

STONEMAIER GAMES PRÉSENTE

BETWEEN TWO CITIES

Un jeu de Ben Rosset & Matthew O'Malley
Illustrations de Beth Sobel & Spencer Epps

3-7 joueurs (avec variante pour 2 joueurs)
25 minutes – À partir de 8 ans

Début du 19ème siècle. Les villes se développent et l'urbanisation bat son plein. Vous incarnez un urbaniste de renommée mondiale sollicité par deux villes différentes afin de construire un espace agréable et pratique. Ces projets ambitieux nécessitent l'expertise de plusieurs spécialistes, et chaque ville vous demande de vous associer avec un autre urbaniste afin de bénéficier de vos talents conjugués. Saurez-vous collaborer efficacement et planifier ensemble vos constructions afin de bâtir les villes les plus imposantes du monde ?

APERÇU DU JEU

Between Two Cities est un jeu de sélection et de placement de tuiles dans lequel chaque tuile représente un ou deux bâtiments. Vous collaborez avec le joueur à votre gauche pour construire une ville tout en construisant une seconde ville avec le joueur à votre droite. À chaque tour, vous devez sélectionner deux tuiles, les révéler, puis discuter avec vos partenaires afin de placer une des deux tuiles dans chacune des villes que vous construisez.

OBJECTIF

À la fin de la partie, le score de chaque ville est calculé en fonction de sa beauté architecturale. Votre score final est le plus petit score des deux villes auxquelles vous avez participé, et le joueur avec le plus haut score final l'emporte. Pour gagner, il vous faudra partager votre attention et votre travail de manière équitable entre les deux villes.

108 TUILES BÂTIMENT SIMPLES



24 TUILES BÂTIMENT DOUBLES



14 JETONS VILLE



1 PLATEAU DE SCORE



1 LIVRET DE RÈGLES



7 CARTES DE RÉFÉRENCE



15 CARTES DE PLACEMENT ALÉATOIRE



MISE EN PLACE

1. Mélangez les **cartes de placement aléatoire** et piochez la première carte du paquet. Asseyez-vous autour de la table dans le sens des aiguilles d'une montre en suivant les instructions de la carte. Par exemple, si la carte indique 'Par ordre alphabétique de ville natale', un joueur né à Toulouse sera assis à gauche d'un joueur né à Bruxelles, et ainsi de suite.

Note : vous pouvez aussi opter pour un ordre aléatoire en distribuant une «carte de placement aléatoire» à chaque joueur et en vous asseyant autour de la table dans le sens des aiguilles d'une montre en suivant le chiffre en haut à gauche de la carte dans l'ordre croissant.

Assurez-vous d'avoir suffisamment d'espace entre vous afin de pouvoir facilement construire une ville entre deux joueurs assis côte à côte.

Placez le **plateau de score** au milieu de la table. Placez un **jeton ville** entre chaque joueur (là où les villes seront construites) ainsi que les **jetons ville** correspondants près du **plateau de score**. Placez une **carte de référence** en face de chaque joueur.

2. Mélangez les **tuiles bâtiment doubles** (rectangulaires) et placez-les face cachée en pile près du **plateau de score**.
3. Placez la boîte avec toutes les **tuiles bâtiment simples** (carrées) face cachée au milieu de la table. Mélangez les tuiles dans la boîte.

APERÇU D'UNE PARTIE

Une partie se déroule en trois manches.

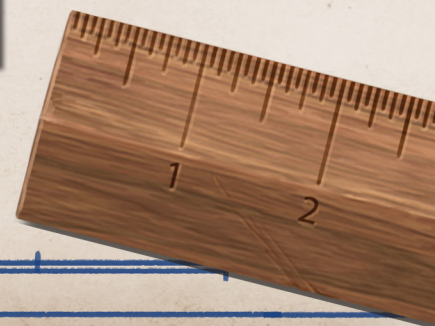
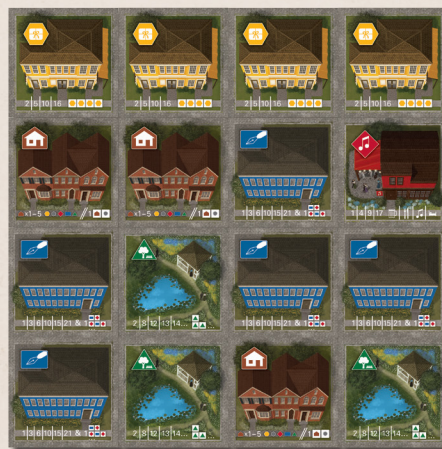
Au début de chaque manche, vous piochez un certain nombre de tuiles au hasard. À chaque tour de jeu, vous allez sélectionner secrètement deux tuiles que vous placerez en face de vous, face cachée.

Vous ferez ensuite passer le reste des tuiles à l'un de vos voisins.

Chaque joueur révélera alors les tuiles qu'il a sélectionnées et en placera une dans chacune de ses deux villes.

Les tuiles sélectionnées et leur emplacement dans la ville détermineront la valeur de chaque ville à la fin du jeu (voir Décompte de fin de partie p.4, pour une description détaillée de la manière dont la valeur de chaque ville est décomptée).

À la fin de la partie, chacune de vos villes **doit former un carré de 4 par 4**, composé de 12 **tuiles bâtiment simples** et 4 **tuiles bâtiment doubles**. Vous ne pouvez pas placer une tuile qui ne respecterait pas cette contrainte.



DESCRIPTION DÉTAILLÉE D'UNE PARTIE

Tous les joueurs font simultanément les actions suivantes :

Manche 1 - Tuiles bâtiment simples

Piochez sept *tuiles bâtiment simples* de la boîte.
Suivez ensuite les étapes ci-dessous dans l'ordre :

SÉLECTION : Sélectionnez secrètement, sans discuter avec les autres joueurs, deux de vos tuiles. Placez le reste de vos tuiles en pile face cachée au-dessus de la ville à votre **gauche** et mettez le *jeton ville* sur ces tuiles. Cela indique aux autres joueurs que vous avez fini de sélectionner vos tuiles. Vous ne pouvez alors plus changer les tuiles sélectionnées ni regarder les tuiles que vous avez passées.

RÉVÉLATION : Une fois que tous les joueurs ont sélectionné leurs tuiles, ils les révèlent simultanément.

PLACEMENT : Vous pouvez maintenant discuter avec vos voisins de la meilleure stratégie de placement des tuiles. Vous devez placer une de vos deux tuiles dans la ville à votre droite et l'autre tuile dans la ville à votre gauche. Toutes les tuiles doivent être **orientées dans le même sens**, de manière à pouvoir lire le bandeau de score de la tuile. Une tuile doit être **placée de manière adjacente** à une autre tuile dans la ville (une nouvelle tuile doit toucher au moins une autre tuile par un côté).

NOTE 1 : Vous devez placer vos tuiles de manière à ce que la ville soit un carré de 4x4 tuiles en fin de partie. Une fois placée, une tuile ne peut plus être déplacée.

NOTE 2 : Il peut arriver qu'un joueur désire attendre qu'un autre joueur place ses tuiles avant de placer les siennes. Dans ce cas, le joueur avec la plus petite valeur en haut à gauche de sa «carte de placement aléatoire» place ses tuiles en premier.

TOURS SUIVANTS : S'il y a plus d'une tuile sous le *jeton ville* à votre droite, prenez ces tuiles et répétez les étapes ci-dessus. S'il ne reste qu'une tuile sous le *jeton ville* à votre droite, défaussez-là face cachée au centre de la table (ne la remplacez pas dans la boîte) et commencez la manche 2.

À la fin de la manche 1, chaque ville sera constituée de six *tuiles bâtiment simples*.



Plus grand que 4x4
Mauvais sens



Placer les nouvelles tuiles adjacentes aux autres.



Manche 2 - Tuiles bâtiment doubles

Piochez trois *tuiles bâtiment doubles*. Sélectionnez secrètement, sans discuter avec les autres joueurs, deux de vos tuiles. Placez la tuile restante au-dessus de la ville à votre gauche, et mettez le *jeton ville* sur cette tuile pour indiquer que vous avez fini de sélectionner vos tuiles. Une fois que tous les joueurs ont sélectionné leurs tuiles, révèlez-les et placez-en une dans chacune de vos villes. Tout comme à la manche 1, vous pouvez discuter avec vos voisins de la meilleure stratégie pour placer vos tuiles. Une *tuile bâtiment double* est considérée comme étant deux *tuiles bâtiment simples* collées l'une à l'autre. Une *tuile bâtiment double* doit être orientée dans le même sens que les autres tuiles.

Au moins un côté d'un des deux bâtiments de la *tuile bâtiment double* doit être adjacent par un côté à une tuile dans la ville, et une *tuile bâtiment double* doit être placée de manière à ce que la ville reste dans un carré de 4x4. Défaussez la *tuile bâtiment double* sous le *jeton ville* à votre droite, face cachée, au centre de la table (ne la remplacez pas dans la boîte) et commencez la manche 3. À la fin de cette manche, chaque ville sera constituée de six *tuiles bâtiment simples* et deux *tuiles bâtiment doubles*.

Manche 3 - Tuiles bâtiment simples

La manche 3 se déroule de manière identique à la manche 1, sauf pour les points suivants : à la fin de l'étape de sélection, placez le reste de vos tuiles en pile face cachée au-dessus de la ville à votre **droite**. Au tour suivant, prenez les tuiles situées sous le *jeton ville* à votre **gauche**. À la fin de cette manche, chaque ville sera constituée de douze *tuiles bâtiment simples* et de deux *tuiles bâtiment doubles*, formant un carré de 4x4.

DÉCOMPTE DE FIN DE PARTIE

À la fin de la manche 3, l'un des joueurs appelle chaque type de bâtiment selon l'ordre indiqué sur la *carte de référence*, du haut vers le bas. Chaque joueur annonce alors la valeur pour ce type de bâtiment dans la ville située à sa gauche et avance le *jeton ville* correspondant sur le *plateau de score* d'autant. Décomptez les points donnés par un type de bâtiment pour toutes les villes avant de passer au type de bâtiment suivant. Votre **score final** est le plus petit des scores de vos deux villes. Le joueur avec le plus haut score final gagne la partie.

En cas d'égalité, le joueur (parmi ceux qui ont le plus haut score final) dont la seconde ville a le plus haut score l'emporte.

En cas de nouvelle égalité, le joueur avec le plus de commerces dans ses villes gagne ; en cas de nouvelle égalité, les joueurs à égalité continuent à comparer le nombre de bâtiments de chaque type dans leurs villes, dans l'ordre indiqué sur la *carte de référence*.

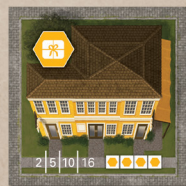
Exemple : Jérémie et Tim ont deux villes ayant chacune le même score. Jérémie a un total de cinq commerces dans ses villes, alors que Tim n'en a que 4. Jérémie gagne la partie.

VALEUR DES BÂTIMENTS

// = ou & = et ■ ■ = adjacent

Commerces (16 tuiles simples + 8 sur tuiles doubles)

Une ligne de 1/2/3/4 commerce(s) vaut 2/5/10/16 points.

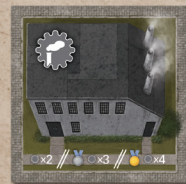


Les commerces valent plus de points lorsqu'ils sont connectés en ligne droite (horizontalement ou verticalement). Un commerce isolé vaut 2 points, deux commerces côte à côte valent 5 points, trois commerces en ligne valent 10 points et quatre commerces en ligne valent 16 points. Si un commerce appartient à plusieurs lignes, il ne peut être décompté que dans une seule de ces lignes. Chaque ensemble de commerces est compté séparément.

Dans l'exemple à droite, les commerces valent 23 points : 16 points pour la ligne de quatre commerces, 2 points pour le commerce isolé, et 5 points pour les deux commerces côte à côte.

Usines (16 tuiles simples + 8 sur tuiles doubles)

Une usine vaut 4/3/2 points, selon la majorité.



Dans la ou les villes comprenant le plus d'usines, chaque usine vaut 4 points. Dans la ou les villes comprenant le deuxième plus grand nombre d'usines, chaque usine vaut 3 points. Dans toutes les autres villes, chaque usine vaut 2 points.

Les villes A et B ont chacune cinq usines, qui valent 20 points au total. La ville C a trois usines, et reçoit donc 9 points. La ville D n'a que deux usines, ce qui lui rapporte 4 points. La ville E et son unique usine reçoit 2 points. La ville F, sans usine, reçoit 0 point.

EXEMPLE DE DÉCOMPTE DE FIN DE PARTIE

Dans la partie à six joueurs ci-contre, le score final de Jérémie est 56, tout comme le score final de Tim ; le score final d'Anne est 56, celui de Pierre et de Margot est 52, et le score final d'Émilie est 62. Émilie remporte la partie.



Les commerces sont plus attractifs quand ils sont rassemblés et que les clients peuvent tous les trouver au même endroit.



Les industries permettent de fournir du travail aux habitants et attirent d'autres industries dans leur sillage.

Auberges (20 tuiles simples + 8 sur tuiles doubles ; 7 de chaque)

Une association de 1/2/3/4 aubergé(s) vaut 1/4/9/17 point(s)



Il y a quatre types différents d'auberges, ayant chacune une icône à l'intérieur du losange rouge permettant de les distinguer.

Dans une ville, une auberge seule vaut 1 point, une association de deux auberges différentes vaut 4 points, de trois auberges différentes vaut 9 points et des quatre types d'auberges vaut 17 points. Les auberges n'ont pas besoin d'être adjacentes

pour compter comme une association. Une ville peut comporter des auberges identiques et il peut donc y avoir plusieurs associations. Un type d'auberge comptabilisé dans une association ne peut pas l'être dans une autre.

Si une ville contient une taverne musicale, deux bistrots et deux hôtels, les auberges valent 13 points : 9 pour la première association (taverne musicale + bistrot + hôtel) et 4 pour la seconde (bistrot + hôtel).

Une ville est d'autant plus attractive qu'elle propose une grande variété de lieux pour boire, manger, écouter de la musique ou dormir.

Bureaux (20 tuiles simples + 8 sur tuiles doubles)

Un ensemble de 1/2/3/4/5/6 bureau(x) vaut 1/3/6/10/15/21 point(s).

Un bureau vaut 1 point supplémentaire s'il est adjacent à au moins une auberge.



Les bureaux valent 1 point lorsqu'il n'y a qu'une seule tuile, 3 points lorsqu'il y en a deux, 6 points pour trois tuiles, 10 points pour quatre tuiles, 15 points pour cinq tuiles et 21 points pour six tuiles bureau (indépendamment de l'endroit où ils sont situés dans la ville). Si une ville a sept tuiles bureau, cette septième est la première d'un nouvel ensemble et compte pour 1 point.

Si une ville comporte 7 «tuiles bureau», cela vaut 22 points (21 + 1).

Si une ville comporte 7 «tuiles bureau», cela vaut 22 points (21 + 1).

Parcs (16 tuiles simples + 8 sur tuiles doubles)

Un groupe de 1/2/3/4/5... parc(s) connecté(s) vaut 2/8/12/13/14... points.



Un groupe de parcs connectés est un groupe composés de parcs qui se touchent par un côté. Il n'est pas nécessaire que les parcs forment une ligne droite. Un parc seul vaut 2 points.

Un groupe de deux parcs connectés vaut 8 points.

Un groupe de trois parcs connectés vaut 12 points.

Au-delà du troisième parc connecté dans un groupe,

chaque parc supplémentaire vaut 1 point. Vous pouvez avoir plusieurs groupes de parcs dans votre ville. Chaque groupe de parcs est compté séparément.

Quatre parcs séparés valent 8 points (2 points chacun).

Un groupe de trois parcs plus un parc séparé valent 14 points.

Un groupe de quatre parcs vaut 13 points. Deux groupes de deux parcs séparés valent 16 points (8 points chacun).

Les professions libérales (avocats, comptables, médecins...) aiment se regrouper. Les lieux situés près d'un lieu de détente sont prisés.

De plus, chaque bureau adjacent à au moins une auberge vaut 1 point supplémentaire. Une auberge peut être utilisée pour donner 1 point à plusieurs bureaux, mais un bureau ne peut bénéficier que d'une seule auberge.

Un bureau seul dans la ville adjacent à une auberge vaut 2 points. Un bureau seul dans la ville adjacent à quatre auberges vaut toujours 2 points.

Des espaces verts importants et répartis dans la ville permettent de satisfaire un maximum d'habitants.



8

14

13

16

Résidences (20 tuiles simples + 8 sur tuiles doubles)

Une résidence adjacente à une usine vaut 1 point. Une résidence non-adjacente à une usine vaut 1 point par autre types de bâtiments présents dans la ville.



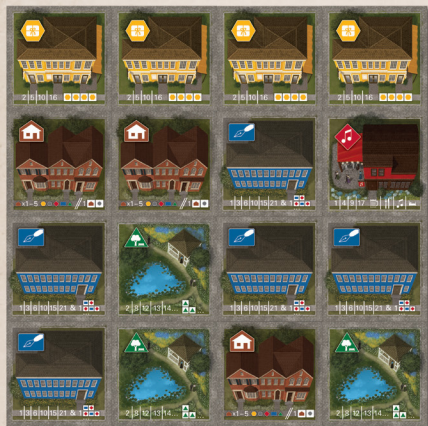
Chaque tuile résidence vaut 1 point pour chaque autre type de bâtiment présents (sauf les autres résidences) dans la ville (indépendamment de leur position). S'il y a un seul type de bâtiment dans la ville, chaque

résidence vaut 1 point. S'il y a les cinq autres types

de bâtiments dans la ville, chaque résidence vaut 5 points. Les auberges ne comptent que pour un type de bâtiment, même si elles contiennent des icônes différentes. Si une résidence est adjacente à une tuile usine, alors cette résidence ne vaut qu'1 seul point (personne ne veut vivre à côté d'une usine).

Les habitants sont heureux d'avoir accès à différents types de services, mais peu veulent vivre en face d'une usine.

EXEMPLES DE DÉCOMPTÉ DES POINTS D'UNE VILLE



56 POINTS

16 pour les commerces

0 pour les usines

1 pour les auberges

17 pour les bureaux
(15 + 2, deux sont adjacents à une auberge)

10 pour les parcs
(8 + 2, deux groupes)

12 pour les résidences
(4 chacune)



52 POINTS

5 pour les commerces

20 pour les usines
(4 chacune, majorité des usines)

2 pour les auberges
(elles sont identiques)

0 pour les bureaux

16 pour les parcs
(8 + 8, deux groupes)

9 pour les résidences
(8 pour les deux non-adjacentes à l'usine + 1 pour celle adjacente à l'usine)



62 POINTS

2 pour les commerces

9 pour les usines
(3 chacune, seconde place pour la majorité des usines)

17 pour les auberges

1 pour les bureaux

8 pour les parcs
(un seul groupe)

25 pour les résidences
(5 chacune)



62 POINTS

16 pour les commerces

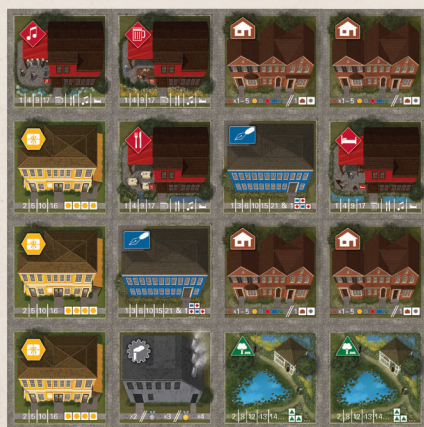
4 pour les usines
(2 chacune)

17 pour les auberges

25 pour les bureaux
(21 + 4, quatre sont adjacents à une auberge)

0 pour les parcs

0 pour les résidences



62 POINTS

10 pour les commerces

2 pour les usines
(2 chacune)

17 pour les auberges

5 pour les bureaux
(3 + 2, quatre sont adjacents à une auberge)

8 pour les parcs
(un seul groupe)

20 pour les résidences
(5 chacune)



57 POINTS

2 pour les commerces

20 pour les usines
(4 chacune, majorité des usines)

1 pour les auberges

0 pour les bureaux

22 pour les parcs
(12 + 8 + 2, 3 groupes)

12 pour les résidences
(4 chacune)

VARIANTE POUR DEUX JOUEURS

Dans une partie à deux joueurs, chaque joueur va construire ses deux villes à lui, une à sa droite et une à sa gauche. À chaque tour, chaque joueur va sélectionner deux tuiles et en placer une dans chacune de ses villes. Chacune des manches du jeu normal est jouée deux fois :

Manche 1a - Piochez sept *tuiles bâtiment simples*, sélectionnez, révéléz et placez-en deux, puis passez les tuiles restantes à votre adversaire jusqu'à ce qu'il n'y ait plus qu'une tuile.

Manche 1b - Identique à la manche 1a

Manche 2a - Piochez trois *tuiles bâtiment doubles*, sélectionnez et placez-en deux.

Manche 2b - Identique à la manche 2a

Manche 3a - Identique à la manche 1a

Manche 3b - Identique à la manche 1a

À la fin de la partie, chaque ville est décomptée suivant la même méthode que pour une partie normale. Cependant, votre score final est la somme des scores de vos deux villes. Les égalités sont résolues en comparant le nombre de tuiles dans chaque ville

NOTE : comme il n'y a pas de notion d'équipe, une partie à deux joueurs est plus agressive qu'une partie classique. Vous avez plus d'influence sur les tuiles que vous laissez à votre adversaire.



TESTEURS :

Katy Adams, Noah Adelman, Phil Alberg & Family, Seth Auman, Abby Auman, Levi Baer, John Baker, Suzie Baker, Steven Banas, Kevin Barefoot, Rayn Barnhill, Michael Barth, Jennifer Barth, Steve Bass, Jason Beamish, Tara Beamish, Mike Beaumier, Ben Begeal, Aaron Belmer, Marc Bennett, Murray Bennett, Michael Bernhardt, Ameya Bhandarkar, John Blackburn, Istanbul Boardgamer, Brad Boileau, Trey Brakefield, Jarle Brattespe, Will Brennan, James Buster, Jacob Cain, Julie Campbell, Graham Campbell, Erin Carlson, Raymond Chan, Helen Christie, Jasmin Chua, Jonathan Clark, Zane Clifford, Raschelle Coblentz, Adam Coffman, Shayna Conant, Jacob Coon, Steve Corush, Mara Corush, John Coveyou, Gary Dahl, Chris Darden, Dserah Darling, Cal Davidson, Joseph Davis, Jake Davis, Jessie Davis, Neila Davis, Andrew DeGroot, Sean DePass, Alwin Dijkstra, Chris Dolphy, Miles Dormuth, Scot Duvall, Philip Duvall, Keith Dvorkin, David Eddington, Chris Eichharn, Jeff Eiseman, Nabeta Family, Nick Ferris, Josh Fields, John Flood, Amanda Foulk, Brian Frahm, Vitall Francesca, Jack Francisco, Charlotte Frei, Andi Frei, Rainer Frickanisce, Danyel Gaddis, Michael Gaddis, Noah Gadea, Brad Genz, Jennifer Glinzak, Jan Grabert, Heather Grabert, Matthew Grosso, Michael Hale, Kurtis Hammel, Ben Harding, Casey Harmon, Mike Hatke, Charles Hayes, Rachel Heilmeier, Cory Heistad, Sean Hennessy, Kevin Hodges, Joshua Hogue, Eric Hogue, Daniel Hogue, Cheryl Hogue, Sarah Hogue, Samantha Hogue, Eric Hogue, Jill Holroyd, Jelaina Holroyd, Peter Homeier, Zachary Homrighaus, Dennis Hoyle, Albert Huebner, JD Huntington, Vincent Incarvite, Gabe Ivan, Chris Jackson, Craig Jakobsen, Marshall Jansen, Edric Jazmin, Chris Johnson, Roslyn M. Jordan, Jessica Kimes, Chad Kimes, Daiaunne King-bey, Barry Klaasen Bos, Lauren Kologe Barefoot, Matias Korman, Lon Lademann, Tim Lang, Elizabeth LaRocca, Guillaume Leclerc, Michael Lee, Richard Lee, Kevin Lessard, William Lessard, Steve Lesser, Doug Levandowski, David Lipman, John Liszka, Lynn Liszka, Jeremy Loscheider, Darrell Louder, Pooja Louis, Melissa Lueking, Lori MacKenzie, Jim MacKenzie, Fred MacKenzie, Tyrone Mackey, Ben Maddox, Samir Mahmalat, Matthew Majeika, Cullen Marshall, Chris Matthew, Zintis May-Krumins, Lukas McKinley, Wes McKinley, Reed McKinley, Aaron McKinley, Nolan McLaughlin, David Mehring, Kathleen Mercury, Melissa Merrell, Ryan Metzler, Rob Miller, Scott Minkoff, Adam Mitz, Chris Morse, Inessa Mukha, Andrew Mulbrook, Brandon-Shea Mutala, Tam Myaing, Nathan Nabeta, Cathryn Napora, Daniel Nayeri, Scott Nichols, Nersi Nikakhtar, Ruby O'Malley, Teia O'Malley, Lurana O'Malley, Sean O'Malley, Margaux O'Malley, Anna Grace O'Malley, Peter O'Malley, Pat Odenthal, Dan Oliver, Sarah Oliver, Allen Pick, Andy Pickard, Vasco Pinto, Riccardo Previdi, Gary J. Przybocki, Jonathan Radliff, Annick Ranger, Lori Reeder, Amy Reid, Andrévan Renssen, Previdi Riccardo, Marcel Roeloffzen, Marc Rosset, Todd Roth, Danny Sag, Matthew Sandlin, Nathan Sanfilippo, Nafmi Sanichar - van Herwijnen, Tilly Sanichar - van Herwijnen, Bobby Schafer, Barry Schmaling, Owen Schmaling, Dana Schmaling, Connor Schmaling, Will Schneeberger, Karl Schultz, Abi Scott, Mark Sellmeyer, Matt Sims, John Slater, Brad Smoley, Chris Stavaas, Andrew Stegmaier, Jess Straatmann, David Studley, Allard Swart, Mike Swiryn, Josh Tempkin, Steve Thomas, Alex Tran, Rosemary Upham, Ashley Valenzuela, Vince Vaughan, Jannet Vegter, Erik Vegter, Peter Vegter, Craig Vivian, Anne Wakek, Josh Walker, Matt Warhover, Shelby Watts, Beth West, David Whitehead, Jeff Wienstock, Allen Wiggs, Nate Wildermuth, Carey Willis, Phil Wills, Erwin Winkelman, David Witsaman, Chris Wray, Eric Yorkston, Chris Zinski

RELECTEURS

Phil Alberg, David Armstrong, Roberta Burnes, Scot Duvall, Anna Eubanks, Elias Gannage, Matthew J. Gravelyn, Scott Halvorson, Casey Harmon, Dan Jensen, Josh Jones, Melissa Kerr, Rebecca Keulan, Fr. Ryan Lozano, Siddhant "Sid" Mohalanobish, Craig Moore, Cameron O'Reilly, John Parker, Bethany Rowland, Robert Schafer, Dexter Thompson, Roel van der Hoorn, Tyler van Mulligen, Andrew Watson, Ross Willows, Julia Ziobro, Yannick Mescam, Nicholas Bodart, Valentin Famose

AIDE DE JEU

RÉSUMÉ D'UNE PARTIE

	MANCHE 1	MANCHE 2	MANCHE 3
MISE EN PLACE	Piochez sept <i>tuiles bâtiment simples</i> .	Piochez trois <i>tuiles bâtiment doubles</i> .	Piochez sept <i>tuiles bâtiment simples</i> .
SÉLECTION	Choisissez secrètement deux tuiles. Placez les tuiles restantes à votre gauche .	Choisissez secrètement deux tuiles. Défaussez la tuile restante au centre de la table.	Choisissez secrètement deux tuiles. Placez les tuiles restantes à votre droite .
RÉVÉLATION/ PLACEMENT	Révéléz vos tuiles simultanément. Placez-en une dans chacune de vos villes.	Révéléz vos tuiles simultanément. Placez-en une dans chacune de vos villes.	Révéléz vos tuiles simultanément. Placez-en une dans chacune de vos villes.
FIN DU TOUR	Prenez les tuiles à votre droite . S'il y a plus d'une tuile, reprenez à l'étape de sélection. Sinon, défaussez la tuile restante au centre de la table et passez à la manche 2.	Passez à la manche 3.	Prenez les tuiles à votre gauche . S'il y a plus d'une tuile, reprenez à l'étape de sélection. Sinon, défaussez la tuile restante au centre de la table et passez au décompte.

RÈGLES DE PLACEMENT DES TUILES


À part pour la toute première tuile de chaque ville, les tuiles doivent être placées de manière adjacente à au moins une autre tuile.

Toutes les tuiles doivent être orientées dans le même sens.



Les tuiles doivent rester dans une grille 4x4.

Une fois placée, une tuile ne peut plus être déplacée.



COMMERCES: 2/5/10/16 point(s) pour chaque groupe de 1/2/3/4  en ligne droite (horizontale ou verticale).






USINES: 4 points par  pour les villes ayant la majorité d' , 3 points par usine pour les villes ayant la seconde place, deux points par usine pour les autres villes.




AUBERGES: 1/4/9/17 point(s) pour chaque association de 1/2/3/4 auberge(s) différente(s), quel que soit leur emplacement dans la ville.





BUREAUX: 1/3/6/10/15/21 point(s) par groupe de 1/2/3/4/5/6  quel que soit leur emplacement dans la ville, +1 point supplémentaire par  adjacent à une ou plusieurs .









PARCS: 2/8/12/13/14... points par groupe de 1/2/3/4/5...  connecté(s).



RÉSIDENCES: 1 point si la  est adjacente à une . 1 point par autre type de bâtiment dans la ville sinon.

* Chaque tuile ne peut appartenir qu'à un groupe.

SCORE FINAL

Votre score final est le plus petit score entre vos deux villes. Le vainqueur est le joueur avec le plus haut score final. Résolvez les égalités en prenant en compte d'abord le score de la seconde ville, puis le nombre de , puis , , , , .

STONEMAIER
GAMES