

SMALL CITY DELUXE EDITION



ALBAN VIARD



Introduction

Vous êtes le maire en charge du développement de l'un des arrondissements de Small City et vous avez 8 tours pour engranger suffisamment de voix en vue de votre réélection. Pour ce faire, il va falloir attirer de nouveaux citoyens, encourager la croissance des zones résidentielles, développer de nouvelles zones commerciales et construire à bon escient de nouvelles usines qui créeront certes de nouveaux emplois, mais aussi une pollution toujours néfaste pour votre image de marque. Si vous parvenez à loger vos citoyens dans les quartiers les mieux placés et disposant de toutes les infrastructures culturelles et publiques, alors votre réélection devrait être à portée de main. Mais attention aux fausses promesses faites sur le long chemin de la mairie !

Matériel

78 Zones Résidentielles

5 niveaux de développement : 1-5



Bâtiments Industriels

37 Factories

3 niveaux de développement : 1-3



4 Ports



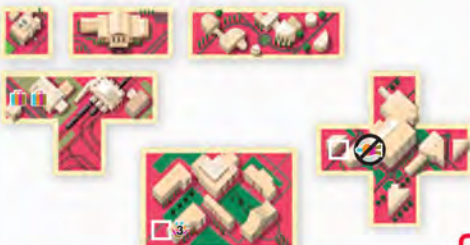
4 Raffineries



12 Entrepôts



24 Bâtiments Culturels



40 Zones Commerciales

4 niveaux de développement : 1-4



4 Mairies



4 Commissariats de Police



48 Tuiles Billets de Banque



55 Parcs petit, moyen, grand



4 Casernes de Pompiers



8 Jetons +50 Voix



Matériel

4 Plateaux Arrondissement Double Face (facile/expert (★))



1 Plateau Conseil Municipal Double Face (facile/expert (★))



4 Ecrans



8 Cartes Action



16 Cartes Promesse Electorale Spéciale



1 Pion Tour



1 Maire



30 Matières Premières 16 bois, 8 pierres, 6 métaux



Pour Chaque Couleur de Joueur 22 citoyens, 7 disques



16 Cartes Promesse Electorale



Présentation Générale

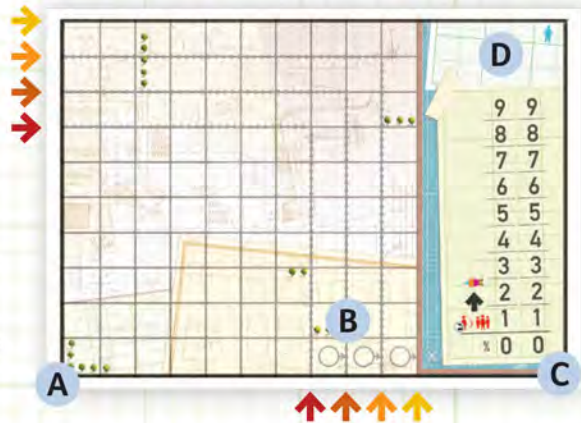
Pour remporter la partie, il faut obtenir le plus de voix après 8 tours. Les voix peuvent être obtenues au cours du jeu en plaçant les citoyens dans des zones résidentielles, en érigeant des bâtiments culturels, en développant des centres commerciaux suffisamment performants et en faisant bon usage des promesses électorales faites en début de partie. Vous devez également garder en permanence un œil sur le niveau de pollution puisqu'un taux élevé en fin de partie aura un impact négatif sur le total de voix obtenu.

Quelques Concepts Cruciaux du Jeu

Votre Plateau Arrondissement

Votre Plateau Arrondissement est divisé en quatre zones :

- La grande grille sur la gauche **A** est dédiée à la construction des tuiles. Au début de la partie, votre **Zone Constructible** est limitée à la plus petite surface matérialisée par la ligne de points la plus à l'intérieur (côté facile : 7X7 ; côté expert : 6X6). Pendant la partie, vous pouvez agrandir la Zone Constructible vers le haut et la droite et ainsi construire sur de nouveaux emplacements.
- La **piste de Taille de l'Arrondissement** **B** vous rappelle la limite de votre Zone Constructible, laquelle est indiquée par la présence de votre disque.
- La **piste de Pollution** **C** indique le niveau de pollution accumulée dans votre Arrondissement. Ce niveau est de 0% au départ (la colonne de gauche représente les dizaines, celle de droite les unités).
- L'**Espace Carrière** **D** permet de contenir les Citoyens qui sont prêts à venir dans la ville.

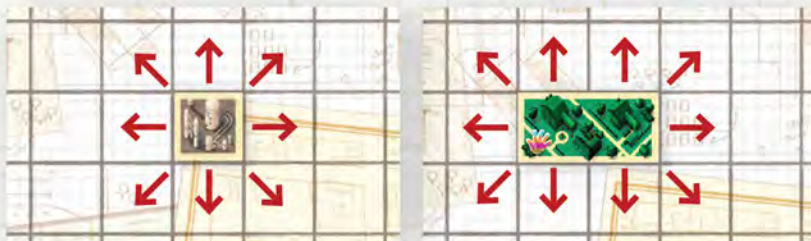


Niveau de Développement

Plusieurs types de bâtiments (Zone Résidentielle, Zone Commerciale et Usine) sont disponibles en **différents niveaux de développement**. Concrètement, le niveau de développement d'un bâtiment correspond au nombre de cases dont il est constitué. Afin de construire ou d'agrandir un bâtiment à un niveau de développement supérieur, ce bâtiment doit être **influencé** par d'autres bâtiments (voir **Zone d'Influence** ci-dessous). Plus le niveau de développement est élevé, plus l'influence requise est importante.

Zone d'Influence

Chaque tuile de votre arrondissement génère une **Zone d'Influence**. Toutes les cases adjacentes orthogonalement ou diagonalement à la tuile représentent la Zone d'Influence. Ainsi, la Zone d'Influence d'une Raffinerie est de 8 cases puisque ce bâtiment est constitué d'une case, alors que la Zone d'Influence d'une Zone Résidentielle de niveau 2 est de 10 cases. Lorsqu'un élément se situe dans la Zone d'Influence d'une tuile, on dit qu'il est **Influencé** par cette tuile.



Mise en Place (Voir next page for Mise en Place illustration)

Centre de la Table

1. Posez le **plateau Conseil Municipal** au centre de la table (mettez-vous d'accord au sujet du côté facile ou expert (★) side), avec lequel vous voulez jouer), avec le pion Tour positionné sur l'emplacement 1 de la piste de Tour.
2. Former une pile avec les **8 cartes Action** et posez-la à côté du plateau Conseil Municipal.
3. Séparer les **cartes Promesse Electorale** normales (numéros 1 à 16) en trois piles selon la difficulté :
 - a. une pile facile (6 voix)
 - b. une pile moyenne (12 voix)
 - c. une pile difficile (18 voix)
4. Mélangez chaque pile Promesse Electorale. Placez les trois piles face cachée à côté du plateau Conseil Municipal.
5. Pour chacun des **bâtiments** suivants, empilez le nombre indiqué à côté du plateau Conseil Municipal selon le nombre de joueurs (remettez le reste dans la boîte) :

	1j	2j	3j	4j
a. Station de Métro	1	1	2	3
b. Clinique	1	1	2	3
c. Université	1	1	2	3
d. Commissariat de Police	1	1	2	3
e. Caserne de Pompiers	1	1	2	3

6. Choisissez au hasard un premier joueur ; celui-ci s'empare du **maire** (*le maire lui rend visite !*). Ce joueur sera appelé l'**hôte du Maire**. L'**ordre du tour** se déroule dans le sens des aiguilles d'une montre à partir de l'hôte du Maire.

7. Pour chaque joueur :

- a. Prenez un **plateau Arrondissement**. Choisissez le côté facile ou expert (★) du plateau avec lequel vous voulez jouer. Les débutants devraient jouer avec le côté facile car il y a plus de place pour construire, les autres joueurs sont invités à jouer avec le côté expert.
- b. Récupérez 1 **bâtiment** de chacun des types suivants et placez-les à côté de votre plateau Arrondissement (remettez les éventuels bâtiments restants dans la boîte) :

- i. **Mairie** →
- ii. **Ecole** →
- iii. **Bibliothèque** →
- iv. **Musée** →
- v. **Raffinerie** →
- vi. **Port** →



- c. Construisez la **mairie** n'importe où à l'intérieur de la Zone Constructible en l'alignant sur les côtés des cases de la grille, sans dépasser la Zone Constructible.

- d. Choisissez une couleur de joueur et prenez tous les **citoyens** et les **disques** . Exemple de disques et de citoyens du joueur orange.

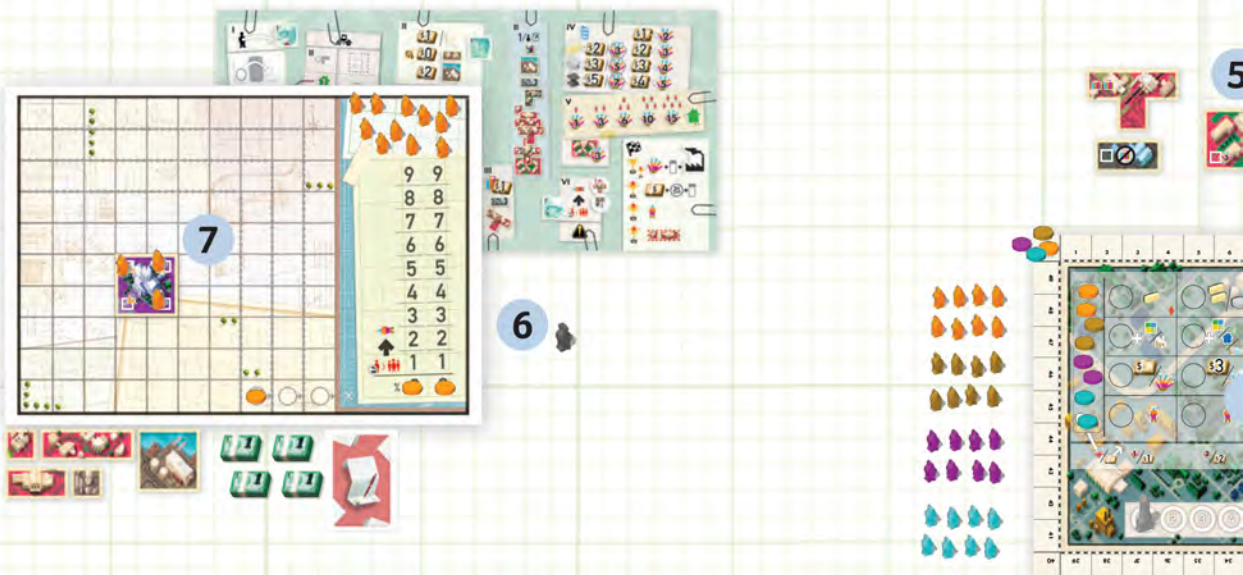
- e. Disposez vos 7 disques comme suit :

- i. Placez 2 disques à gauche de la première colonne du **Conseil Municipal** sur le plateau Conseil Municipal.
- ii. Placez 1 disque sur l'emplacement 0 de la **piste des Voix** sur le plateau Conseil Municipal.
- iii. Placez 1 disque à côté de la pile de **cartes Action**. Ce disque est appelé **disque d'Action Spéciale**.
- iv. Placez 1 disque sur l'emplacement le plus à gauche de la piste de Taille de l'Arrondissement afin de vous rappeler que vous ne pouvez construire que jusqu'à la bordure à la gauche du disque : c'est votre **Zone Constructible**.
- v. Placez 2 disques sur votre **piste de Pollution** : un sur l'emplacement **0 des dizaines** et un sur l'emplacement **0 des unités**.

- f. Disposez vos 22 Citoyens comme suit :

- i. Placez 3 Citoyens sur votre mairie à raison d'un par emplacement parmi les 4 disponibles.
- ii. Placez 11 Citoyens sur l'Espace Carrière de votre plateau Arrondissement.
- iii. Placez les 8 autres Citoyens au centre de la table dans une réserve commune. Ils ne sont pas disponibles pour le moment.

- g. Gagnez de l'argent selon votre place dans l'ordre du tour (rappel : dans le sens des aiguilles d'une montre à partir de l'hôte du Maire) :
- i. 1er: \$4
 - ii. 2ème: \$5
 - iii. 3ème: \$5
 - iv. 4ème: \$6
- h. Piochez 1 carte **Promesse Electorale de chaque pile** (facile, moyenne, difficile) et **gardez-en seulement 1**. Remettez les autres sous leurs piles respectives (face cachée). Votre Promesse Electorale est conservée à l'abri des regards des autres joueurs jusqu'à la fin de la partie. Si vous remplissez les conditions de cette carte, vous remporterez des voix supplémentaires.
- i. Munissez-vous d'un **écran** destiné à cacher votre Arrondissement pendant la **Phase 2 : Construction**.



Exemple de Mise en Place à 4 Joueurs



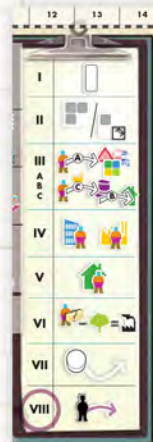
8. Regroupez les tuiles restantes par couleur (Zones Résidentielles vertes, Zones Commerciales bleues, Usines jaunes, Parcs, etc...) à côté du plateau Conseil Municipal.
9. Rassemblez les éléments suivants à côté du plateau Conseil Municipal :
 - a. Les jetons argent restants.
 - b. Les matières premières.
 - c. Les jetons +50 Voix.



Déroulement du Jeu

La partie dure 8 tours, chacun étant constitué des 8 phases suivantes :

1. Sélection des Actions Spéciales
2. Construction
3. Déplacement des Citoyens
4. Revenus
5. Vote
6. Mesure de la Pollution
7. Influence au Conseil Municipal
8. Prochaine Visite du Maire



Phase 1 : Sélection des Actions Spéciales

La Parade pour le Maire

Les joueurs qui n'accueillent pas le maire commencent cette phase en décidant où placer le marqueur maire dans l'Arrondissement du premier joueur. Le maire doit être positionné sur une **rue** (une **rue** est une bordure située entre deux cases **vides**). Cela empêche l'hôte du Maire de construire sur les deux cases adjacentes à la rue du maire durant ce tour.

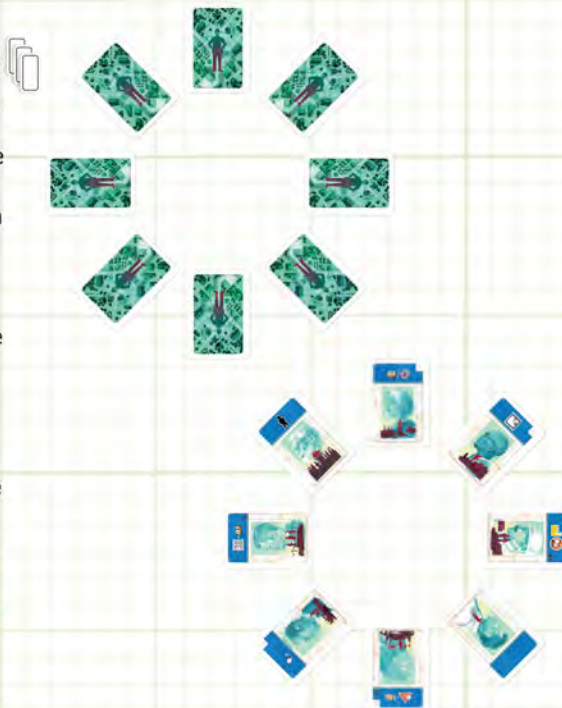


Si les joueurs n'arrivent pas à se mettre d'accord, la décision est prise par l'hôte du Maire du tour précédent (au Tour 1, c'est le dernier joueur dans l'ordre du tour qui a le dernier mot). Dans le cas où le même joueur accueillerait le maire d'un tour sur l'autre, celui-ci reste alors sur la même rue !

Si l'hôte du Maire ne dispose pas de deux cases vides adjacentes dans sa Zone Constructible, le maire doit être placé sur une des rues de l'extension de la Zone Constructible située juste à côté. Si cela n'est pas possible parce que la Zone Constructible est déjà à sa taille maximale, placez simplement le maire à côté du plateau ; le maire ne bloque aucune construction dans ce cas !

Choisir votre Action Spéciale pour le Tour

Mélangez les 8 cartes Action et disposez-les face cachée en cercle comme illustré à droite. Un fois le cercle formé, retournez-les face visible. Chaque joueur utilisera son disque d'Action Spéciale pour choisir une Action Spéciale différente dans l'ordre du tour. L'hôte du Maire choisit naturellement en premier en plaçant son disque d'Action Spéciale sur une carte. Ce choix est toujours gratuit pour l'hôte du Maire. Le joueur suivant dans le sens des aiguilles d'une montre peut choisir gratuitement l'une des deux cartes directement adjacentes à la carte choisie précédemment ou payer **\$1** pour sauter une carte libre (sans disque), **\$2** pour sauter 2 cartes libres ou encore **\$3** pour sauter 3 cartes libres (ce qui revient à choisir la carte située à l'opposé de celle de l'hôte du Maire), puis place son disque d'Action Spéciale sur la carte choisie. Le troisième joueur procède de même en commençant par la carte que le joueur précédent a choisie et non celle de l'hôte du Maire.



Rappel : Vous ne payez que pour sauter des cartes libres. Ne tenez pas compte des cartes déjà sélectionnées pour déterminer le coût à payer en vue de choisir la carte désirée. Vous ne pouvez en aucun cas choisir une action déjà sélectionnée par un autre joueur. L'argent que vous devez doit être dépensé à partir de votre réserve.

Exemple : Le joueur bleu accueille le maire et choisit le Soutien 1. Le deuxième joueur violet peut choisir gratuitement l'Urbaniste ou le Maire, payer \$1 pour sélectionner l'Ingénieur ou le Médiateur, payer \$2 pour l'Opposant ou le Conseiller Municipal ou encore payer \$3 pour l'Architecte. Le joueur violet décide de payer \$1 pour choisir l'Ingénieur 2. Le troisième joueur orange peut ensuite choisir gratuitement l'Urbaniste ou l'Opposant, payer \$1 pour le Maire ou l'Architecte ou encore payer \$2 pour le Médiateur ou le Conseiller Municipal. Le joueur orange décide de choisir l'Urbaniste 3. Enfin, le quatrième joueur marron peut choisir gratuitement l'Opposant ou le Maire, payer \$1 pour le Médiateur ou l'Architecte ou encore payer \$2 pour le Conseiller Municipal.



Les Cartes Action



A. MAIRE — Le joueur qui choisit cette action sera l'hôte du Maire (le premier joueur) au tour suivant.

E. SOUTIEN — Le joueur qui choisit cette action gagne immédiatement soit \$1 de la réserve, soit 2 voix.



B. ARCHITECTE — Le joueur qui choisit cette action peut payer une matière première de moins (minimum 0) pour la construction d'un Bâtiment Culturel ce tour (voir **Phase 2 : Construction**). Cela ne change pas le coût de construction des autres bâtiments.

F. URBANISTE — Le joueur qui choisit cette action peut immédiatement déplacer le disque sur sa piste de Taille de l'Arrondissement d'un emplacement vers la droite, agrandissant ainsi la Zone Constructible pour le reste de la partie.



C. MEDIEUR — Le joueur qui choisit cette action peut payer \$1 de moins (minimum \$1) pour la construction de chaque tuile bâtiment ce tour (voir **Phase 2 : Construction**). Cela ne change pas le coût de construction des Bâtiments Culturels.

G. CONSEILLER MUNICIPAL — Le joueur qui choisit cette action peut immédiatement avancer un de ses disques d'une colonne au Conseil Municipal. Il paie le prix requis indiqué sur le plateau, puis il applique immédiatement l'effet illustré dans la nouvelle colonne. Les éventuelles tuiles ainsi construites pourront être agrandies pendant la **Phase 2 : Construction** de ce tour.



D. INGENIEUR — Les Usines produisant des matières premières pendant ce tour ne généreront pas de pollution pour le joueur qui choisit cette action (voir **Phase 6 : Mesure de la Pollution**).

H. OPPOSANT — Le joueur qui choisit cette carte n'obtient aucun bonus. *Traiter avec son adversaire revient toujours à perdre son temps.*



Phase 2 : Construction

Placez les écrans des joueurs devant les plateaux Arrondissement pour cacher les constructions jusqu'à la fin de la phase. Les joueurs peuvent réaliser cette phase **simultanément**. Cependant, les tuiles disponibles étant en quantité limitées, si les joueurs réclament un type particulier de tuile en quantité insuffisante, la construction se fera simplement en suivant l'ordre du tour.

Selon vos besoins, vous pouvez choisir l'une des deux possibilités suivantes pour cette phase :

- **Construisez jusqu'à 3 tuiles** sur des cases vides de votre Zone Constructible.
- Dans l'ordre de votre choix, **construisez 1 tuile et agrandissez votre Zone Constructible** en déplaçant le disque sur la piste de Taille de l'Arrondissement d'un emplacement vers la droite.

Règles Générales de Construction

- Les tuiles coûtent généralement **\$1 par case**. Il y a quelques exceptions cependant (voir **Entrepôts** et **Bâtiments Culturels**).

Attention : Les tuiles coûtent généralement **\$1 par case**. Il y a quelques exceptions cependant (voir **Entrepôts** et **Bâtiments Culturels**).

- **Niveau de construction :** Lorsque vous construisez une Zone Résidentielle, une Zone Commerciale ou une Usine, vous pouvez le faire à n'importe quel niveau (par exemple une Zone Résidentielle de Niveau 5, une Usine de Niveau 2, etc.) tant que les Conditions de Construction sont remplies (voir **Zones Résidentielles**, **Usines** et **Entrepôts**, **Zones Commerciales**). Cependant, afin de construire au-delà du niveau 1, au moins une des cases accueillant le bâtiment à construire doit disposer de toutes les influences requises. Ceci est davantage restrictif que les conditions d'agrandissement (voir **Aggrandissements**) exigeant que le bâtiment entier doit être influencé et non une case en particulier.
- Votre **mairie** est considérée comme un Bâtiment Culturel.
- Vous pouvez remplacer l'**une** de vos actions de construction par une action de **démolition**. Démolir une tuile coûte \$1 par case qu'elle occupait et augmente le niveau de pollution d'un point par case qu'elle occupait. La pollution générée est immédiate et n'est pas comptabilisée lors de la **Phase 6 : Mesure de la Pollution**. Tous les citoyens présents sur la tuile retournent vers votre mairie ; tous les touristes sur cette tuile retournent vers leurs mairies respectives. Remettez la tuile démolie dans la boîte. S'il n'y a pas suffisamment d'emplacements disponibles dans une mairie pour accueillir les citoyens/touristes, vous ne pouvez pas démolir la tuile.

Remarque : Démolir une tuile qui influence un bâtiment n'a pas d'effet sur ce bâtiment, même si cette influence était requise plus tôt.

- Vous pouvez choisir le côté de la tuile à exposer au moment de sa construction.
- En règle générale, vous pouvez construire une tuile orthogonalement adjacente à une autre du même type. Ces deux tuiles ne peuvent cependant pas « fusionner » pour former une seule et même tuile plus grande.

Les Tuiles Que Vous Pouvez Construire

Les Zones Résidentielles sont vertes, et disponibles en différents niveaux de développement : 1-5.

Coût

\$1 par case que cette tuile occupe.

Conditions de Construction

- Les Zones Résidentielles ne doivent pas être Influencées par des bâtiments industriels.
- Les Zones Résidentielles peuvent être orthogonalement adjacentes mais ne peuvent pas « fusionner » en vue d'amplifier les Voix des Citoyens (voir **Phase 5 : Vote**).

Exemple : Quatre Zones Résidentielles de Niveau 1 peuvent être contiguës et ressembler à seule Zone Résidentielle de Niveau 4 mais elles ne peuvent pas se transformer en Zone Résidentielle de Niveau 4. Quand vient la **Phase 5 : Vote**, les quatre Zones Résidentielles de Niveau 1 ne peuvent pas générer plus de 4 Voix, alors qu'une Zone Résidentielle de Niveau 4 pourrait en générer 10.



- **Niveau 1** : Aucune condition requise. Cependant, le joueur doit **immédiatement** déplacer 1 Citoyen de la mairie vers cette tuile, sauf s'il n'y a plus de citoyens à la mairie. Ceci ne s'applique qu'au Niveau 1.
- **Niveau 2** : Cette tuile doit être Influencée par 2 Bâtiments Culturels.
- **Niveau 3** : Cette tuile doit être Influencée par 3 Bâtiments Culturels.
- **Niveau 4** : Cette tuile doit être Influencée par 4 Bâtiments Culturels.
- **Niveau 5** : Cette tuile doit être Influencée par 5 Bâtiments Culturels.



Exemple 1 : Vous pouvez construire une Zone Résidentielle de Niveau 2 sur l'emplacement 1 pour \$2 puisque cet emplacement est Influencé par 2 Bâtiments Culturels (la mairie et l'école).



Exemple 2 : Votre Zone Résidentielle de Niveau 1 1 est Influencée par 2 Bâtiments Culturels (la mairie et l'école), vous l'agrandissez donc en une Zone Résidentielle de Niveau 2 2. En l'agrandissant vers le bas, votre nouvelle Zone Résidentielle de Niveau 2 se retrouve Influencée par un 3ème Bâtiment Culturel, la bibliothèque. Ainsi, vous pouvez agrandir la Zone Résidentielle de Niveau 2 en Zone Résidentielle de Niveau 3 si vous le souhaitez 3. Autrement, puisque la case du milieu 4 est Influencée par 3 Bâtiments Culturels, vous auriez pu construire directement une nouvelle Zone Résidentielle de Niveau 3 sur cette case, puis agrandir la Zone Résidentielle de Niveau 1 dans une autre direction !

Pouvoirs Spéciaux

Les Citoyens situés dans les Zones Résidentielles vont **générer des Voix** (voir **Phase 5 : Vote**).

Les Usines sont jaunes, et disponibles en différents niveaux de développement : 1-3. Elles produisent des Matières Premières (voir **Phase 4 : Revenus**).

Conditions de Construction

- Les bâtiments industriels ne doivent pas être Influencés par des Zones Résidentielles.
- **Niveau 1** : La seule condition requise est que vous devez également construire un Entrepôt dans la Zone d'Influence de cette tuile (c'est une action gratuite au coût de \$0). Si vous ne pouvez pas construire d'Entrepôt dans la Zone d'Influence de cette tuile, vous ne pouvez pas la construire.
- **Niveau 2** : Cette tuile doit être Influencée par une Raffinerie et/ou un Port. Si vous construisez directement une Usine de Niveau 2, vous devez construire également un Entrepôt comme pour le Niveau 1.
- **Niveau 3** : Cette tuile doit être Influencée par une Raffinerie **et** un Port. Si vous construisez directement une Usine de Niveau 3, vous devez construire également un Entrepôt comme pour le Niveau 1.

Bâtiment Industriel : Usines

3 niveaux de développement : 1-3





Exemple : Vous possédez deux Usines de Niveau 1 1 & 2 . Chacune d'elles est Influencée par une Raffinerie et/ou un Port, elles peuvent donc être agrandies en Usine de Niveau 2. Chacune est maintenant Influencée à la fois par une Raffinerie et un Port, mais une seule 1 dispose de la place suffisante pour être agrandie en Usine de Niveau 3.

Pouvoirs Spéciaux

Les Usines n'ont pas de pouvoir spécial.

Quel que soit son niveau, chaque Usine nécessite un **Entrepôt**.
(voir **Bâtiment Industriel : Usines**).

Coût
\$0.

Conditions de Construction

- Les bâtiments industriels ne doivent pas être Influencés par des Zones Résidentielles.
- L'Entrepôt ne peut être construit qu'au moment de la construction d'une Usine (pas son agrandissement).
- Il ne nécessite pas d'action spécifique de construction et doit être construit dans la Zone d'Influence de l'Usine.

Exemple : Vous construisez une Usine de Niveau 1, donc vous devez aussi construire un Entrepôt dans sa Zone d'Influence.

Exemple : Vous construisez une Usine de Niveau 2, donc vous devez aussi construire un Entrepôt dans sa Zone d'Influence.

Exemple : Vous construisez une Usine de Niveau 3, donc vous devez aussi construire un Entrepôt dans sa Zone d'Influence.



Pouvoirs Spéciaux

Entrepôts have no Pouvoirs Spéciaux.

La Raffinerie est marron.

Coût
\$1.

Conditions de Construction

- Vous ne pouvez construire qu'une seule Raffinerie. Si vous la démolissez, vous ne pourrez pas la reconstruire.
- Les bâtiments industriels ne doivent pas être Influencés par des Zones Résidentielles.

Pouvoirs Spéciaux

Les Raffineries n'ont pas de pouvoir spécial.



Le **Port** est moitié marron, moitié eau.

Coût
\$2.

Conditions de Construction

- Vous ne pouvez construire qu'un seul Port. Si vous le démolissez, vous ne pourrez pas le reconstruire.
- Les bâtiments industriels ne doivent pas être Influencés par des Zones Résidentielles.

Pouvoirs Spéciaux

Le Port est constitué de deux cases de bâtiment industriel et deux cases d'eau. Seule la partie bâtiment est prise en compte pour son coût (donc \$2) et son Influence.





Exemple : La partie bâtiment industriel 1 empêche la construction de Zones Résidentielles dans les cases marquées d'un X. La partie eau 2 n'a pas d'influence, vous pouvez donc construire des Zones Résidentielles sur les cases restantes.

Les **Zones Commerciales** sont bleues, et disponibles en différents niveaux de développement : 1-4.

Coût

\$1 par case que cette tuile occupe.

Conditions de Construction

- **Niveau 1 :** Cette tuile doit être Influencée par 1 Zone Résidentielle (peu importe la taille).
- **Niveau 2 :** Cette tuile doit être Influencée par 2 Zones Résidentielles (peu importe la taille).
- **Niveau 3 :** Cette tuile doit être Influencée par 3 Zones Résidentielles (peu importe la taille).
- **Niveau 4 :** Cette tuile doit être Influencée par 4 Zones Résidentielles (peu importe la taille).



Exemple : Vous pouvez construire une Zone Commerciale de Niveau 2 recouvrant la case 1 pour \$2 puisque cette case est Influencée par 2 Zones Résidentielles. Remarquez que cette nouvelle Zone Commerciale est maintenant Influencée par 3 Zones Résidentielles, celle-ci peut donc être agrandie. Cependant, cette Zone Commerciale vient juste d'être construite, elle ne pourra donc être agrandie qu'à partir du prochain tour.

Pouvoirs Spéciaux

Les Citoyens situés dans les Zones Commerciales rapporteront de l'argent ou vous permettront d'échanger des matières premières contre de l'argent ou des Voix.

Caserne de Pompiers.

Coût

\$3.

Conditions de Construction

- Vous ne pouvez construire qu'une seule Caserne de Pompiers. Si vous la démolissez, vous ne pourrez pas la reconstruire.

Pouvoirs Spéciaux

Vous pouvez activer le pouvoir spécial de la Caserne de Pompiers en déplaçant un Citoyen de votre Arrondissement (mais pas de votre Mairie ni de l'Espace Carrière) vers cette tuile au moment de sa construction ou lors de la **Phase 3 : Déplacement des Citoyens**. Tant que le Citoyen est posé dessus, le pouvoir spécial suivant est actif :

Aucun de vos Citoyens présents dans les Arrondissements adverses ne peut mourir de la pollution (voir **Phase 6 : Mesure de la Pollution**).



Commissariat de Police.

Coût
\$2.

Commissariats de Police



Conditions de Construction

- Vous ne pouvez construire qu'un seul Commissariat de Police. Si vous le démolissez, vous ne pourrez pas la reconstruire.

Pouvoirs Spéciaux

Vous pouvez activer le pouvoir spécial du Commissariat de Police en déplaçant un Citoyen de votre Arrondissement (mais pas de votre Mairie ni de l'Espace Carrière) vers cette tuile au moment de sa construction ou lors de la **Phase 3 : Déplacement des Citoyens**. Tant que le Citoyen est posé dessus, le pouvoir spécial suivant est actif :

Tous les Touristes Influencés par le Commissariat de Police au moment de sa construction/activation retournent vers leurs Mairies respectives. Si un Citoyen ne peut pas retourner vers sa Mairie faute de place, celui-ci retourne alors vers son Espace Carrière.



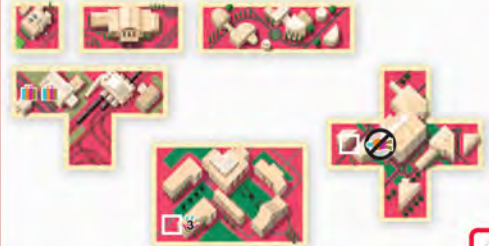
Exemple : Le Commissariat de Police activé empêche les Touristes d'accéder aux 10 cases qui l'entourent. Si des Touristes avaient été présents sur les cases marquées d'un X avant la construction du Commissariat de Police, sa construction et son activation les auraient forcés à retourner vers leurs Mairies respectives (ou vers leurs Espaces Carrière en cas de manque de place en Mairie).

Les **Bâtiments Culturels sont rouges (ou violets)**, et chacun d'eux est différent : Clinique, Station de Métro, Université, Mairie, Bibliothèque, Musée et Ecole.

Les Bâtiments Culturels ne coûtent pas d'argent (\$0) mais leur construction nécessite des matières premières (voir ci-dessous). The required Matières Premières must be in your Entrepôts and/or Mairie.

Exemple : Une Ecole coûte 1 bois mais pas d'argent. Un Musée coûte 2 bois et 1 pierre.

Bâtiments Culturels



Mairies



Coût

La **Mairie** ne vous coûte rien puisqu'elle est fournie au départ avec votre Arrondissement. Vous ne pouvez pas en acheter une autre.



Tous les autres Bâtiments Culturels coûtent \$0 et les matières premières suivantes :

- | | |
|--|---|
| • Ecole:  |  |
| • Bibliothèque:  |  |
| • Musée:  |  |
| • Station de Métro:  |  |
| • Clinique:  |  |
| • Université:  |  |

Conditions de Construction

Vous ne pouvez construire qu'un seul Bâtiment Culturel de chaque type. Si vous en démolissez un, vous ne pourrez pas le reconstruire..

Pouvoirs Spéciaux

- **Clinique** : Vous pouvez activer le pouvoir spécial de la Clinique en déplaçant un Citoyen vers cette tuile lors de la **Phase 3 : Déplacement des Citoyens** (ce bâtiment ne peut accueillir qu'un seul Citoyen). Tant que le Citoyen est posé dessus, le pouvoir spécial suivant est actif : aucun de vos Citoyens ne peut mourir de la pollution ; cependant, vos Touristes présents dans les autres Arrondissements restent vulnérables (voir **Phase 6 : Mesure de la Pollution**).
- **Station de Métro** : Dès que la Station de Métro est construite, vous pouvez placer 2 Citoyens dans chaque Arrondissement adverse au lieu d'un (voir **Phase 3 : Déplacement des Citoyens ; A. Déplacer Vos Citoyens ; Touristes**). La Station de Métro n'a pas besoin d'être activée en ayant un Citoyen posé dessus.
- **Université** : Vous pouvez activer le pouvoir spécial de l'Université en déplaçant un Citoyen vers cette tuile lors de la **Phase 3 : Déplacement des Citoyens** (ce bâtiment ne peut accueillir qu'un seul Citoyen). Tant que le Citoyen est posé dessus, le pouvoir spécial suivant est actif : vous recevez 3 Voix lors de la **Phase 5 : Vote** (voir **Phase 5 : Vote**).
- **Mairie** : Elle n'a pas de pouvoir spécial mais elle peut accueillir des Citoyens !
- **Bibliothèque** : Elle n'a pas de pouvoir spécial mais elle peut accueillir des Citoyens !
- **Musée** : Il n'a pas de pouvoir spécial mais il peut accueillir des Citoyens !
- **Ecole** : Elle n'a pas de pouvoir spécial mais elle peut accueillir des Citoyens !

Les Parcs sont vert clair, et disponibles en 3 tailles : 1-3.

Coût

\$1 par case que cette tuile occupe.

Conditions de Construction

- Les Parcs peuvent être Influencés par n'importe quelles tuiles.
- Bien que les Parcs puissent être orthogonalement adjacents entre eux, vous ne pouvez pas remplacer deux tuiles adjacentes par une seule de taille équivalente.
- Les Parcs ne peuvent pas être agrandis.

Pouvoirs Spéciaux

Vous pouvez déplacer un Citoyen vers cette tuile lors de la Phase 3 : Déplacement des Citoyens. Le pouvoir spécial du Parc est de modérer l'augmentation de la pollution ; ce pouvoir ne nécessite pas la présence d'un Citoyen pour être actif.



Agrandissements

- **Gratuité et liberté** : Agrandir un bâtiment dans la Zone Constructible est toujours une action gratuite et facultative : cela ne fait pas partie des 3 tuiles que vous pouvez construire et vous n'êtes jamais obligé de le faire. Il n'y a donc pas de coût spécifique à l'agrandissement. La tuile agrandie doit se retrouver en totalité dans la Zone Constructible.
- **Faisabilité** : Il y a 2 catégories de tuiles : celles qui peuvent être agrandies (Zones Résidentielles, Zones Commerciales, Usines) et celles qui ne peuvent pas l'être (toutes les autres).
- **La tuile doit être Influencée par la bonne combinaison de tuiles** : Pour agrandir une tuile, certaines conditions doivent d'abord être réunies (voir **Conditions de Construction des Zones Résidentielles, Usines et Entrepôts, Zones Commerciales**). Toutes les conditions nécessitent que les cases constituant la tuile existante soient dans la Zone d'Influence de tuiles spécifiques. A la différence de la construction d'une tuile au-delà du Niveau 1, c'est le bâtiment dans son ensemble qui doit bénéficier de toutes les influences nécessaires ; ces influences ne doivent pas nécessairement s'appliquer à une seule case. Dans certains cas, les conditions indiquent que la tuile ne doit pas se retrouver dans la Zone d'Influence de tuiles spécifiques.
- **La tuile s'agrandit mais ne se déplace pas** : Lorsque vous agrandissez un bâtiment, vous le remplacez par une tuile plus grande et remettez dans la réserve l'ancienne tuile pour qu'elle soit disponible à nouveau. **La nouvelle tuile doit recouvrir complètement l'emplacement de l'ancienne tuile** mais ne peut pas recouvrir d'autres tuiles. S'il y avait des Citoyens présents sur l'ancienne tuile, ils doivent être replacés exactement sur les mêmes emplacements de la nouvelle tuile. Lorsqu'une Usine est agrandie, la case produisant du bois doit toujours produire du bois, de même que la case produisant de la pierre doit toujours produire de la pierre ; il est interdit de retourner ou pivoter l'Usine. Il en est de même pour les Zones Commerciales. L'idée est simplement d'étendre la tuile existante.
- **Pas de construction ET d'agrandissement** : Vous ne pouvez pas agrandir une tuile qui vient juste d'être construite au cours de la même Phase de Construction. Si vous avez construit une tuile lors d'un tour précédent, vous pouvez tout de même construire les tuiles apportant les influences nécessaires à l'agrandissement de la première tuile et agrandir celle-ci pendant la même Phase de Construction.
- **Réactions en chaîne possibles** : Il arrive parfois que l'agrandissement d'une tuile fait qu'elle se retrouve dans la Zone d'Influence d'autres tuiles, réunissant les conditions pour un autre agrandissement. C'est autorisé ! Vous pouvez ainsi poursuivre les agrandissements successifs tant que les conditions sont réunies !

C'est terminé !

Une fois que tous les joueurs ont achevé leurs constructions, les écrans sont retirés. Ensuite, chacun annonce ce qu'il a réalisé, déclare les coûts engendrés et précise les éventuels agrandissements. Cela permet de connaître les opérations de tous les joueurs et de vérifier qu'aucune erreur n'a été commise avant de passer à la phase suivante.

Phase 3 : Déplacement des Citoyens

En commençant par l'hôte du Maire et en poursuivant dans le sens des aiguilles d'une montre, chaque joueur déplace tout ou partie de ses Citoyens. Afin de se souvenir des Citoyens déjà déplacés, vous pouvez **coucher chaque meeple** une fois qu'il a atteint sa destination.



A. Déplacer Vos Citoyens

Chacun de vos Citoyens **doit** se déplacer vers un nouvel emplacement (cela peut en être un autre de la même tuile), à l'exception des Citoyens présents dans les Zones Résidentielles ainsi que les Citoyens qui activent des tuiles disposant de pouvoirs spéciaux, à savoir la Caserne de Pompiers, le Commissariat de Police, la Clinique et l'Université.

- Les Citoyens ne peuvent pas se déplacer depuis la Mairie à ce moment-là du tour. Ils se déplaceront à la fin de votre tour sur les emplacements vides des Zones Résidentielles de Niveau 1 (voir **B. De Nouveaux Logements pour Les Nouveaux Citoyens** ci-dessous).
- Les Citoyens ne peuvent pas se déplacer vers la Mairie.
- Les Citoyens (même les Touristes, voir **Touristes** ci-dessous) ne peuvent se déplacer que sur les emplacements présents sur les tuiles, jamais sur des cases vides de l'Arrondissement.
- Un emplacement ne peut à aucun moment accueillir plus d'un Citoyen.
- Chaque emplacement d'Usine et de Zone Commerciale occupé par l'un de vos Citoyens au début de cette phase (même les Touristes) ne peut pas être réoccupé par un autre de vos Citoyens pendant cette phase. Un autre joueur peut donc utiliser cet emplacement.
- Les Citoyens (même les Touristes, voir **Touristes** ci-dessous) présents dans les Parcs, Ecoles, Bibliothèques, Musées et Stations de Métro ne font rien de spécial. *Ils se reposent littéralement.*
- Il se peut que vous soyez à court de place pour accueillir tous vos Citoyens. Les Citoyens « en trop » doivent alors se rendre à la Mairie. Si un Citoyen ne peut s'y rendre faute de place, placez-le dans votre Espace Carrière.

Touristes

Vous ne pouvez disposer que d'**un seul Citoyen** dans chaque Arrondissement adverse (2 si vous avez construit une Station de Métro) ; ce Citoyen est appelé un **Touriste**. Cependant, si un adversaire détient un Commissariat de Police actif, aucun Touriste ne peut se retrouver dans les 10 cases constituant sa Zone d'Influence.



Pour que l'un de vos Citoyens deviennent un Touriste, déplacez-le simplement depuis votre Arrondissement vers celui de votre voisin de gauche ou de droite (en respectant la limite ci-dessus).

Remarque : Par conséquent, dans une partie à 4 joueurs, vous ne pouvez pas envoyer directement un Citoyen depuis votre Arrondissement vers celui de votre adversaire assis en face de vous.

Chacun de vos Touristes **doit** se déplacer à chaque tour. Cela peut être à l'intérieur du même Arrondissement ou vers un Arrondissement voisin. S'il n'existe pas de destination valide dans l'Arrondissement actuel du Touriste, le Touriste doit se déplacer vers un Arrondissement voisin dans le sens des aiguilles d'une montre ou dans le sens inverse (attention à la limite d'un touriste, 2 si vous possédez une Station de Métro !). Si ce n'est pas possible, le Touriste retourne chez lui sur un emplacement de votre Arrondissement en tant que Citoyen et n'est plus considéré comme un Touriste.

- Vos Touristes ne peuvent pas être présents dans les Zones Résidentielles, les Casernes de Pompiers, les Commissariats de Police, les Cliniques et les Universités de vos adversaires.
- Vos Touristes travaillent toujours pour vous comme si les emplacements qu'ils occupent étaient dans votre Arrondissement. Cependant, lorsqu'ils visitent un Bâtiment Culturel, ils ne vous rapportent aucun bonus (*ils prennent un peu de bon temps*).

B. De Nouveaux Logements pour Les Nouveaux Citoyens

Après avoir fini votre tour (vous avez déplacé les Citoyens dans l'obligation d'être déplacés et les autres comme vous le souhaitez), c'est le moment d'attribuer un nouveau logement pour les Citoyens de la Mairie : déplacez un Citoyen depuis la Mairie vers chaque Zone Résidentielle de Niveau 1 vide de votre Arrondissement. Si vous possédez plus de Zones Résidentielles de Niveau 1 que de Citoyens à la Mairie, vous choisissez la destination. Si vous en avez moins, les Citoyens « en trop » restent à la Mairie.

C. De Nouveaux Citoyens Arrivent

Après que tous les joueurs ont fini leurs tours, chacun vérifie l'arrivée de nouveaux Citoyens : chaque emplacement vide des Usines de votre Arrondissement attire 1 Citoyen de votre Espace Carrière vers votre Mairie.

Phase 4 : Revenus

Tous les joueurs perçoivent leurs revenus simultanément en procédant étape par étape comme indiqué ci-dessous. Souvenez-vous de prendre en compte les pouvoirs spéciaux des bâtiments activés par vos Citoyens. Tous les revenus proviennent de la réserve. Les matières premières sont limitées, aussi s'il n'y en a pas suffisamment, elles sont attribuées selon l'ordre du tour ; dans ce cas, chaque joueur perçoit tout ce qu'il lui revient avant le joueur suivant.



1. **Revenus des Touristes :** Chaque Touriste dans votre Arrondissement (même dans les Parcs !) vous rapporte \$1.
2. **Revenus des Zones Commerciales**
 - a. Chaque Citoyen sur un emplacement **\$1** vous rapporte \$1.
 - b. Chaque Citoyen sur un emplacement **Matière Première** ► \$ vous permet d'échanger une matière première d'un de vos Entrepôts ou de la Mairie contre de l'argent (le bois rapporte \$2, la pierre \$3, le métal \$5).
 - c. Chaque Citoyen sur un emplacement **Voix** ► \$ vous permet d'acheter un « groupe » de 2 à 5 Voix (\$1 pour 2 Voix, \$2 pour 3 Voix, \$3 pour 4 Voix, \$4 pour 5 Voix).
 - d. Chaque Citoyen sur un emplacement **Matière Première** ► **Voix** vous permet d'échanger une matière première d'un de vos Entrepôts ou de la Mairie contre des Voix (le bois rapporte 3 Voix, la pierre 5 Voix, le métal 7 Voix).
 - e. Vous choisissez l'ordre dans lequel vous percevez vos revenus provenant des Zones Commerciales. Cela permet des conversions en chaîne selon le bon placement des Citoyens dans les Zones Commerciales.
3. **Revenus des Usines**
 - a. Dans l'ordre de votre choix, chaque Citoyen présent sur un emplacement d'une Usine produit une matière première correspondant à l'emplacement (bois, pierre ou métal). Vous devez placer chaque matière première sur un emplacement vide d'un Entrepôt (pas nécessairement un Entrepôt adjacent à l'Usine) ou sur un emplacement vide de la Mairie (4 maximum).

- b. Si vous ne pouvez pas stocker toutes les matières premières produites, vous devez réaliser chacune des étapes suivantes jusqu'à ce qu'il n'y ait plus d'excédent :
- Certains de vos Touristes ne seront pas capable d'expédier dans votre Arrondissement leurs matières premières. Recherchez alors un emplacement vide d'un Entrepôt du même Arrondissement que celui de l'Usine ayant produit cette matière première et entreposez ici cette matière. Si même votre adversaire n'a plus de place pour stocker la matière première, elle est défaussée : remettez-la dans la réserve.
 - Certains des matières premières produites par vos Citoyens sont défaussées : remettez-les dans la réserve.
- c. Vous ne pouvez pas réorganiser les matières premières. La seule manière de mobiliser ces matières de la Mairie et de vos Entrepôts est de les utiliser à la Phase 2 : Construction ou à la Phase 4.2 : Revenus des Zones Commerciales.

Attention : La capacité maximale de la Mairie est de 4 Citoyens et/ou Matières premières au total : un élément par emplacement.

Phase 5 : Vote

Tous les joueurs peuvent comptabiliser leurs Voix simultanément. Modifiez le total en conséquence sur la piste des Voix située sur la bordure du plateau Conseil Municipal. Vos Citoyens vous rapportent des Voix comme suit (les Touristes ne votent pas) :



Zones Résidentielles : Le premier Citoyen d'une Zone Résidentielle vous rapporte 1 Voix, le deuxième vous en rapporte 2, le troisième vous en rapporte 3, le quatrième vous en rapporte 4 et le cinquième vous en rapporte 5. Ainsi, un Citoyen dans une Zone Résidentielle de Niveau 1 vous rapporte toujours 1 Voix, une Zone Résidentielle de Niveau 5 avec 3 Citoyens vous rapporte 6 Voix et une Zone Résidentielle de Niveau 5 pleine vous rapporte 15 Voix.

Université : Dans le cas où elle est activée, elle vous rapporte 3 Voix.

Exemple : Les 2 Zones Résidentielles de Niveau 1 pleines vous rapportent 1 Voix chacune. La Zone Résidentielle de Niveau 3 pleine rapporte $1+2+3=6$ et la Zone Résidentielle de Niveau 4 pleine rapporte $1+2+3+4=10$. $1+1+6+10=18$.

Attention : Si vous totalisez plus de 50 Voix, prenez un jeton +50 Voix et recommencez à comptabiliser les Voix sur la piste à partir de l'emplacement 0.



Phase 6 : Mesure de la Pollution

Chaque Citoyen présent dans votre Arrondissement (y compris les Touristes qui s'y trouvent) génère 1 point de pollution à votre compte, sauf ceux présents dans la Mairie et dans les Cimetières (voir **Victimes de la Pollution** ci-dessous). La pollution étant cumulative, celle-ci s'ajoute à votre niveau actuel de pollution d'un tour sur l'autre.



1. Chaque **matière première produite** dans l'Arrondissement (que ce soit par l'un des propres Citoyens ou par un Touriste adverse) génère **1 point de pollution**. Si vous avez choisi l'Ingénieur à la **Phase 1 : Sélection des Actions Spéciales**, ignorez cette étape.
2. Chaque case de Parc génère -1 point de pollution (en d'autres termes, chaque case de Parc réduit la pollution de 1) ; cependant la pollution générée par votre Arrondissement durant un tour est au minimum de 0. *Malheureusement, la simple présence de Parcs ne peut éliminer comme par magie toute la pollution accumulée précédemment.*
3. Modifiez votre niveau de pollution en conséquence mais gardez en mémoire la pollution générée ce tour-ci.

Attention : Si jamais votre niveau de pollution atteint 100%, vous perdez immédiatement la partie et tous les Citoyens de votre Arrondissement meurent. La protection assurée en temps normal par la Clinique et la Caserne de Pompiers ne peut rien contre l'accumulation massive et fatale de la pollution. Vos Touristes se retirent de honte : le propriétaire de chaque Arrondissement visité par ces Touristes retire chacun d'eux du jeu et le remplace par un de ses propres Citoyens. Les Touristes présents dans votre Arrondissement repartent vers leurs Mairies respectives. S'il n'y a plus de place en Mairie pour un Citoyen, celui-ci part alors vers l'Espace Carrière de son propriétaire.

Victimes de la Pollution

1. Si le niveau de pollution de l'un des joueurs atteint 10% ou plus, les Citoyens commencent à mourir en raison de l'environnement néfaste. Celui qui a généré le plus de pollution ce tour-ci doit éliminer un Citoyen de son Arrondissement (voir ci-dessous). En cas d'égalité, c'est le joueur concerné qui détient le plus haut niveau de pollution qui doit en éliminer un, si possible. S'il y a toujours égalité, tous les joueurs concernés doivent en éliminer un. Même si aucun des joueurs n'a généré de pollution ce tour-ci, les Citoyens périront tant qu'au moins un niveau de pollution est supérieur ou égale à 10%.
 - Vous pouvez choisir un Touriste présent dans votre Arrondissement en guise de Citoyen victime de la pollution. Si son propriétaire détient une Caserne de Pompiers active, le Touriste repart dans son Arrondissement au lieu de mourir (il part dans la Mairie de son propriétaire ; s'il n'y a pas de place, il repart alors vers son Espace Carrière).
 - Si vous possédez une Clinique active, aucun de vos Citoyens présents dans votre Arrondissement ne périra. Cependant, cela ne protège ni les Touristes qui visitent votre Arrondissement, ni vos propres Touristes ailleurs.
 - La pollution ne peut pas tuer un Citoyen présent dans une Mairie.
2. Choisissez une case vide (sans tuile ni Cimetière ; c'est cependant possible à côté du Maire) dans votre Zone Constructible, puis couchez le Citoyen décédé sur cette case (même s'il s'agissait d'un Touriste en visite). Cette case devient alors un **Cimetière**.
 - Si vous possédiez déjà un Cimetière, le nouveau Cimetière doit être orthogonalement adjacent à l'ancien, si possible. Si ce n'est pas possible, vous pouvez choisir n'importe quelle case comme la première fois.
 - Si vous ne pouvez pas créer de Cimetière parce que vous ne disposez d'aucune case libre dans votre Zone Constructible, Le Cimetière est déplacé sur l'extension de la Zone Constructible située juste à côté. Si cela n'est pas possible parce que la Zone Constructible est déjà à sa taille maximale, retirez simplement le Citoyen décédé du jeu. *Dans ce cas, personne ne sait ce qu'il est advenu du corps !*

Exemple à la suite de la Phase de Vote : (voir l'illustration de l'exemple précédent) Hormis les Citoyens de la Mairie, vous disposez de 12 Citoyens et d'un Touriste en visite (ainsi que d'un Cimetière mais celui-ci ne compte pas). 2 de vos Usines produisent des matières premières ce tour. Vous détenez 5 cases de Parcs dans votre Arrondissement. $13+2-5=10$. Vous avez généré 10 points de pollution ce tour-ci, votre pollution est donc suffisamment élevée pour que vos Citoyens commencent à en mourir. Espérons que l'un de vos adversaires génère plus de 10 points de pollution ce tour-ci !

Phase 7 : Influence au Conseil Municipal

Dans l'ordre du tour, chaque joueur à la possibilité de faire un investissement afin d'influencer le Conseil Municipal en avançant l'un de ses disques dans l'une des quatre lignes différentes. Plusieurs joueurs peuvent obtenir le même bénéfice, il suffit pour cela d'empiler les disques.

- Si vous choisissez de faire un investissement durant ce tour, payez le coût requis pour accroître votre influence auprès du Conseiller (d'une colonne) soit en argent, soit en Voix, mais pas en combinant des deux.
Remarque : Le coût pour passer à la colonne 1 est de \$1 ou 1 Voix ; la colonne 2 coûte 2 \$ ou 2 Voix ; la colonne 3 coûte \$3 ou 3 Voix ; la colonne 4 coûte \$4 ou 4 Voix.
- Vous pouvez changer de ligne si vous le souhaitez, mais uniquement à la condition de redémarrer depuis la colonne 1 de la nouvelle ligne et donc de payer le coût requis de la colonne 1, soit \$1 ou 1 Voix. Cependant, vous ne pouvez pas posséder vos deux disques dans la même ligne ! Vous avez également l'opportunité de recommencer la même ligne selon les mêmes règles.
- Appliquez immédiatement le bonus associé à l'emplacement du Conseil Municipal sur lequel le disque vient d'être déplacé (voir ci-dessous). Les bénéfices ne sont **pas** cumulatifs : vous obtenez uniquement le bénéfice du nouvel emplacement. Vous ne pouvez pas choisir un bénéfice de l'une des colonnes précédentes.
- Chaque Conseiller (ligne) apporte un type particulier de bénéfice (matières premières, nouveaux bâtiments, argent ou Voix, nouveaux Citoyens).
- Une fois qu'un disque a atteint la dernière colonne, celui-ci doit y rester pour le reste de la partie. Il ne peut ni repartir sur une autre ligne ni sur la même.

Les Conseillers

Ligne 1 – Département de l'Industrie :

Vous obtenez immédiatement des matières premières que vous devez placer sur vos Entrepôts ou votre Mairie. Remettez dans la réserve celles que vous ne pouvez éventuellement pas entreposer faute de place. Si la réserve ne contient pas toutes les matières premières que vous devriez obtenir, vous devez juste vous contenter de ce qu'il y reste.

Colonne 1: 1 bois.

Colonne 2: 2 bois ou 1 pierre.

Colonne 3: 2 pierres ou 1 métal.

Colonne 4: 2 métaux.

Ligne 2 – Département de la Construction :

Vous pouvez immédiatement construire une tuile autre qu'un Bâtiment Culturel sans payer son coût normal de construction ! Vous devez cependant respecter les Conditions de Construction de la tuile.

Colonne 1: Construction d'une tuile d'une case.

Colonne 2: Construction d'une tuile de 2 cases.

Colonne 3: Construction d'une tuile de 3 cases.

Colonne 4: Construction d'une tuile de taille 1-4, sans devoir respecter les Conditions de Construction, sauf pour les Zones Résidentielles et les Bâtiments Industriels : ils ne doivent jamais s'influencer mutuellement !

Exemple : Vous pourriez construire une Usine de Niveau 3 sans Port ou une Zone Résidentielle de Niveau 3 sans qu'elle soit Influencée par un Bâtiment Culturel (mais -pas à côté d'un Bâtiment Industriel).



Ligne 3 – Département de l'Economie :

Vous obtenez immédiatement l'argent ou les Voix indiquées selon ce que vous choisissez.

Colonne 1: \$2 ou 2 Voix.

Colonne 2: \$3 ou 3 Voix.

Colonne 3: \$5 ou 5 Voix.

Colonne 4: \$8 ou 8 Voix.

Ligne 4 – Département du Tourisme :

Vous obtenez immédiatement des Citoyens (de votre couleur) provenant de la réserve commune. Vous devez accueillir les Citoyens à la Mairie ; si un Citoyen ne peut s'y rendre faute de place, il va dans votre Espace Carrière.

Colonne 1: 1 Citoyen.

Colonne 2: 1 Citoyen.

Colonne 3: 2 Citoyens.

Colonne 4: 2 Citoyens.

Phase 8 : Prochaine Visite du Maire

Si aucun des joueurs n'a choisi l'Action Spéciale Maire, le maire se déplace dans l'Arrondissement du joueur suivant dans le sens des aiguilles d'une montre. Autrement, le maire va dans l'Arrondissement du joueur qui a choisi l'Action Spéciale Maire. Avancez le pion Tour d'un emplacement. Redressez tous les meeple présents sur les tuiles (mais **pas** ceux dans les Cimetières).

S'il s'agissait du Tour 8, passez à l'étape **Fin de la Partie et Score Final**. Autrement, un nouveau tour peut commencer.

Fin de la Partie et Score Final 🏆

La partie s'achève après 8 tours. A ce moment-là, chaque joueur procède au décompte final comme suit :

1. Révélez votre carte Promesse Electorale :
 - Si vous avez rempli votre Promesse Electorale, ajoutez le nombre de Voix indiqué (6/12/18) à votre total de Voix sur la piste des Voix.
 - Si vous n'avez pas rempli votre Promesse Electorale, ôtez des Voix à la place (-3/-6/-12) de votre total de Voix sur la piste des Voix.
2. Retranchez votre **niveau de pollution** de ce nouveau total.

Le joueur qui détient le plus de Voix remporte la partie. En cas d'égalité, le joueur concerné ayant le niveau de pollution le plus bas l'emporte. S'il y a toujours égalité, c'est le joueur qui a le plus d'argent qui gagne.

Jeu Avancé

Toutes les règles du jeu de base s'appliquent en tenant compte des règles supplémentaires (en noir) et les **modifications (dans cette couleur)** suivantes.

Mise en Place Supplémentaire

1. Utilisez le côté expert (★) du plateau Conseil Municipal.
2. Mélangez la pile de cartes Promesse Electorale Spéciale. Placez cette pile face cachée à côté du plateau Conseil Municipal.
3. Mettez-vous d'accord sur le choix de l'une des conditions de victoire suivantes :
 - **Victoire électorale** : Le principe est le même que dans le jeu de base, à ceci près que vous avez maintenant accès aux nouvelles cartes Promesse Electorale Spéciale.
 - **Victoire économique** : Vous devez obtenir le montant le plus élevé en argent et en valeur immobilière (🏠).
 - **Victoire citoyenne** : Vous devez obtenir le plus de Citoyens en jeu (sans compter ceux de la Mairie).
 - **Victoire culturelle** : Vous devez obtenir le plus de cases occupées par des Bâtiments Culturels.



Pour plus d'informations au sujet des nouvelles conditions de victoire, consultez les **Changements Spécifiques pour Chaque Condition de Victoire**.

Déroulement du Jeu

Phase 7 : Influence au Conseil Municipal

Au lieu de payer le coût indiqué en \$ ou en Voix pour influencer le Conseil Municipal, vous pouvez prendre une carte Promesse Electorale Spéciale à la place : piochez autant de cartes Promesse Electorale Spéciale qu'indiqué dans le coût de la colonne, gardez-en 1, puis remettez les autres sous la pile face cachée. Cette Promesse Electorale supplémentaire doit être remplie à la fin de la partie !

Exemple : Afin d'avancer votre disque dans la 1ère colonne, vous décidez de prendre une Promesse Electorale Spéciale. Pour ce faire, vous piochez 4 cartes, vous en choisissez 1 et vous remettez les 3 autres sous la pile.

Pour parvenir à la 4ème colonne au moyen des Promesses Electorales Spéciales, vous êtes limité à la seule carte que vous piochez. Plus le bénéfice est grand, plus le risque pris en accordant des faveurs est important !

Remarque : Si vous remplissez une Promesse Electorale Spéciale, elle ne vous rapporte rien (+0). Si en revanche vous ne la remplissez pas, elle vous pénalise de -5. Il n'y a pas de limite au nombre de cartes Promesses Electorales Spéciales que vous pouvez prendre. Seul le joueur qui prend une carte Promesse Electorale Spéciale est tenu de remplir les conditions indiquées.

Changements Spécifiques pour Chaque Condition de Victoire


Victoire Economique

Mise en Place

Retirez du jeu la carte Promesse Electorale Spéciale #14.

Déroulement du Jeu

Phase 8 : Prochaine Visite du Maire

Chaque Bâtiment Culturel et chaque Zone Résidentielle (sans tenir compte des éventuels occupants) génère une **Valeur Immobilière** de $\$L^2$ , où L représente le niveau ou la taille de la tuile en termes du nombre de cases qu'elle occupe.

Exemple : La Station de Métro occupe 4 cases, elle génère donc une Valeur Immobilière de $4 \times 4 = \$16$. Une Zone Résidentielle de Niveau 5 génère une Valeur Immobilière de $5 \times 5 = \$25$.

Comptabilisez tour après tour la Valeur Immobilière totale obtenue pour chaque joueur.



Remarque importante : La Valeur Immobilière n'est ni de l'argent que vous pouvez dépenser, ni un Revenu. Elle sert uniquement d'indicateur numérique pour cette condition de victoire.



Score Final

Les Promesses Electorales que vous remplissez augmentent votre Valeur Immobilière (à la place de vos Voix) du nombre indiqué sur les cartes. De la même manière, les Promesses Electorales qui ne sont pas remplies diminuent votre Valeur Immobilière du nombre indiqué sur les cartes.

De plus, les Promesses Electorales Spéciales que vous remplissez augmentent votre Valeur Immobilière de \$0. Les Promesses Electorales qui ne sont pas remplies diminuent votre Valeur Immobilière (à la place de vos Voix) du nombre inscrit, c'est à dire -\$5.

Le joueur qui détient le montant cumulé le plus élevé en argent et en Valeur Immobilière l'emporte.

- Votre niveau de pollution ne réduit pas ce total. Cependant, si votre niveau de pollution atteint 100%, vous perdez toujours la partie immédiatement.
- En cas d'égalité, le joueur concerné ayant le niveau de pollution le plus bas l'emporte.
- S'il y a toujours égalité, c'est le joueur concerné ayant le plus de Voix qui gagne.

Victoire Citoyenne

Mise en Place

1. Après avoir positionné les 3 Citoyens habituels sur la Mairie, placez les 19 autres Citoyens sur votre Espace Carrière. Il n'y a pas de réserve commune.
2. Retirez du jeu la carte Promesse Electorale #11.

Déroulement du Jeu

Phase 7 : Influence au Conseil Municipal

Les Conseillers

Ligne 4 – Département du Tourisme : Vous obtenez immédiatement des Citoyens (de votre couleur) provenant de votre Espace Carrière. Vous devez accueillir les Citoyens à la Mairie.

- Colonne 1: 1 Citoyen.
- Colonne 2: 1 Citoyen.
- Colonne 3: 2 Citoyens.
- Colonne 4: 2 Citoyens.

Phase 8 : Prochaine Visite du Maire

Comptabilisez tour après tour le nombre total de Citoyens en jeu (sans compter ceux de la Mairie) obtenu pour chaque joueur.

Score Final

Le joueur qui détient le total le plus élevé de Citoyens en jeu l'emporte.

- Votre niveau de pollution ne réduit pas ce total. Cependant, si votre niveau de pollution atteint 100%, vous perdez toujours la partie immédiatement.
- En cas d'égalité, le joueur concerné ayant le niveau de pollution le plus bas l'emporte.
- S'il y a encore égalité, le joueur concerné ayant le plus de Voix l'emporte.
- S'il y a toujours égalité, c'est le joueur concerné ayant le plus d'argent qui gagne.

Victoire Culturelle

Mise en Place

1. Retirez du jeu la carte Promesse Electorale Spéciale #16.
2. Chaque joueur récupère l'ensemble des 6 Bâtiments Culturels différents.

Déroulement du Jeu

Score Final

Le joueur qui détient le plus de cases occupées par des Bâtiments Culturels dans son Arrondissement l'emporte.

- Votre niveau de pollution ne réduit pas ce total. Cependant, si votre niveau de pollution atteint 100%, vous perdez toujours la partie immédiatement.
- En cas d'égalité, le joueur concerné ayant le niveau de pollution le plus bas l'emporte.
- S'il y a encore égalité, le joueur concerné ayant le plus de Voix l'emporte.
- S'il y a toujours égalité, c'est le joueur concerné ayant le plus d'argent qui gagne.

Solo Variant

Mise en Place

- Vous commencez la partie avec \$4.
- Choisissez un Niveau de Difficulté dans la liste suivante, classé du plus facile au plus difficile :
 - Citoyen.
 - Maire.
 - Député.
 - Sénateur.
 - Président.
- Utilisez soit le côté facile, soit le côté expert de votre plateau Arrondissement.
- Placez 1 Bâtiment Culturel de chaque taille, 1 Raffinerie, 1 Port, 1 Caserne de Pompiers et 1 Commissariat de Police à côté de votre plateau Arrondissement.



Déroulement du Jeu

Phase 1 : Sélection des Actions Spéciales

- Si le tour en cours a un numéro impair, mélangez les 8 cartes Action. Piochez une carte et posez le maire dessus. A partir de cette carte, disposez les 3 cartes suivantes dans le sens des aiguilles d'une montre. Conservez les 4 cartes Action restantes face cachée : celles-ci serviront au tour suivant.
- Si le tour en cours a un numéro pair, défaussez les 4 cartes Action face visible et révélez les 4 cartes Action restantes. Placez le maire sur la première d'entre elles.

- La carte sur laquelle est posé le Maire est la carte choisie par un premier joueur imaginaire (vous êtes dans tous les cas le deuxième joueur). Les deux cartes situées de part et d'autre du Maire peuvent être choisies gratuitement mais vous devez payer \$2 pour choisir la carte située à l'opposé du Maire.
- Au lieu de visiter votre Arrondissement, le Maire rend visite aux VIP représentées sur les cartes Action.

Phase 3 : Déplacement des Citoyens

Il n'y a pas de Touristes puisqu'il n'y a aucun autre Arrondissement susceptible d'en accueillir ni d'en envoyer vers le vôtre.

Phase 6 : Mesure de la Pollution

L'importance de l'augmentation de votre niveau de pollution de ce tour ainsi que le Niveau de Difficulté choisi ont un impact sur la quantité de pollution nécessaire pour tuer un Citoyen :

- **Citoyen** : Aucun Citoyen ne meurt, quelle que soit l'augmentation de votre niveau de pollution.
- **Maire** : 1 Citoyen meurt si votre niveau de pollution a augmenté de plus de 5 points.
- **Député** : 1 Citoyen meurt si votre niveau de pollution a augmenté de plus de 2 points.
- **Sénateur** : 1 Citoyen meurt si votre niveau de pollution a augmenté.
- **Président** : 1 Citoyen meurt pour chaque point d'augmentation de votre niveau de pollution !

Remarque : Vous perdez toujours immédiatement la partie si votre niveau de pollution atteint 100%.

Phase 8 : Prochaine Visite du Maire

Remarque : Vous perdez toujours immédiatement la partie si votre niveau de pollution atteint 100%.

Fin de la Partie et Score Final

Plus votre score est élevé, mieux vous êtes classé :

50 – 59	Lieu-dit
60 – 69	Hameau
70 – 79	Village
80 – 89	Bourg
90 – 99	Cité
100 – 109	Banlieue
110 – 119	Ville
120 – 134	Métropole
135 – 149	Capitale
150+	Mégalopole

Icons



Crédits

Small City Deluxe est un jeu conçu par Alban Viard et publié par AVStudioGames. Ses règles sont réservées à un usage personnel. Small City © Alban Viard 2015. L'auteur tient à remercier Corinne Viard, Jean-Claude Viard, David Glantenay, Brice Cornilly, Milena Guberinic, Alexander Freudenthal, Johan Kristensson, David Krantz, Torbjörn Nager, Nathan Ehlers, Matt VanEseltine, Greg Herlevi, Zach Davis, Mark Rishavy et tous les joueurs de l'AoS team, Sampo Sikiö et Nathan Morse pour leur aide et leur patience durant toutes les années de développement de ce jeu.

Illustrations : Kwanchai Moriya

Graphisme : Todd Sanders

Rédaction : Nathan Morse, Stanislas Gayot

Relecture : Chris Spath

