2 + 3 = 6 points (...)

Chaque place restée vide du territoire (zone 5x5) de la Cité fait perdre 1 point et chaque lot de 5 Or à la fin de la partie rapporte 1 point. Le joueur ayant obtenu le plus de points l'emporte. À égalité, c'est le joueur ayant le plus d'argent après conversion qui l'emporte. S'il y a encore égalité, on refait une partie pour les départager !



Exemple de décompte : *Dans cette ville, il y a 4 Quartiers résidentiels. Les 2 Quartiers de 3 cartes rapportent chacun 1+2+3=6 points, soit 12 points. Les 2 Quartiers de 1 carte rapporte 1 point chacun. Il reste 36 Or au joueur qu'il convertit en 7 points et il lui reste 1 Or. Le joueur a 2 places vides = -2 points. Le score du joueur est donc de 12+1+1+7-2=19 points et 1 Or.*

CARD CITY : AIDE DE JEU

Pour le calcul des revenus des Commerces selon leur taille ou pour le calcul des points de victoire selon la taille des Résidences.

TAILLE	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
SCORE / ARGENT	1	3	6	10	15	21	28	36	45	55



CRÉDITS DU JEU

L'auteur tient à remercier particulièrement Brice, Teddy, Guillaume, David, Laurent et Sylvain qui l'ont aidé à améliorer ce jeu. Egalement un grand merci à Fanny pour l'illustration complète du jeu et à Stéphane pour sa relecture précise des règles.

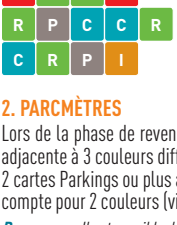
VARIANTES

1. DÉCENTRALISATION

À la fin de la partie, pour chaque zone adjacente aux couleurs détaillées ci-dessous, on ajoute au score obtenu :

ZONES	COULEURS	POINTS
COMMERCES	TOUTES	5
PARKINGS	TOUTES	5
LOISIRS	TOUTES	5
RÉSIDENCES	TOUTES SAUF JAUNE	5
INDUSTRIES	TOUTES SAUF VERT	5

La Mairie compte pour 2 couleurs (violet et rouge). Selon la localisation de la Mairie dans la cité, le joueur marque un bonus égal à 2 points par déplacement vertical ou horizontal par rapport au centre de la cité 5 x 5. Le joueur marque un bonus pour le nombre de zone industrielle : 1 zone ↔ 0 point, 2 zones ↔ 3 points, 3 zones ↔ 6 points...



Exemple de décentralisation : *La zone résidentielle de 3 carrés est adjacente à toutes les couleurs possibles, le joueur marque 5 points. Aucune autre zone n'est adjacente à toutes les autres couleurs possibles. Le joueur a 3 zones industrielles, il marque 6 points. La Mairie est décentrée de 1 déplacement vertical et 1 déplacement horizontal par rapport au centre, le joueur marque encore 4 points.*

2. PARCMÈTRES

Lors de la phase de revenus, les Parkings rapportent de l'or. Chaque zone Parkings adjacente à 3 couleurs différentes rapporte 1 Or, à 4 couleurs 2 Or, à 5 couleurs 3 Or, 2 cartes Parkings ou plus adjacentes constituent un unique grand Parking. La Mairie compte pour 2 couleurs (violet et rouge).

Remarque : *Il est possible de combiner ces 2 variantes pour un jeu encore plus stratégique.*

3. SOLITAIRE

Il est possible de jouer à Card City en solo. Le joueur joue contre lui-même en essayant de faire le meilleur score. Toutes les règles habituelles s'appliquent sauf :

• Mise en place : mélanger 6 cartes Résidences, 4 cartes Industries, 4 cartes Parkings, 3 cartes Commerces, et 3 cartes Loisirs.

• Lors de l'acquisition de nouveaux Bâtiments, le joueur tire 3 cartes, en choisit 2 et remet sous la pile la carte non choisie. S'il pioche au premier tour des cartes Loisirs, il les remet dans le paquet et en pioche d'autres.

Le joueur calcule son score comme dans le jeu de base. Si son score est entre...

0-9 • *il atteint le Niveau* ***Lieu Dit***
10-14 • *Niveau* ***Hameau***
15-19 • *Niveau* ***Village***
20-24 • *Niveau* ***Bourg***
25-29 • *Niveau* ***Commune***
30-34 • *Niveau* ***Ville***
35-39 • *Niveau* ***Agglomération***
40-44 • *Niveau* ***Métropole***
45-49 • *Niveau* ***Capitale***
≥ 50 • *Niveau* ***Mégalopole***

maquette ● mbdesigngraphique@orange.fr ● illustrations ● da-fanny@orange.fr