

CITY TYCOON

Bienvenue !

Je suis heureux que vous ayez décidé de venir à cette réunion pour écouter notre projet.

Ah, mais je vais trop vite ! Excusez-moi. Veuillez vous asseoir. Laissons tomber les formalités. Appelez-moi M.le Maire. Je vous offre quelque chose à boire ?

Vous avez devant vous une proposition officielle accompagnée d'un porte-documents et d'instructions, que vous pourrez bientôt étudier.



Voici la situation : Nous avons reçu d'importantes subventions pour concevoir la ville du futur. Pour minimiser les risques, nous avons envoyé les informations concernant ce projet à plusieurs personnes telles que vous. Nous avons des projets et des plans mais nous manquons de gens capables de les transformer en une ville prospère.

Avec cette invitation, chacun de vous a reçu une malette. Elle est à côté de votre chaise. À l'intérieur, vous trouverez 20 \$ - de quoi bien commencer - ... 20 million de \$ plutôt. Mais pendant la durée de notre partenariat, nous ne parlerons pas en million, ça me donne mal à la tête.

Vous trouvez tous les détails restant dans vos papiers. Bonne chance !

City tycoon est un jeu d'économie pour 2 à 5 joueurs dans lequel ceux-ci endosseront le rôle d'investisseurs participant au projet de création d'une ville du futur. Le but est de développer l'espace urbain et de satisfaire les habitants. Les joueurs construisent des quartiers et délivrent des ressources à ceux-ci pour gagner différents bénéfices. À la fin du jeu, le joueur avec le plus de points de victoire sera le vainqueur.

• COMPOSANTS DU JEU

City Tycoon est composé de :

168 tuiles



4 tuiles de départ : que l'on différencie par la lettre «S» inscrite au dos. Au début du jeu, elles forment le centre ville.



6 centrales électriques et 6 stations d'approvisionnement en eau (SAE) : imprimées des 2 côtés avec des fonds rouge et bleu. Elles fournissent la ville en électricité et en eau.



32 tuiles terrain : avec de l'herbe d'un côté et de l'eau sur l'autre face.



120 tuiles de quartiers : (toutes les autres tuiles) Le chiffre inscrit au dos de ces tuiles indique à quel tour elles seront jouées. Ces tuiles permettront de développer la ville.

85 cubes de ressources

30 cubes rouge, 25 cubes bleu, 25 cubes jaune, 5 grands cubes jaunes (équivalent à 5 petits)



Les cubes de chacune des trois différentes ressources du jeu (électricité, eau et marchandises) possèdent leur propre couleur. Ils seront utilisés pour indiquer le flux des ressources et leur utilisation dans chaque quartier.

130 marqueurs joueurs



Il y a 5 jeux de marqueurs pour les joueurs dans 5 couleurs différentes (26 de chaque) avec lesquels les joueurs indiqueront les quartiers qu'ils possèdent, le nombre de points de victoire reçus et l'ordre du tour de jeu.

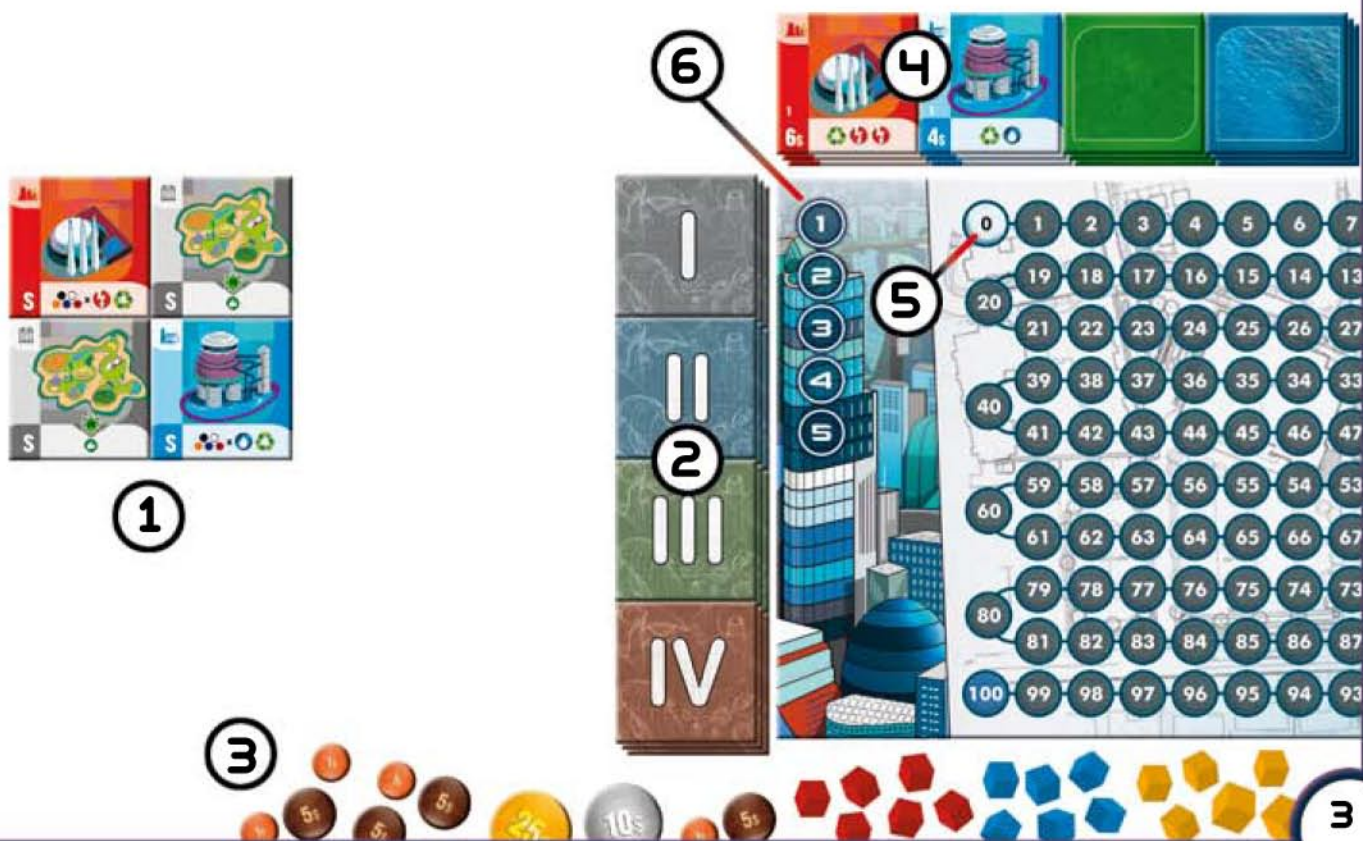
A 10x10 grid of numbers from 1 to 100. The numbers are arranged in rows and columns, with the first row containing numbers 1 through 10, and subsequent rows containing numbers 11 through 100. The numbers are displayed in a stylized, colorful font, with some numbers appearing in larger, more prominent colors (e.g., 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10) and others in smaller, more muted colors. The grid is set against a background of a stylized cityscape with buildings and a blue sky.

ARGENT

INSTRUCTIONS :
Ce livre de règles.

Les quatre tuiles de départ sont placées au centre de la table comme indiqué sur la figure [1] (On les reconnaît à la lettre «S» sur leur dos). Placez sur les tuiles de la centrale électrique et de la station d'approvisionnement en eau un nombre de cubes de ressources égal aux nombres de joueurs. (exemple : à 4 joueurs, mettez 4 cubes bleus sur la SAE et 4 rouges sur la centrale électrique.)

À 2 ou 3 joueurs, le placement sera différent. (voir figure page 4).
Les tuiles quartiers sont séparées en 4 piles en fonction du nombre inscrit sur leur dos (I, II, III, IV). Placez les 4 piles face cachée à côté du plateau des scores. [2]



Placez les cubes de ressources (bleu, rouge, jaune) [3] et l'argent à côté du plateau des scores. Faites deux piles avec les centrales électriques et les SAE de façon à ce que la tuile 1 soit au-dessus et celle avec le numéro 6 tout en bas. [4] Les tuiles terrains seront placées à côté. Chaque joueur choisit un des paquets de 25 marqueurs. Un de ceux-ci sera placé sur la case «0» du plateau des scores pour indiquer les points de victoire. [5] Un second servira à indiquer l'ordre du tour de jeu sur le même plateau. [6] Lors du premier tour, les marqueurs des joueurs seront placés de façon aléatoire sur la piste d'ordre du tour. Le premier joueur recevra 20\$ et chaque joueur successif 2\$ de plus que le précédent. (donc le 2nd 22, le 3ème 24\$ etc...). L'argent des joueurs restera visible de tous durant la partie.

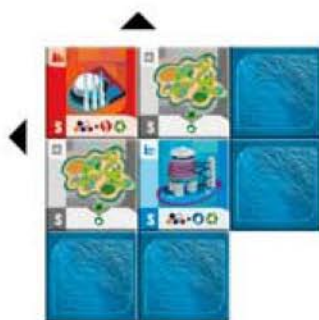
La partie peut commencer.

MISE EN PLACE DES TUILES DE DÉPART À 2 ET 3 JOUEURS

À 2 joueurs, 2 côtés de la ville (tous les espaces au sud et à l'est du centre ville) seront inactifs. À 3 joueurs, un côté de la ville sera inactif (tous les espaces au sud du centre ville). Placez des tuiles eau sur ces côtés pour vous souvenir que ces côtés seront inutilisables.

Les flèches indiquent les directions d'expansion possibles.

Jeu à 2 joueurs



Jeu à 3 joueurs



• SÉQUENCE DE JEU

Ce jeu se déroulera en 4 tours qui se décomposeront en 5 phases chacun.

TOUR DE JEU :

1. ORDRE DU TOUR : Déterminez l'ordre du tour des joueurs. (Cette phase est sautée lors du 1er tour, parce que l'ordre initial sera déterminé de manière aléatoire).
2. NOUVELLES TUILES : Distribution et sélection de 6 tuiles quartiers
4. APPROVISIONNEMENT : Les joueurs ravitaillent leurs quartiers selon l'ordre du tour.
5. RÉINITIALISATION : Enlevez les cubes de ressources utilisés et refaites le plein des centrales électriques et des SAE qui peuvent recycler.

Voici le plan. Vous avez l'argent. Je suis le responsable de la supervision de la construction d'une ville qui devra être la meilleure possible pour ses habitants. Votre but est de satisfaire les habitants autant que possible. L'enjeu sera une considérable récompense d'argent.

Cependant, vous ne serez pas le seul investisseur à être en lice pour cette récompense. Les habitants eux-mêmes décideront du gagnant.

1. ORDRE DU TOUR

Réarrangez les marqueurs des joueurs sur la piste d'ordre du tour, du plus pauvre au plus riche. Le plus pauvre sera premier et le plus riche sera dernier. En cas d'égalité, l'ordre reste inchangé par rapport aux positions précédentes.



Il est bon d'être le premier. Construire en premier et réapprovisionner en premier est très avantageux. D'un autre côté, jouer plus tard signifie plus d'argent ce qui pourrait être utile... Un choix difficile...

2. NOUVELLES TUILES

Chaque joueur reçoit aléatoirement 6 tuiles quartiers de la pile du tour en cours (I, II, III, IV). Les joueurs ne peuvent voir que leurs propres tuiles.

Chaque joueur sélectionne ensuite 1 de ces tuiles et la place face cachée devant lui. Il donne alors le reste des tuiles à son voisin de droite. Ceci continue jusqu'à ce que chaque joueur ait placé 6 quartiers devant lui. Les tuiles d'un joueur restent cachées des autres joueurs jusqu'au moment où elles sont jouées.

3.CONSTRUCTION

Les joueurs construisent selon l'ordre du tour.

Pendant son tour, un joueur doit révéler une de ses tuiles quartiers et effectuer une des trois actions possibles :

- construire un quartier
- construire une centrale ou une SAE
- vendre une tuile quartier

Dès qu'un joueur a fini son tour, le suivant sur la piste d'ordre du tour commence le sien. (après le tour du dernier joueur, le 1er peut rejouer). La phase de construction se termine quand les joueurs n'ont plus de tuiles quartiers, c.a.d que chaque joueur a effectué 6 actions.



Les quartiers dictent vos plans. Vos choix déterminent vos possibilités ! Choisissez les quartiers qui conviendront le mieux à votre stratégie. Parfois, il vaut mieux prendre une tuile inutile pour vous mais très utile pour vos adversaires. (vous pourrez la vendre plus tard) La seule chose importante est de rester en tête à tout prix !



Je ne supporte pas les fainéants ! Du travail ! Du travail ! N'arrêtez pas de travailler ! Quoi ? Vous voulez attendre et voir ce que les autres font ? Hors de question ! Soit vous investissez soit vous êtes viré ! Plein de gens aimeraient être à votre place ! Arrêtez de perdre du temps et retournez travailler !

CONSTRUIRE UN QUARTIER

Pour construire un quartier, le joueur doit choisir un emplacement pour sa tuile - elle doit toucher au moins un côté d'une tuile précédemment posée. (Elle n'a pas besoin de toucher une autre tuile du joueur, n'importe quelle tuile convient, même les tuiles terrains) Le joueur paie le coût de la tuile et place un de ses marqueurs dessus. Cela signifie que lui seul pourra approvisionner ce quartier.

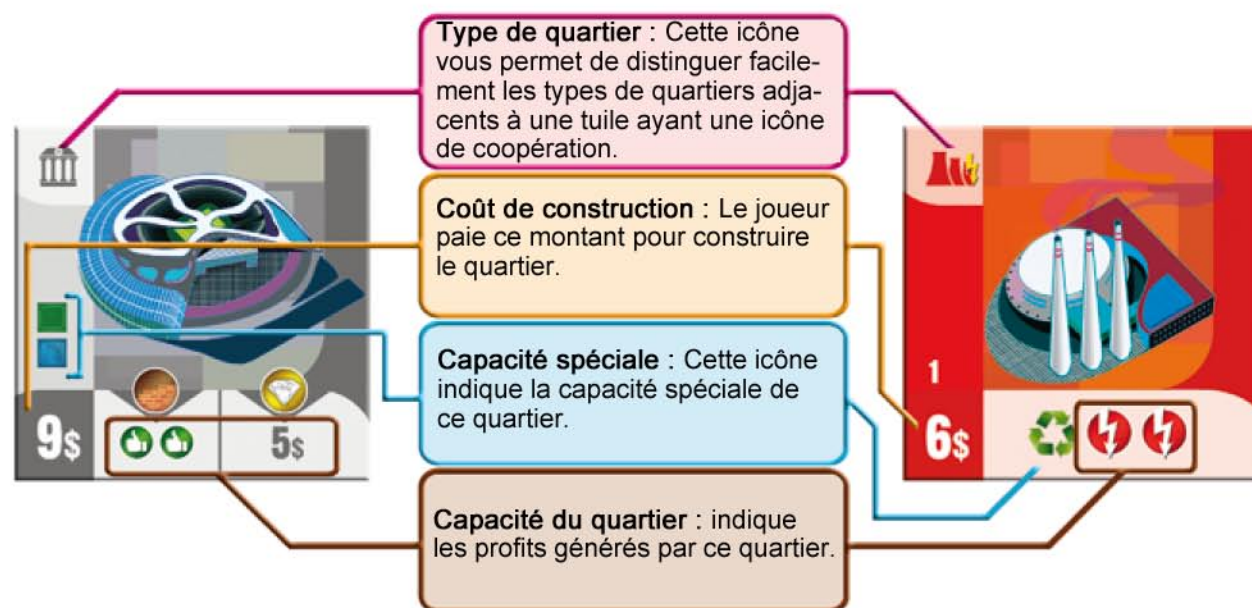


Voici quelques conseils de construction : Faites en sorte d'avoir un accès facile pour vos ressources. Sans elles, la plupart de vos quartiers ne seront pas rentables et au lieu de devenir un entrepreneur prometteur vous finirez sur la paille.

Vous vous demandez quelles tuiles choisir ? Eh bien, je pense qu'elles sont toutes utiles, alors je vous laisse choisir. J'admets que certaines sont un peu moins... lucratives. Un parc n'augmentera pas votre argent mais ne pensez pas qu'à votre portefeuille. Pensez aussi à satisfaire vos habitants !



DESCRIPTION DES TUILES ET DES ICÔNES



1 point de victoire : Le joueur déplace son marqueur de score du nombre de cases requises. Le joueur qui en aura le plus gagnera.



Électricité, eau : Les cubes de ressources produits par les centrales et les SAE. Fournir des ressources à un quartier qui possède l'icône les demandant permet d'en récupérer le bénéfice indiqué sous cette icône.



Marchandises : Les cubes de ressources produits en récompense pour avoir approvisionné un quartier de production de marchandises. Fournir des marchandises à un quartier ayant cette icône permet de recevoir les bénéfices inscrits sous cette icône. Une marchandise reçue en tant que bénéfice d'approvisionnement est conservée devant le joueur et est visible de tous. Un joueur peut délivrer une marchandise entreposée devant lui pendant un tour d'approvisionnement en la plaçant directement sur le quartier cible. il n'y a aucun coût de transport;



Construction : Après avoir placé la tuile, le joueur reçoit immédiatement le bénéfice indiqué sous cette icône.



Coopération : Le bénéfice inscrit sous cette icône est ajouté à chaque quartier adjacent ayant la même couleur que cette icône quand ce quartier est approvisionné. *Exemple : Une icône verte donnera des points de victoire à tous les quartiers verts adjacents quand ils seront approvisionnés.* **NOTE : Ceci s'applique aussi aux bâtiments des adversaires !**



Recyclage : Chaque centrale électrique et SAE avec cette icône est à nouveau remplie pendant la phase de réinitialisation.



Coût variable : Le bénéfice de ce bâtiment dépend de l'argent dépensé pendant sa construction. Lors de celle-ci, choisissez le coût désiré et recevez le bénéfice correspondant.



Tuile terrain : Prairie/Forêt - Dès qu'un joueur a construit un quartier avec ce symbole, il doit placer le nombre indiqué de tuiles forêt de façon adjacente à la nouvelle tuile construite. Toutes les tuiles forêt qui ne pourraient pas être posées (par manque de place) ne le seront pas. Le joueur pose aussi un de ses marqueurs sur ces tuiles. Les ressources sont transportées à travers les tuiles forêt de la même manière que pour les quartiers.



Tuile terrain : Eau - Dès qu'un joueur a construit un quartier avec ce symbole, il doit placer le nombre indiqué de tuiles eau de façon adjacente à la nouvelle tuile construite. Toutes les tuiles eau qui ne pourraient pas être posées (par manque de place) ne le seront pas. Le joueur ne pose pas de marqueurs sur ces tuiles. Les ressources ne peuvent pas être transportées à travers les tuiles eau.



Quartier résidentiel



Quartier commercial



Quartier du centre ville



Quartier industriel



Quartier spécial



Centrale électrique



Station d'approvisionnement en eau (SAE)



Voici les différentes sortes de quartier désignées par leur icône colorée.

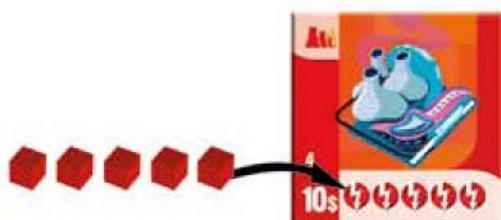


Certaines tuiles IV ont cette icône. Cela signifie que vous pouvez gagner des points de victoire pour chaque quartier de ce type que vous possédez déjà quand vous la placez. Elle indique à quel type de quartier cela s'applique et le nombre de points de victoire que vous gagnez par tuile.

Construire une centrale électrique ou une SAE

Un joueur peut révéler une tuile et la défausser pour construire une centrale électrique ou une SAE. Le joueur prend une tuile du haut de la pile des centrales ou des stations, paie son coût et l'ajoute à la ville de façon à ce qu'au moins un de ses côtés touche une tuile déjà présente. Les centrales et les stations ont 2 côtés différents. Le joueur choisit quel côté il construit.

Placez le nombre indiqué de ressources et un des marqueurs du joueur sur cette nouvelle tuile.



Vendre une tuile quartier

Un joueur peut révéler et défausser une tuile quartier pour recevoir 5\$ de la banque.

4. APPROVISIONNEMENT DES QUARTIERS

En commençant par le premier joueur et en suivant l'ordre du tour, les participants approvisionnent leurs quartiers.

Lorsque que c'est son tour, le joueur choisit d'approvisionner un de ses quartiers avec des ressources pour en recevoir des bénéfices. Lorsqu'il s'agit d'électricité ou d'eau, les cubes doivent être transportés d'une ou plusieurs centrales ou stations vers le quartier de destination. Si les ressources passent par des tuiles n'appartenant pas au joueur, des coûts de passage devront être payés (passer dans ses propres quartiers est gratuit).

Si un joueur ne peut pas ou choisit de ne pas approvisionner ses quartiers, le joueur passe son tour et ne pourra plus jouer durant cette phase. (Il est donc possible que les joueurs n'aient pas le même nombre de tours pendant cette phase). On ne peut pas approvisionner un quartier adverse. Dès qu'un joueur a effectué son tour, le suivant dans l'ordre du tour commence. (Quand le dernier joueur a fini, le premier joueur peut recommencer.) Cette phase se poursuit jusqu'à ce que tous les joueurs aient passé.



Durant les quatre manches, les joueurs approvisionnent leurs quartiers en suivant l'ordre du tour.

Approvisionner signifie délivrer la bonne combinaison de ressources à un de vos quartiers. Les quartiers demandent des ressources spécifiques - les approvisionner vous permet de récupérer les bénéfices indiqués.

L'eau et l'électricité peuvent être pris dans n'importe quelle centrale ou station, même dans plusieurs si nécessaires. (les vôtres, celles de la ville ou celles des autres joueurs) et transportés en passant par des tuiles adjacentes de façon orthogonale. Les marchandises (précédemment collectées et entreposées devant le joueur) n'ont pas besoin d'être transportées et vont directement approvisionner le quartier qui en a besoin.

Pour chaque cube d'eau ou d'électricité pris dans une centrale ou une station d'un autre joueur, le joueur actif doit lui payer **2\$**. Pour chaque cube transporté via une tuile possédée par un adversaire, un coût de passage de **2\$** doit être payé au possesseur de cette tuile. Le joueur doit aussi payer **2\$** à la ville pour chaque cube qu'il prend aux centrales/stations ou pour chaque tuile de la ville traversée. Les quatre tuiles de départ seront traitées comme une seule grande tuile. De cette façon, on ne paiera jamais plus de **2\$** à la ville par cube. Faire passer un cube sur ses propres quartiers est gratuit. Souvenez-vous que les tuiles forêt appartiennent à quelqu'un et que l'on peut passer à travers. Les tuiles eau par contre n'appartiennent à personne et on ne peut pas passer à travers.



Cela vous semble peut-être déroutant. Voilà comment ça marche :

Vous choisissez un de vos quartiers qui n'a pas encore de cubes et vous décidez de quel endroit vous récupérerez des ressources. Vous payez ensuite le coût de transport et récupérez le bénéfice. Si les ressources sont transportées via les quartiers de vos adversaires ou ceux de la ville, vous devez vous acquitter d'un péage. De façon idéale, vous aurez vos propres centrales/stations qui seront connectées à votre réseau de quartiers. De cette façon, vous n'aurez à payer aucun péage. Ensuite, le joueur suivant fait de même et quand c'est à nouveau à vous de jouer, vous pouvez approvisionner un autre de vos quartiers. Si vous passez, vous ne pourrez plus jouer pendant cette phase.

Les cubes de marchandises n'auront à payer aucun coût de transport. On les place directement sur le quartier choisi pendant l'action d'approvisionnement.

Parfois un joueur transportera différents types de ressources en provenance de plusieurs endroits et délivrera des marchandises dans un seul tour. Pour approvisionner un quartier particulier, tous les cubes demandés devront être délivrés et tous les coûts de transport payés durant ce même tour. Si ce n'est pas possible, il faudra choisir un quartier différent ou passer.



Regardez cet exemple. Disons que vous êtes le joueur rouge :

- 1 - Vous transportez 2 cubes : De l'électricité et de l'eau pris dans une centrale et une station de la ville. Vous évitez d'aller dans les quartiers du joueur bleu, donc vous évitez de lui payer un droit de passage. Cependant vous devez payer à la ville 2\$ pour l'électricité et 2\$ pour l'eau.
- 2 - Vous transportez 1 cube d'électricité pris dans la centrale du joueur bleu. Cela devra passer par 2 tuiles du joueur bleu. Vous lui payez : $3 \times 2\$ = 6\$$.
- 3 - Vous transportez 2 cubes d'électricité de votre propre centrale en passant par un quartier de la ville. Vous payez $2(\text{cubes}) \times 2\$ = 4\$$ à la ville.

②

①



③



Les cubes livrés sont placés sur la tuile (pour se souvenir qu'elle a été approvisionnée pendant ce tour) et le joueur en récupère immédiatement les bénéfices.

Un quartier ne peut être approvisionné qu'une seule fois par tour, même si vous avez assez de ressources pour l'approvisionner à nouveau.



Chaque quartier ne peut être approvisionné qu'une seule fois par tour ! Le joueur peut choisir quelle demande d'approvisionnement de la tuile il délivrera et quel chemin il utilisera pour le transport.

Quand vous approvisionnez un quartier, vous devez choisir une des options !
Souvenez-vous en, une seule !

5. NETTOYAGE

La phase de nettoyage prépare le tour suivant ou la fin du jeu.

Après les trois premiers tours, enlevez tous les cubes de tous les quartiers qui ont été approvisionnés et remettez-les dans la réserve. Laissez les cubes qui seraient restés sur les centrales/stations. Remplissez les centrales/stations possédant une icône de recyclage selon la valeur inscrite. Après le quatrième tour, le jeu se termine.

• FIN DU JEU

Après le 4ème tour, on calcule les points pour déterminer le gagnant.

Les joueurs reçoivent 1 point de victoire pour chaque 10\$ qu'ils possèdent à la fin du jeu. (L'argent utilisé pour acheter des points de victoire est remis dans la banque.)

Les marchandises et les ressources restantes sur les centrales/stations ne rapportent aucun point.

Le joueur avec le plus de points de victoire gagne. En cas d'égalité, ce sera le plus riche. S'il y a encore égalité, les deux joueurs gagnent.



C'est fini. Une poignée de main de la part du Maire et la gratitude des citoyens voilà la meilleure des récompenses.
Et si vous avez réussi à faire un peu de profit de votre côté, eh bien, personne ne vous en voudra pour ça...
Merci !

EXEMPLE DE PARTIE

Magda, Tom et Peter effectuent la mise en place du jeu comme décrite dans la partie "Mise en place" et sont prêts à jouer.

Ils commencent par distribuer 6 tuiles de la pile I à chacun d'entre eux. Chacun en choisit une qu'ils mettent face cachée devant eux et passent le reste des tuiles à leur voisin de gauche. Ils continuent comme cela jusqu'à ce qu'ils aient 6 tuiles devant eux.

Ils commencent la phase de construction. Ils construisent des quartiers en suivant l'ordre du tour de la piste d'ordre du tour. Au final, Magda et Peter vendent chacun 1 quartier pour avoir assez d'argent pour construire les 5 autres. Tom vend 2 quartiers et grâce à cela il construit une centrale électrique sur laquelle on place des cubes rouges comme indiqué sur la tuile. Tom construit son parc en dernier, comme cela les autres ne pourront pas construire à côté de lui et ainsi lui seul pourra en bénéficier.

Magda construit 2 quartiers avec des tuiles terrains (1 forêt et 1 eau). Elle place sa forêt dans un endroit qui lui permet de connecter ses quartiers ensemble pour former un bon réseau de transport. Elle place sa tuile eau dans un endroit qui bloquera Peter, lui qui construisait des quartiers menaçants très proches des siens.

La phase suivante est celle de l'approvisionnement. Magda étant première dans l'ordre du tour, elle achète un cube d'électricité à la ville pour le livrer à un de ses quartiers. Elle paie seulement 2\$ (puisque'il ne passe que par ses propres quartiers.) Elle le déplace sur son quartier et en récupère le bénéfice. Ensuite, Tom approvisionne un quartier résidentiel en payant 2\$ pour un cube d'électricité pris à la ville. Son quartier a été construit avec 2 parcs adjacents (qui coopèrent avec des quartiers verts en donnant 1 point de victoire pour chaque quartier vert adjacent activé). Donc, en plus du bénéfice de 3\$, il reçoit 2 points de victoire.

Peter décide d'acheter le dernier cube d'électricité à la ville, même si pour cela il doit passer à travers le quartier d'un adversaire. Il achète aussi un cube d'eau à la ville. Il paie donc 2\$ pour l'électricité, 2\$ pour l'eau ainsi que 2\$ de transport. Il reçoit en récompense 1 marchandise et 1 point de victoire. Il place le cube jaune devant lui qu'il pourra livrer à un quartier plus tard dans la partie pour en gagner le bénéfice en le plaçant directement sur une tuile.

Les deux derniers cubes d'eau seront achetés par Magda et Tom. Tom utilise aussi de l'électricité provenant de sa propre centrale. Maintenant Peter doit décider s'il achète le dernier cube d'électricité de la centrale de Tom ou s'il passe et ne pourra plus jouer pendant cette phase. Son seul quartier encore libre offre un bénéfice de 3\$ pour 1 cube d'électricité, mais il devrait payer 4\$ pour acheter un cube et le transporter. Il perdrait donc 1\$. Cependant en regardant les quartiers de Magda, il décide de prendre la perte, de donner 2\$ à Tom pour le cube et de payer 2\$ de péage à la ville, parce que Magda aurait gagné 8\$ et 1 point de victoire ce qui pour lui aurait été trop avantageux.

Maintenant, toutes les ressources ont été utilisées et les joueurs passent à la phase de nettoyage. Ils enlèvent tous les cubes des quartiers approvisionnés (mais pas des centrales/stations). On remplit à nouveau les centrales/stations possédant l'icône de recyclage.

Ils commencent le second tour en déterminant l'ordre du tour. Tom est celui qui possède le moins d'argent (il s'est concentré sur les bénéfices points de victoire), il devient donc le premier joueur. Peter est second et Magda dernière. (Elle a gagné beaucoup d'argent lors du premier tour).

Ils piochent chacun 6 tuiles de la pile II et la compétition continue...

