



Bravo, Vous avez fait pression sur les politiciens locaux, vous avez su soudoyer les bonnes personnes, menacer toutes les autres et voilà ! Vous êtes maintenant le maire de la nouvelle ville. Quoi d'autre maintenant ?

Vous voudrez sans doute un nouveau bureau flambant neuf, au tout dernier étage de la plus haute tour de la ville. Ainsi vous pourrez commencer à attirer les investisseurs, à faire venir les entreprises, de nouveaux habitants s'installeront alors pour peupler la nouvelle métropole.

D'ailleurs ils devraient déjà être là et vous devriez vérifier avec votre oncle qui travaille à l'agence gouvernementale « Commerce, Urbanisation et Bâtiments d'Entreprises » (CUBE). Qui sait, d'autres ont peut être eu la même idée que vous, or il ne peut y avoir qu'une ville dans ce coin du pays...

Town Center est un jeu dans lequel les joueurs viennent d'être nommés maire. Ils essaient alors de construire et d'agrandir leur ville en faisant croître sa population et sa valeur. Pour cela, ils vont devoir concurrencer les autres villes et choisir les meilleurs développements possibles. Nouveaux quartiers résidentiels, zones commerciales, grands magasins, il y a tant à faire dans tellement de domaines ! Les joueurs vont devoir délimiter tous ces projets de la manière la plus efficace possible et dépenser au mieux l'argent des impôts récoltés dans les différents quartiers de la ville.

Si les constructions décidées par le maire sont bien organisées, alors de nouvelles infrastructures viendront garnir la ville, de nouveaux citoyens viendront y habiter et chercher du travail, générant ainsi plus de prestige pour la ville. Ces nouveaux habitants et leurs revenus potentiels vont être demandeurs de nouveaux magasins dans lesquels ils pourront s'offrir de nouveaux biens qui seront autant d'impôts nouveaux à collecter pour la municipalité.

Le maire qui sera vainqueur sera celui qui aura su créer la ville avec la plus grande population et qui laissera les comptes financiers dans le vert. C'est cette ville qui recevra la charte de la plus belle ville et suscitera la jalousie des métropoles voisines.

MATÉRIEL DU JEU

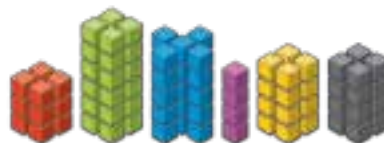
4 plateaux personnels double face.



1 plateau central double face



123 Cubes: 12 Bureaux, 42 Résidences, 25 Commerces, 4 Mairies, 20 Services Publics, 20 Ascenseurs /Parkings



1 sac en tissu



16 petits cubes en bois en 8 couleurs différentes pour chaque joueur.



MISE EN PLACE

Chaque joueur prend un plateau et deux petits cubes d'une même couleur de son choix, en place un devant lui pour identifier sa couleur et l'autre sur la case \$3 des revenus du plateau commun. Les joueurs décident de quel côté du plateau ils vont jouer (A facile, B difficile) Il est possible de laisser les joueurs expérimentés choisir le côté difficile s'ils sont face à des joueurs débutants qui eux utiliseront le côté facile









2. Mettre dans le sac en tissu, le nombre de cubes par joueur suivant :

- 3 Bureaux 
- 6 Résidences 
- 3 Commerces 
- 4 Services Publics 
- 4 Ascenseurs/Parkings 

Les cubes restants sont triés et placés à côté du plateau central, ils constituent la réserve.

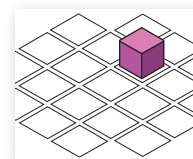
Example for 3 players:

- 9x 
- 18x 
- 9x 
- 12x 
- 12x 

3. Chaque joueur prend un cube violet  et le place sur n'importe quelle case de son plateau personnel. C'est l'emplacement de sa Mairie !

Remarque : La Mairie compte aussi comme un cube rouge de Bureau.

Le joueur qui est né dans la plus grande ville devient le premier joueur. Les joueurs peuvent utiliser n'importe quelle autre méthode pour déterminer le premier joueur. Le premier joueur prend le sac en tissu et commence la phase 1 du tour 1.



SÉQUENCE DE JEU

- I. **INVESTISSEMENT :** les joueurs choisissent quel type de construction ils souhaiteraient voir dans leur ville.
- II. **CONSTRUCTION :** les constructions choisies sont placées sur les carrés des plateaux personnels des joueurs, ou empliées sur celles déjà construites.
- III. **DÉVELOPPEMENT :** les Résidences et les Commerces grandissent.
- IV. **REVENU FISCAL :** les Commerces et les Parkings rapportent des revenus pour votre ville.
- V. **ADMINISTRATION :** chaque ville peut dépenser de l'argent de sa réserve pour acheter des Services Publics ou des Ascenseurs.

PHASE 1 : INVESTISSEMENT

Au début de chaque tour, un certain nombre d'agents immobiliers s'approchent des villes avec des idées de projets à développer. Chaque maire essaiera d'attirer les meilleurs projets pour sa ville

Le premier joueur pioche un nombre de cubes égal à deux fois le nombre de joueurs. Pendant le premier tour, les cubes rouges de Bureau sont remis dans le sac, et le joueur retire jusqu'à avoir un nombre de cubes égal à deux fois le nombre de joueurs.

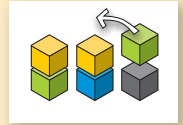
Ensuite, dans une partie à 2, 3 ou 4 joueurs, le premier joueur forme autant de tours de 2 cubes que le nombre de joueurs. Dans une partie à 5, 6, 7 ou 8 joueurs, le premier joueur fabrique exactement 4 tours d'une hauteur minimale de 2 cubes. Le joueur qui forme les tours décide quel cube va au-dessus et quel cube va en dessous.

Remarque : Deux exemplaires de Town Center sont nécessaires pour jouer à plus de quatre.

Puis, en commençant par le premier joueur et dans l'ordre des aiguilles d'une montre, chaque joueur doit prendre UN cube du sommet de l'une des tours. Quand tous les joueurs ont pris UN cube, alors chaque joueur prend un DEUXIEME cube, mais dans l'ordre inverse des aiguilles d'une montre et en commençant par le dernier joueur. Donc le dernier joueur à avoir pris son premier cube est le premier joueur à prendre son deuxième cube.

A la fin de cette phase, chaque joueur a exactement DEUX cubes devant lui, prêts à être construits dans sa ville.

Exemple à 3 joueurs, le premier joueur pioche 6 cubes et forme 3 tours de 2 cubes chacune. Ensuite le premier joueur prend une Résidence verte, puis le deuxième joueur peut choisir entre deux cubes de Services Publics ou un Ascenseur/Parking.



PHASE 2 : CONSTRUCTION

Dans cette phase, les maires vont délivrer des permis de construire afin de permettre aux agents immobiliers d'agrandir la ville et de construire de nouveaux bâtiments. Bien qu'il soit tentant d'accepter ces épaisses enveloppes et de laisser la meute construire où bon lui semble, il y a des règles... et les règles sont les règles. Pour le moment

Pendant la phase de construction les joueurs placent les 2 cubes qu'ils ont acquis lors de la phase précédente sur leur plateau personnel. Les deux cubes doivent être placés si cela est possible et ne peuvent pas être conservés pour un prochain tour. Les joueurs peuvent décider dans quel ordre construire les 2 cubes.

Les joueurs peuvent réaliser leurs constructions simultanément bien qu'il soit conseillé de vérifier les constructions des autres joueurs. Il est aussi recommandé de réaliser le premier tour de la phase 2, ville par ville.

RÈGLES DE CONSTRUCTION : (tirées de la circulaire N°42/1.10 à l'issue de la séance plénière du conseil « Nouvel Urbanisme, Transport, Entreprises, Loisirs et Agréments):

Chaque ville est constituée d'emplacements sous forme de carrés qui peuvent être soit situés au Centre, la partie principale de la ville, soit en Banlieue, c'est-à-dire à la périphérie de la ville.

ADJACENCE :

Un cube est adjacent à un autre si :

Il est situé à la même hauteur et lui est directement orthogonal.

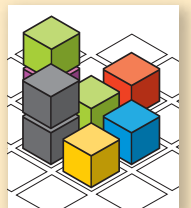
Il est situé à une hauteur différente, mais est directement au-dessus ou en dessous de lui.

Un cube vert de Résidence, ne peut pas être construit adjacent à un autre cube vert de Résidence pendant la phase de Construction.

Un cube bleu de Commerce ne peut pas être construit adjacent à un autre cube bleu de Commerce pendant la phase de Construction.

Exemple :

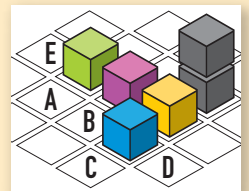
Le cube bleu de Commerce au rez-de-chaussée est adjacent à un cube vert de Résidence et à un cube jaune de Services Publics. Le cube vert au-dessus de la Mairie violette n'est pas adjacent à l'autre cube vert de Résidence situé au rez-de-chaussée



Exemple:

Le joueur voudrait construire un cube vert de Résidence et un cube bleu de Commerce. Le cube vert ne peut pas être construit au-dessus ou derrière le cube vert déjà présent sur le plateau. Il n'est pas possible de le construire ni en E ni en A. En revanche, il peut être construit par exemple en B ou au-dessus du cube violet.

Le cube bleu ne peut pas être construit ni en B, ni en C, ni en D, ni au-dessus du cube bleu déjà construit. Par contre il peut être placé au-dessus du cube jaune de Services Publics.



CONSTRUIRE UN BUREAU

Alors que la construction de tous les autres cubes est gratuite, le gouvernement stipule que les villes doivent promouvoir la construction d'espaces réservés aux Bureaux en participant de manière significative à leur coût. C'est donc en toute logique que la construction d'un cube rouge de Bureau, si elle est possible, coûte \$5.

Si un joueur n'a pas la somme nécessaire (\$5 ou \$10 s'il y a respectivement un ou deux bureaux à construire), alors le joueur doit défausser le(s) cube(s) de bureau(x) et les replacer dans la réserve (pas dans le sac en tissu)

Remarque : Le cube violet de Mairie compte aussi comme un cube de bureau.

ASCENSEURS/PARKINGS ET HAUTEUR

Un Ascenseur/Parking ne peut pas être construit au-dessus ou au-dessous de cubes d'une autre couleur.

Un cube noir ou un groupe de cubes noirs au rez-de-chaussée est considéré comme étant un unique Parking et rapporte des revenus comme indiqué dans la phase 4.

Une tour de 2 cubes noirs ou plus est considérée comme étant un Ascenseur et elle permet au joueur qui l'a érigée de construire aux étages supérieurs de sa ville. La hauteur de l'Ascenseur détermine la hauteur maximale de toutes les tours du Centre de la ville.

La restriction de hauteur maximale est évidemment ignorée lorsque le joueur construit un ascenseur puisqu'il la définit.

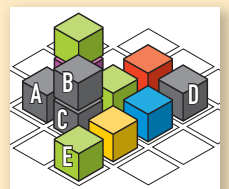
Un Ascenseur est fonctionnel (c'est-à-dire qu'il permet la construction aux étages supérieurs) lorsqu'il est alimenté en électricité en étant adjacent à un cube jaune de Services Publics. Comme il est interdit de construire plus haut que le rez-de-chaussée sans un ascenseur électrifié, le cube jaune qui permettra de rendre fonctionnel cet ascenseur devra donc être construit au rez-de-chaussée.

Les tours ne peuvent être construites que dans le Centre ville. Une tour ne peut excéder une hauteur de 5 cubes.

Les joueurs ne peuvent jamais construire de tours en Banlieue. La hauteur maximale pour tous les sites de construction situés en banlieue est donc de 1.

Exemple:

Les cubes noirs A et D sont des Parkings. Ils rapporteront de l'argent à la ville à la phase 4. Il est interdit de construire des cubes d'une autre couleur au-dessus d'eux. Les cubes B et C forment un ascenseur. Il est fonctionnel car alimenté en énergie par le cube jaune. Il permet donc la construction de tours d'une hauteur de 2 cubes sur toutes les cases du Centre de la ville. Aucun cube ne pourra être construit sur le cube E car il est situé en banlieue



PHASE 3 DÉVELOPPEMENT

C'est la que toute la magie apparaît. Il n'y a rien de plus satisfaisant pour un maire que de voir toutes ces jeunes et belles familles, tenues fringantes, emménager avec leur porte monnaie bien rempli, venir travailler et dépenser dans les commerces sous le soleil de sa propre ville. Excepté peut être de voir sa réélection annoncée sur une chaîne de télévision bien sur !

Pendant la phase de développement, les villes acquièrent une vie propre. Si les joueurs ont bien construit leurs cubes lors de la phase précédente, les cubes verts de Résidence et les cubes bleus de Commerce vont se développer pour devenir plus intéressants en terme d'argent et de points de victoire.

Ce développement a lieu simultanément pour tous les joueurs, bien qu'il soit conseillé de vérifier le développement des autres joueurs ou même de faire le premier tour de la phase 3, ville par ville.

Voici les quelques règles de Développement (par Gaul Soodman, expert en consulting auprès des entrepreneurs).

Les développements se déroulent en prenant des cubes verts de Résidence et bleus de Commerce de la réserve et en les plaçant respectivement adjacents à des cubes verts et bleus déjà construits. Les cubes des autres couleurs ne se développent pas.

Il n'est pas nécessaire d'être relié à un cube jaune de Services Publics pour pouvoir développer les cubes verts et bleus. Les nouveaux cubes ne peuvent pas dépasser les limites maximales de hauteur.

Si plusieurs agrandissements sont possibles, alors le joueur décide de celui qu'il fera en premier. Si, après un développement initial, d'autres opportunités de développement s'avèrent possibles, alors les joueurs doivent continuer à ajouter des cubes de la réserve, jusqu'à ce que plus aucun développement ne soit possible.

Si au début de la phase 3, la réserve n'a pas assez de cubes pour les développements de tous les joueurs, alors les joueurs effectuent les développements chacun leur tour, dans l'ordre inverse de l'ordre du tour, jusqu'à épuisement de la réserve.

DÉVELOPPEMENT DES RÉSIDENCES

Une unité de Résidence de 1 cube qui est adjacente (voir Adjacence) à 2 cubes de Bureau ou plus est développée en prenant un autre cube vert de la réserve et en l'ajoutant à une position adjacente à l'unité de Résidence existante.

Une unité de Résidence de 2 cubes doit être adjacente à 3 cubes de Bureau pour pouvoir se développer, une unité de Résidence de 3 cubes doit être adjacente à 4 cubes de Bureau et ainsi de suite... Pour se développer, une unité de Résidence doit toujours être adjacente à un nombre de cubes de Bureau supérieur de 1 au nombre de cubes constituant l'unité de Résidence.

Remarques :

La Mairie compte comme un cube de Bureau

Une grande unité de Résidence devient de plus en plus difficile à développer, puisqu'elle doit être adjacente à un nombre croissant de cubes de Bureau et qu'il n'est pas permis de l'agrandir en ajoutant des cubes de Résidence pendant la phase de Construction.

Plus une unité de Résidence est grande, plus elle rapportera de points à la fin de la partie.

2 unités de Résidence peuvent fusionner à l'issue d'un développement pour former une plus grande unité.

DÉVELOPPEMENT DES COMMERCES

Une unité de Commerce de 1 cube qui est adjacente (voir Adjacence) à 2 unités de Résidence (remarque : et non à deux cubes) est développée en prenant un autre cube bleu de la réserve et en l'ajoutant à une position adjacente à l'unité existante de Commerce.

Une unité de Commerce de 2 cubes doit être adjacente à 3 unités de Résidence pour pouvoir se développer, une unité de Commerce de 3 cubes doit être adjacente à 4 unités de Résidence et ainsi de suite...

Pour se développer, une unité de Commerce doit toujours être adjacente à un nombre d'unités de Résidence qui est au moins supérieur de 1 au nombre de cubes constituant l'unité de Commerce.

Remarques :

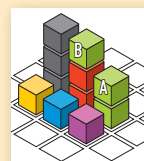
Une grande unité de Commerce devient de plus en plus difficile à développer puisqu'elle doit être adjacente à de plus en plus d'unités de Résidence et qu'il n'est pas permis de l'agrandir en ajoutant des cubes de Commerce pendant la phase de Construction.

Plus une unité de Commerce est grande, plus elle rapportera de revenus à la fin de chaque tour.

Deux unités de Commerce peuvent fusionner à l'issue de la phase de développement pour former une plus grande unité.

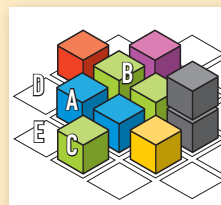
Exemple:

L'unité A de Résidence est adjacente à 3 Bureaux (2 cubes rouges de Bureau et la Mairie), donc elle va pouvoir se développer en ajoutant un nouveau cube vert directement au-dessus, fusionnant ainsi avec l'unité B. Cette nouvelle unité de Résidence comporte 4 cubes, qui rapporteront plus de points à la fin de la partie.



Exemple:

L'unité A de Commerce de 2 cubes est adjacente à seulement 2 unités de Résidence B et C. Elle ne peut donc pas se développer. Si une nouvelle unité de Résidence est construite en D, alors l'unité A de Commerce sera adjacente à 3 unités différentes de Résidence et pourra ainsi se développer. Le nouveau cube bleu pourra être placé en E, mais il serait sans doute plus judicieux d'agrandir l'unité de Commerce A en empilant le nouveau cube au-dessus (ce qui est autorisé puisqu'un ascenseur de hauteur 2 est fonctionnel).



EN BREF: Les Bureaux et la Mairie stimulent le développement des unités de Résidences et les unités de Résidences stimulent le développement des unités de Commerce.

PHASE 4 : REVENU FISCAL

Personne n'est mieux placé que Lawrence « Larry le liquidateur » Garfield pour dire :

« J'adore l'argent. J'adore l'argent plus que tout ce qu'il permet d'acheter. Cela vous surprend ? L'argent se fiche de savoir si je suis bon ou mauvais, se fiche de savoir si je ronfle ou pas, il ne s'intéresse pas au dieu auquel je crois. Il n'y a que 3 choses dans le monde pour lesquelles j'ai une passion inconditionnelle: Les chiens, les donuts et l'argent. Mais l'argent est la meilleure de toutes. Et vous savez pourquoi ? Parce qu'il ne rend pas obèse et qu'il ne fait pas ses besoins partout dans le salon. Oui, vraiment, il n'y qu'une chose dans la vie que je préfère à mon argent, c'est l'argent des autres... »

Pendant la phase de revenu fiscal, les unités de Commerce de votre ville vous paient le droit de continuer à vendre leurs marchandises. Plus elles sont grandes, plus elles contribuent financièrement au développement de la ville. Les Parkings et la Mairie (grâce aux paiements des taxes, délivrances de permis de construire, amendes, etc.) vont également générer des revenus.

1. Les revenus des Unités de Commerce

Les unités de Commerce génèrent des revenus, mais seulement si elles sont reliées au réseau électrique par un cube jaune de Services Publics, c'est-à-dire si elles sont adjacentes à un cube jaune. (La ville ne peut pas les taxer si elles ne fonctionnent pas!)

Une unité de Commerce reliée au réseau électrique de 1 cube génère un revenu pour la ville de \$1, une unité de Commerce reliée au réseau électrique de 2 cubes génère un revenu de \$1+\$2 = \$3 etc.

Si l'unité est seulement localisée au rez-de-chaussée, il n'y a pas de revenu complémentaire.

Si son cube le plus haut atteint le premier étage, alors on ajoute \$1 de revenu complémentaire. Si le cube le plus haut atteint le deuxième étage, alors on ajoute \$1+\$2 = \$3 de revenu complémentaire et ainsi de suite...

Par exemple une unité de Commerce de 4 cubes qui atteint le deuxième étage paiera à la ville \$1+\$2+\$3+\$4 (en raison de sa taille) + \$1+\$2 (en raison de sa hauteur) = \$13. Référez-vous au tableau sur le plateau central pour faciliter le calcul des revenus générés par les Commerces.

Remarque : Une unité de Commerce n'a pas besoin de commencer au rez-de-chaussée pour avoir droit au bonus complémentaire, seule la position du cube le plus haut est prise en compte.

2. Les revenus des Parkings

Un Parking génère des revenus selon le nombre de cubes qui lui sont adjacents.

Chaque cube adjacent génère un revenu de \$1.

Cependant, un Parking de seulement un cube ne peut générer qu'un revenu maximal de \$4 puisque qu'aucun cube ne peut être empilé sur lui.

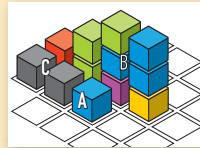
Un Parking peut être constitué de plusieurs cubes adjacents situés au rez-de-chaussée. Ce Parking constitue alors un unique Parking. Les Parkings n'ont pas besoin d'être alimentés en électricité pour générer des revenus.

3. Le revenu de la Mairie

La Mairie génère un revenu de \$1 grâce aux taxes, aux amendes, aux permis de construire et à tous les autres prélèvements possibles...

Exemple:

Le Parking C au rez-de-chaussée est adjacent à 3 cubes, il fait gagner \$3. L'unité de Commerce A n'est pas reliée au réseau électrique, elle ne rapporte pas d'argent à la ville. L'unité de Commerce B est composée de 3 cubes et atteint le deuxième étage, elle fait gagner $\$1+\$2+\$3$ (en raison de sa taille) + $\$1+\2 (en raison de sa hauteur) = \$9



PHASE 5 : ADMINISTRATION

Il y a deux saisons dans cette ville : l'hiver et la saison des constructions...

Pendant la phase administrative, chaque maire peut choisir d'investir une partie de son argent dans la construction de nouvelles infrastructures pour sa ville, lui permettant plus de constructions dans la phase suivante et plus de développements, en fournissant plus de Services Publics et plus d'Ascenseurs.

Dans l'ordre inverse de l'ordre du tour, chaque joueur peut choisir d'acheter UN cube jaune de Services Publics OU un cube noir d'Ascenseurs de la Réserve. Il le place alors directement dans sa ville.

S'il s'agit du premier cube jaune de Services Publics dans la ville du joueur, alors le coût est de \$5, s'il s'agit du deuxième alors il coûte \$10, du troisième \$15 et ainsi de suite.

S'il s'agit du premier cube noir de Parking/Ascenseur dans la ville du joueur, alors le coût est de \$5, il doit donc être placé au rez-de-chaussée, devenant ainsi un Parking. S'il s'agit du deuxième, alors le coût est de \$10 et il DOIT être placé au-dessus du cube noir de Parking existant, formant ainsi un Ascenseur. S'il s'agit du troisième cube, alors il coûte \$15 et ainsi de suite. Tous les cubes noirs achetés de cette façon ne peuvent devenir que des Ascenseurs. Aucun Parking ne peut être créé (sauf pour le premier) ou ajouté pendant cette phase.

FIN DU TOUR

Dès que tous les joueurs ont terminé la phase 5, le sac de cubes est passé au joueur placé directement à gauche du premier joueur. Il devient le nouveau premier joueur pour le tour suivant. A la fin du 10ème tour, le jeu est terminé et c'est le moment de voir quelle ville va l'emporter !

DÉCOMPTE FINAL

Nous y sommes, les prétentieux planificateurs urbains de la capitale sont là. Leurs stylos brillants à la main, ils sont prêts pour les évaluations finales, plus que le formulaire 2c30 à remplir et l'inspection est terminée. L'argent de vos impôts aura suffisamment travaillé...

A la fin du jeu, le gouvernement central va évaluer le travail que les maires ont effectué pendant les 10 tours et donner un score dépendant du nombre de citoyens peuplant votre ville, de la somme d'argent que vous avez réussi à accumuler et de la façon dont vous avez contrôlé le développement anarchique dans les banlieues. Pour obtenir ce total, les joueurs utilisent la piste des revenus, et convertissent d'abord leur argent en points de victoire.

Les points venant de l'argent

La ville est récompensée par 1 point de victoire pour chaque \$5 restants sur les comptes de la ville à la fin de la partie.

2. Les points des unités de Résidence

Les unités de Résidence rapportent des points à la ville, mais seulement si elles sont alimentées en électricité en étant adjacentes à un cube jaune de Services Publics à la fin de la partie (la plupart des gens préfèrent les appartements avec eau courante et chauffage central, n'est-ce pas?)

Une unité de Résidence de 1 cube reliée au réseau électrique rapporte 1 point à la ville, une unité de 2 cubes rapporte $1+2 = 3$ points et ainsi de suite.

Si l'unité est seulement localisée au rez-de-chaussée, alors aucun point supplémentaire n'est accordé.

Si son cube le plus haut atteint le premier étage, alors elle rapporte 1 point supplémentaire, si l'unité atteint le deuxième étage elle rapporte $1+2 = 3$ points supplémentaires et ainsi de suite.

Par exemple, une unité de Résidence de 3 cubes reliée au réseau électrique qui atteint le troisième étage rapporte $1+2+3$ (en raison de sa taille) + $1+2+3$ (en raison de sa hauteur) = 12 points. Les joueurs peuvent se référer au tableau sur le plateau central pour un calcul rapide.

Remarque : Une unité de Résidence n'a pas besoin de commencer au rez-de-chaussée pour obtenir un bonus de point grâce à sa hauteur.

3. Pénalités pour les constructions en banlieue

Chaque ville reçoit une pénalité de -1 point pour chaque cube construit en banlieue puisque les maires n'ont pas réussi à juguler le développement anarchique des quartiers

Le joueur qui a accumulé le plus de points est déclaré vainqueur et doit être appelé Monsieur Le Maire par tous les autres joueurs. En cas d'égalité, le joueur avec le plus de cubes au 5ème étage est le gagnant. S'il y a encore égalité, le joueur avec le plus de cubes au 4ème étage est le vainqueur et ainsi de suite...

VARIANTE SOLO

Pendant la phase 1, piochez 3 cubes, choisissez en 1 que vous remettrez dans le sac. Pendant la phase de calcul du score final, comme dans le jeu normal, vous pouvez vous référer au tableau spécial afin de déterminer le niveau atteint par votre ville. Vous pouvez également utiliser l'autre côté du plateau personnel. Si vous décidez de jouer avec le plateau spécial Central Park au dos du plateau commun, piochez aléatoirement les 20 cubes et alignez les (en ne mettant pas de cubes rouges aux 3 premières places). Chaque tour, prenez les 3 premiers cubes, choisissez en 2 et remettez le troisième à la fin de la file. Au début du 10ème tour, construisez alors les 2 derniers cubes.

REMERCIEMENTS

Un grand merci à nos supporters de kickstarter, Richard Ham, Joel Eddy, Andreas Buhlmann, Stephane Cittadino. Merci aussi à Sylvain Nocquard, Teddy Pasquier, Guillaume Rizza, David Glantenay, et Paul-Evan Viard qui ont toujours consacré du temps pour développer les idées farfelues sur les cubes d'Alban. L'éditeur tient enfin à remercier Anniina qui aime faire vagabonder son âme sur les perspectives que dessine la ville.

Auteur : Alban Viard

Illustration : Sampo Sikiö, Todd Sanders

Graphiqueur : Maciej Mutwil

Développement : LudiCreations

Édition des règles : Corrie et Todd Walden

Traduction des règles : Alban Viard (Français), Thomas Müller (Allemand)

NIVEAU DE SCORE EN MODE SOLO

0-39	Lieu Dit
40-49	Hameau
50-59	Village
60-69	Bourg
70-79	Commune
80-84	Ville
85-89	Agglomération
90-94	Métropole
95-99	Capitale
≥100	Mégalopole