

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 permits = 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 permits 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 le 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 desck 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 un 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 election
- 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 & contracts
- Effectuer ce payout après l'élection éventuelle provoquée par la même carte.
- Le numéro & le 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
- Cfr 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

