



Vin d'jeu d'aide (<http://www.vindjeu.eu/>)

TOUR D'UN JOUEUR

I. INVESTMENTS

Défausser 1 ou plusieurs Build permits = gain en Wealth = valeur en bas de la carte.

II. DÉPENSER DES POINTS D'ACTION

Recevoir 6 PA & les dépenser en :

→ Acquérir 1 Build permit face visible

- 1 des 4 zones COM - CIV - IND - RES
- Nbre de permis = nbre de lots
- Placés face visible devant le joueur
- Quand on la joue, elle va à la défausse



→ Acquérir 1 Urban renewal card

→ Construire 1 contract card

- Couleur = zone
- Coût de construction :
 - APs
 - Nbre de permis de la bonne zone (= taille du lot)
 - Wealth = valeur du block
- Règles de placement :
 - Y déposer 1 control marker
 - La carte contrat → hors du jeu
 - Respecter la règle en italique sur la carte
 - Uniquement si adjacent à :
 - Aucun building OU :
 - À au min 1 building de la même zone (diag. + vert.)
 - Les parcs ne sont pas rattachés à 1 zone
 - Les buildings « placed » ou « moved » ne sont pas affectés par cette restriction

Neighborhood bonus

- Immédiatement après avoir placé le building, gagner 1 prestige / building adjacent de la même zone.
- Ne pas recevoir ce bonus si le building est « placed » ou « moved »

Vocations

Quand on construit 1 vocation contrat :

- Recevoir le marqueur vocation indiqué
Si plus de marqueur vocation indiqué, en prendre 1 le même d'1 autre joueur au choix.
- Tous les joueurs qui possèdent min 1 même vocation gagnent :
X / vocation marker le même. X = X prestige ou X Wealth (chaque joueur décide pour chaque marker)

Building effects (= texte sur contrat)

- Les appliquer top → down
- Normalement, le seul joueur affecté = le joueur actif
- Si un effet réfère à un building spécifique qui gagne ou perd qq chose, le ou les joueurs qui contrôlent ces buildings sont affectés. Ex p9
- « these rows » = vertical + horiz. Rows du building qu'on vient de construire.
- Certains buildings du croisement peuvent compter 2 fois (one of these rows + the other rows)
- Le nouveau building compte lui-même pour son propre effet : il est placé avant de produire son effet.

→ Prendre 1 contrat comme Faveur

- Max 1 faveur / joueur à 1 moment
- Pour en acquérir une :
 - Dépenser les APs mais ne pas construire & la placer sur son tableau face visible.
 - Après, on pourra la construire pour 0 AP mais en payant les permits & wealths

III. FIN DU TOUR (du joueur)

1. Glisser les planning cards vers le bas
2. Remplir les emplacements planning et retourner face visible la carte du dessus du planning deck :
 - Event : l'exécuter a piocher 1 autre carte
 - Election & Wealth payout (s'il y en a)
3. Glisser les contracts cards vers le bas
 - Si le City deck est actif : Town cards limités au 5 AP box
 - Si le Metropolis deck est actif : City limités au 4 AP box
4. Remplir les emplacements contracts et retourner face visible la carte du dessus du Town / City (si actif) / Metropolis (si actif) deck
 - Event : l'exécuter a piocher 1 autre carte
 - Prestige payout (s'il y en a)
5. Passer le marqueur premier joueur au joueur à sa gauche

FIN DU JEU

Lorsque l'événement « Olympic Games » du Metropolis deck est révélé : le jeu se termine immédiatement :

- Exécuter un payout final sur toutes les lignes de prestige
- Chacun gagne 1 prestige / 10 Wealth qu'ils ont en main
- Chacun gagne du prestige en fonction des politiciens qu'ils contrôlent

Celui qui a le plus de prestige gagne

Egal : celui qui a le plus de Wealth

Egal : victoire partagée

ELECTION



- Quand l'icône election apparaît sur une carte planning :
 - Avancer Le jeton orange d'1 case & l'élection a lieu pour uniquement ce politicien-là (si pas encore actif, rien ne se passe).
- Quand un event appelle à 1 élection
- A partir du moment où l'événement « Sports Team » a eu lieu, assigner le « Contractor » à chaque fin d'élection (le Contractor n'est pas un politicien)

WEALTH / PRESTIGE PAYOUT TRIGGERS



- En bas des cartes planning & contrats
- Effectuer ce payout après l'élection éventuelle provoquée par la même carte.
- Le numéro & la couleur de l'icône montre de quelle row de la ville on vise.
 - Rien ne se passe si elle n'existe pas
 - Payout si cette row existe
- Cf table
 - Celui qui a le plus de building sur cette row
 - Egal : le nbre de pts de la place suivante est ajouté et le total est divisé en 2 arrondi à l'inférieur

EVENTS



- Ordre Top down
- Si une partie ne sait pas être réalisée, la skipper et passer à la partie suivante
- Les events du planning deck → défausse
- Les events des contracts deck → hors du jeu

URBAN RENEWAL



Lorsque :

- Le Contractor construit 1 contrat
- 1 joueur construit 1 contrat tout en défaussant 1 carte Urban Renewal
- Le joueur peut détruire X buildings suivants les conditions :
 - Les Zoning restrictions sont respectées après la démolition
 - Le nouveau building est au minimum aussi grand que les buildings détruits
 - Le nouveau building occupe tous les lots occupés par les buildings détruits