

# Cités

Auteur: Martyn F

Nombre de joueurs: 1-4

Durée: 15-30 Minutes

## Règle du jeu

### VOTRE CITÉ RÊVÉE

Dans Cités vous allez créer votre propre cité rêvée. Vous essayez de construire votre cité de telle manière, que les touristes sont capables de l'apprécier à son maximum. Vous placez les attractions proches les unes des autres. De préférences avec des terrasses juste à côté, car après avoir visité une attraction les touristes ont besoin de boire et manger.

Les terrasses au bord de l'eau sont les plus prisées. Et s'il est possible de se promener dans un parc et le long de l'eau après avoir terminé un repas, votre ville sera parfaite.

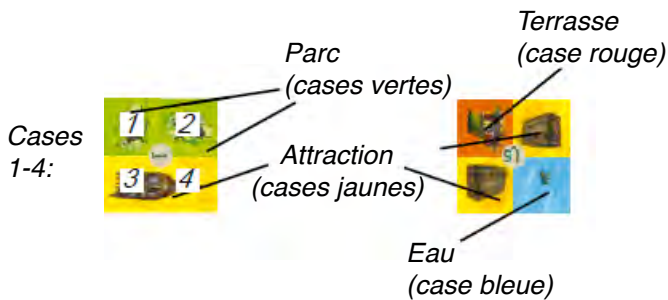
### CONTENU



28 touristes en 4 couleurs

96 tuiles (4 jeux). Chaque jeu étant numéroté de 1 à 24.

Deux tuiles avec quatre cases chacune:



### OBJECTIF DU JEU

Vous allez tenter de construire la cité parfaite pour les touristes. Lors de chaque manche vous placez une tuile. Vous développez votre cité avec des attractions, des parcs, des terrasses et des pièces d'eaux. Sur les tuiles vous placez des touristes. Ils contribuent à votre score. Le joueur avec le plus grand score remporte la partie.

Chaque joueur construit sa propre ville. Vous recevez des points principalement en construisant de grandes zones d'attractions et de parcs. En y plaçant des touristes.

### MISE EN PLACE

Chaque joueur reçoit:

7 touristes d'une même couleur (c'est votre stock)

24 tuiles numérotées de 1 à 24

Le plus jeune joueur devient le Maître d'Oeuvre. Celui-ci place ses tuiles face cachée sur la table et les mélange bien. Ensuite, il retire 8 tuiles et les place dans la boîte de façon à ce que personne ne puisse voir quelles tuiles ont été retirées. Ces tuiles ne sont pas utilisées dans le jeu.

Le Maître d'Oeuvre empile (face cachée) ses tuiles restantes.

Les autres joueurs ont leur propre pile avec les tuiles triées de 1 à 24.

Le Maître d'Oeuvre prend 3 tuiles de sa pile, les pose face visible et lit leurs numéros à voix haute. Ce sont les tuiles de départ.

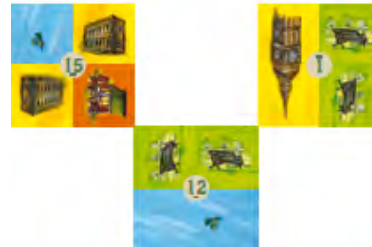
Tous les autres joueurs prennent les tuiles avec les mêmes numéros de leur propre pile.

Pour commencer, chaque joueur place ses trois tuiles de départ sur la table, devant lui. Chaque tuile de départ doit toucher un coin d'une ou deux autres tuiles de départ. Les tuiles de départ ne peuvent pas se toucher par un côté.

Les tuiles de départs peuvent être arrangées de cette façon:



Ou par exemple comme ceci:



Important: Chaque joueur joue pour soi et construit sa propre cité.

Quand tous les joueurs ont construit les fondations de leur cité, vous pouvez poursuivre.

### DÉROULEMENT DU JEU

Il est conseillé d'utiliser le niveau 1 quand on joue pour la première fois (voir: Niveau de jeu). Si vous souhaitez d'abord jouer un exemple de partie, utilisez la règle de Démarrage Rapide fournie qui contient des règles simplifiées.

Cités peut-être également testé en ligne sur:

[www.martynf.com](http://www.martynf.com) ou [www.boiteajeux.net](http://www.boiteajeux.net)

Chaque manche se compose des actions suivantes:

1. Prendre une tuile
2. Placer une tuile
3. Placer ou déplacer un touriste (si c'est possible)

Les joueurs prennent leur tour simultanément. Chaque joueur réalise ses actions 2 et 3 à son propre rythme.

Bien sûr, vous n'êtes pas autorisé à « espionner » les actions des autres joueurs avant d'avoir terminé votre action 3 sur votre propre cité.

### Prendre une tuile (Action 1)

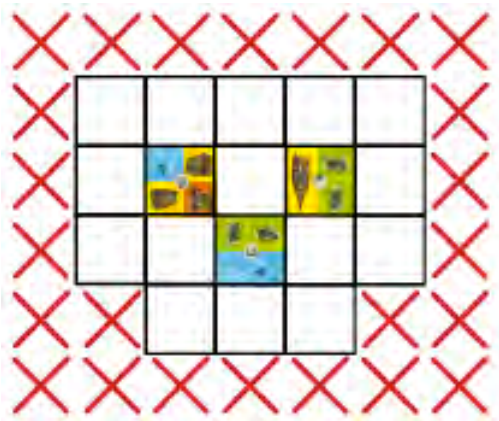
Au début de chaque manche, le Maître d'Oeuvre prend une tuile de sa pile. Il la place face visible et lit à voix haute le numéro imprimé dessus. Les autres joueurs prennent la tuile avec le même numéro dans leur propre pile.

### Placer une tuile (Action 2)

Chaque joueur place, ensuite, la tuile dans sa propre cité, en tenant compte des contraintes suivantes:

La tuile qui vient d'être placée doit toucher 1 coin d'une autre tuile ou au moins complètement le côté d'une autre tuile.

Supposez que votre cité ressemble à ceci. Vous pouvez placer la nouvelle tuile sur l'un des emplacements suivants:



Une tuile ne peut jamais être placée de manière à ce que son bord touche à moitié deux tuiles.

Exemple:



Vous pouvez tourner une tuile avant de la placer dans votre cité.

Exemple:



### Zone

Une zone est un ensemble de cases attractions ou parcs connectées horizontalement ou verticalement.



3 zones  
avec des attractions  
(2x1 case - 1x1 case)

2 zones  
avec des attractions  
(1x2 cases - 1x4 cases)

### Taille maximale

Chaque cité a une taille maximale de 4x4 tuiles. Une cité ne peut être plus large que 4 tuiles.

Supposez que votre cité ressemble à ceci. Vous pouvez placer la nouvelle tuile sur l'un des emplacements suivants:



### Placer ou déplacer un touriste (Action 3)

Après avoir placé une tuile, vous pouvez (ce n'est pas obligatoire!) réaliser l'une des actions suivantes:

- Placer un touriste de votre stock sur l'une des cases de la dernière tuile jouée.
- Ou sauter: déplacer un touriste qui est déjà sur une tuile de la cité vers l'une des cases de la dernière tuile jouée.
- Ou marcher: déplacer un touriste qui est déjà sur une tuile de la cité d'une case verticalement, horizontalement ou en diagonale.

Attention:

- Les touristes ne peuvent être placés ou déplacés sur une tuile d'eau.
- Il ne peut jamais y avoir 2 touristes sur une même case.

Conseil: Si c'est possible, placez toujours un touriste dans votre cité. Vous pourrez toujours le déplacer sur une autre case plus tard.

Exemple de a)

Bleu place un touriste sur une case attraction de sa dernière tuile jouée.



Exemple de b)

Bleu déplace un touriste sur l'attraction de la dernière tuile posée.



Exemple de c)

Bleu déplace un touriste d'une case en diagonale.



## Nouvelle manche

Quand tous les joueurs ont fini de placer leur tuile (et si possible leur touriste) la manche est finie.

Le Maître d'Oeuvre poursuit avec l'action 1 de la manche suivante.

## FIN DE LA PARTIE

La partie se termine dès que:

- Tous les joueurs ont complété leur cité de 4x4 (=16) tuiles devant eux.
- Et tous les joueurs ont terminé leur action 3 de la dernière manche.

## DÉCOMPTE

Un joueur reçoit des points pour chaque zone d'attractions ou de parcs contenant un touriste. Une zone est constituée de cases attraction ou parc connectées horizontalement ou verticalement. Les attractions qui ont la taille de 2 cases comptent pour 2 cases.

Les joueurs ne reçoivent pas de points pour les zones sans touriste.

S'il y a plus d'un touriste sur une même zone, le joueur reçoit seulement des points pour 1 touriste. Les autres touristes dans cette zone ne reçoivent pas de point.

Le joueur avec le plus grand score remporte la partie.

## Egalité

En cas d'égalité, le joueur qui a le plus grand score avec 1 touriste gagne. S'il y a encore égalité, les joueurs comparent leur touriste avec le second plus grand résultat et ainsi de suite, jusqu'à avoir un vainqueur.

## NIVEAU DE JEU

Cités peut être joué suivant trois niveaux. Chaque niveau apporte plus de possibilités pour marquer des points. Cela rend le jeu plus intéressant mais également plus difficile.

Important: Chaque niveau supérieur est construit sur les niveaux inférieurs. Les règles du niveau 1, s'appliquent au niveau 2 et 3. Les règles du niveau 2 sont également valables pour le niveau 3.

Conseil: Jouez à Cités une fois avec le niveau 1, ensuite avec le niveau 2 et seulement après avec le niveau 3.

### Niveau 1: Facile

C'est le niveau le plus facile. Egalement adapté pour les enfants.

Un touriste sur une attraction reçoit:

- 1 point pour chaque case dans la même zone.

Un touriste dans un parc reçoit:

- 1 point pour chaque case dans la même zone.

Un touriste à une terrasse ne reçoit pas de point au niveau 1.

*Bleu a 2 touristes dans deux zones avec des parcs. Bleu a également 3 touristes dans deux zones avec des attractions et 1 touriste à une terrasse.*

*Bleu reçoit  $1(A) + 6(B) + 0(C) = 7$  points pour les attractions et Bleu reçoit  $5(D) + 2(E) = 7$  points pour les parcs. Bleu ne reçoit pas de points pour le touriste à une terrasse (F).*



*Score total = 7 + 7 = 14 points*

Conseil: Les Règles de Démarrage Rapide contiennent des illustrations qui expliquent plus le jeu de niveau 1.

## Niveau 2: Dilemme

C'est un niveau de décompte difficile dans lequel les terrasses jouent un rôle. Si vous voulez gagner, vous devrez planifier.

Un touriste sur une attraction reçoit:

- 1 point pour chaque case dans la même zone.

Un touriste dans un parc reçoit:

- 1 point pour chaque case dans la même zone.

Un touriste à une terrasse reçoit:

- 1 point pour chaque case Eau qu'il regarde depuis sa position à la terrasse.

Un touriste regarde toutes les cases Eau qui sont sur une ligne droite dans une direction horizontale ou verticale depuis sa position à la terrasse.

Soyez conscient: Si plus d'un touriste regarde la ou les mêmes cases Eau, ils reçoivent tous des points pour ces cases Eau.

*Bleu reçoit  $4(A) + 2(B) + 3(C) + 1(D) = 10$  points pour les touristes aux terrasses.*



*Les touristes B et C regardent les cases Eau entourées de pointillés. Les deux reçoivent deux points pour ces cases.*

## Niveau 3: Casse-Tête

Ce niveau ne sera pas la tasse de thé de tout le monde. Vous devez prendre en compte de nombreux aspects, planifier et bien réfléchir.

Un touriste sur une attraction reçoit:

- 1 point pour chaque case dans la même zone.

- 1 point pour chaque terrasse qui borde directement horizontalement ou verticalement une case de la même zone. Qu'il y ait ou non un touriste sur cette terrasse.

Soyez conscient: Une terrasse qui borde une ou plusieurs zones d'attractions avec un touriste dessus, contribue au score de tous ces touristes.

*Bleu reçoit  $3(A) + 11(B) + 0(C) + 2(D) = 16$  points pour les zones d'attractions.*



*La terrasse bordant les zones des touristes A et D (en pointillé) contribue au score des deux touristes.*

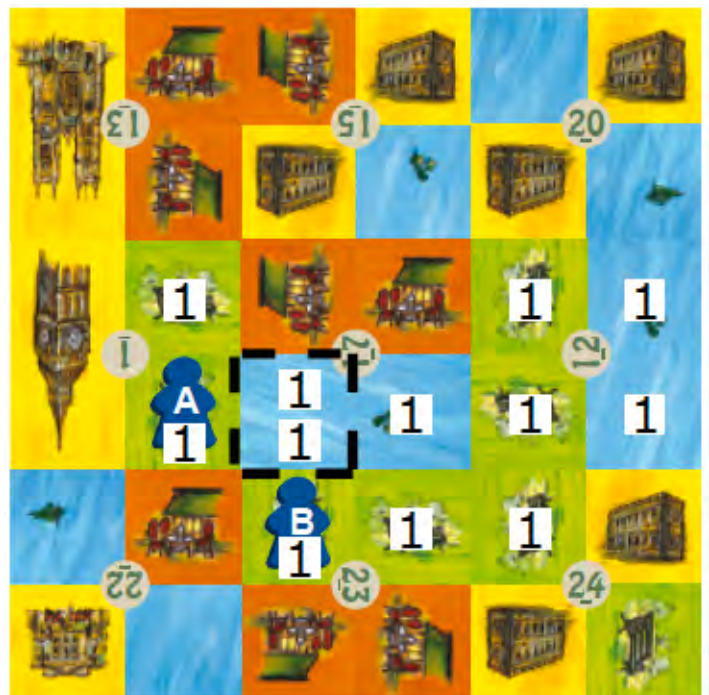
Un touriste dans un parc reçoit:

- 1 point pour chaque case dans la même zone.

- 1 point pour chaque case Eau qui borde directement horizontalement ou verticalement une case (parc) de la même zone.

Soyez conscient: Une case Eau qui borde plus d'une zone de parcs avec un touriste dessus, contribue au score de tous ces touristes.

*Bleu reçoit  $3(A) + 9(B) = 12$  points pour les touristes dans des parcs.*



La case Eau bordant les zones des touristes A et B (en pointillé) contribue au score des deux touristes.

Un touriste à une terrasse reçoit:

- 1 point pour chaque case Eau qu'il regarde depuis sa terrasse.
- 1 point pour chaque parc qu'il regarde depuis sa terrasse. Qu'il y ait ou non un touriste sur cette terrasse.

Un touriste regarde tous les parcs qui bordent directement horizontalement ou verticalement sa terrasse. Un touriste regarde aussi tous les parcs qui sont en face, de l'autre côté de l'eau qu'il regarde. Comme un touriste peut regarder au delà de l'eau et à travers le parc, il peut voir également les cases Eau et Parc derrière les autres cases Eau et Parc.

Bleu reçoit  $6(A) + 1(B) + 3(C) + 3(D) = 13$  points pour les touristes aux terrasses.



Les touristes B et C regardent tous les deux les cases Eau en pointillé. Ces cases Eau contribuent au score des deux touristes.

Les touristes A et D regardent tous les deux le parc en pointillé. Ce parc contribue au score des deux touristes.

## VARIANTES

Vous souhaitez jouer à Cités avec des règles de constructions différentes? Alors visitez [www.martynf.com](http://www.martynf.com)

## NOMBRE DE JOUEURS

Comme chaque joueur construit sa propre cité, vous pouvez jouer à autant de joueurs que vous voulez, tant que vous avez les jeux sous la main.

Quand vous jouez seul, vous essayez d'obtenir le plus grand score lors de chaque partie.

## CITÉS EN LIGNE

Cités peut être joué en ligne sur [www.martynf.com](http://www.martynf.com) ou [www.boiteajeux.net](http://www.boiteajeux.net)

©2008 Martyn F/Emma Games - Tous droits réservés.

Emma Games  
Van der Duyn van Maasdamstraat 95  
6535 VT Nijmegen

[info@emmagames.com](mailto:info@emmagames.com)

[www.emmagames.com](http://www.emmagames.com)

Auteur: Martyn F  
Illustrations: Peter Hermans  
Imprimé en Allemagne.

Martyn F souhaite remercier les personnes suivantes:

Pour sa foi en moi: Maartje.

Pour leurs contributions et leurs tests du jeu: Anne, Axel, Bert (a.k.a. m.b f-i-l), Birgit, Christoph, Det, Elles, Elmer, Erwin, Floris, Frau Findenegg, Fred, Geert, Gerrie, Harald, Inge, Jeanne, Jerfaas, Joop, Linda, Maaïke, Maartje, Marcel, Martin, Melanie, Nicoline, Niek, Oliver, Oma Bep, Paul, Peter, Petra, Rob, Roderik, Söhnke, Stefan, Steven, Tanya, Tobias

Pas recommandé pour les enfants en dessous de 3 ans - de petites pièces peuvent être avalées

Traduction française - v1.0



LudiGaume  
<http://www.ludigaume.net>