

Fifth Avenue

New York, années 30. Le boom immobilier est à son apogée. Surtout sur la 5ème Avenue. Mais quel est le meilleur terrain pour construire un nouvel immeuble ? Où sont situées les boutiques les plus chères et les galeries les plus chic ? Qui aura le meilleur bijoutier à proximité ?

IDÉE DU JEU

Chaque joueur essaie de gagner le maximum de points de victoire en bâtissant des immeubles. Mais il ne suffit pas de construire beaucoup d'immeubles, il faut que ces immeubles soient à proximité de petits commerces. La clef de la réussite, c'est une ingénieuse combinaison d'immeubles et de boutiques !

Les joueurs ont le choix entre 4 actions pour optimiser leur tour de jeu : ils peuvent par exemple construire des boutiques ou bien procéder au décompte d'un quartier de la ville. Cela leur permet à chaque fois d'obtenir des cartes "Construction". Seul un joueur qui possède suffisamment de cartes "Construction" pourra sortir vainqueur des différentes ventes aux enchères de la partie. Les enchères sont le seul moyen à disposition de joueurs pour construire de nouveaux immeubles...

Une planification à long terme et une coopération intelligente avec les autres joueurs sont deux conditions majeures pour remporter la victoire.

Le vainqueur sera celui qui aura remporté en fin de partie le plus de points de victoire !

MATÉRIEL DU JEU

1 plateau de jeu (qui représente Midtown Manhattan, avec une zone "Départ" des pions "Commission" à gauche avec 4 cases blanches et 4 cases beige, Central Park à droite (qui est la zone "d'Arrivée" des pions "Commission"), 7 quartiers de New York au centre avec leurs 5 terrains à bâtir, des emplacements pour les tuiles "Boutique" en haut et une échelle de points tout autour)

60 cartes "Construction" de couleur (avec pour chaque couleur : 5 cartes de valeur "4", 4 de valeur "5", 3 de valeur "6")

50 cartes "Construction" noires (20 de valeur "4", 16 de valeur "5", 14 de valeur "6")

84 Immeubles (21 par couleur)

36 Tuiles "Boutiques" (9 x Magasin de mode, 9 x Bijouterie, 9 x Galerie d'art, 9 x Parfumerie)

4 cartes "Résumé" (une par joueur)

2 pions "Commission" (qui permettent de désigner les quartiers qui seront prochainement ouverts à la construction)

6 jetons "Expertise" (qui indiquent les quartiers en cours d'expertise où seront organisées des enchères)

2 panneaux "Fermeture des chantiers" (pour marquer les quartiers définitivement fermés à la construction)

BUT DU JEU

Les joueurs tentent d'obtenir le maximum de points de victoire en construisant des immeubles et des boutiques

Chaque joueur a le choix entre 4 actions lors de son tour de jeu

Les cartes "Construction" sont importantes lors des tours d'enchères

Le joueur qui a remporté le plus de points de victoire en fin de partie est déclaré vainqueur



PRÉPARATION DE LA PARTIE

Le **plateau de jeu** est placé au centre de la table. Il représente 7 quartiers de New York, chacun divisé en 5 terrains à bâtir de couleurs différentes. Il y a également une zone "Départ" à gauche (avec 4 cases blanches et 4 cases beige) - d'où partent les deux pions "Commission" - et une zone "Arrivée" à droite, nommée Central Park.

(*Attention* : Le plateau de jeu présente sur son autre face des quartiers avec 6 terrains à bâtir chacun au lieu de 5, ce qui implique une autre manière de jouer qui peut être très intéressante à 4 joueurs. Voir les règles avancées à la fin de ce livret.)

Les **tuiles "Boutique"** sont mélangées face cachée. Au début de la partie, il faut placer une tuile "Boutique" par quartier. Un joueur pioche une tuile "Boutique" et la place face visible sur le terrain à bâtir de son choix dans le quartier de son choix. Attention : lors du placement de ces 7 boutiques sur les 7 quartiers du plateau de jeu, il faudra simplement veiller à ce qu'elles ne soient pas placées sur plus de deux terrains à bâtir d'une même couleur.

On retourne ensuite une à une 20 autres tuiles "Boutique" face visible et on les place dans l'ordre de leur tirage, de gauche à droite, sur les 20 cases prévues à cet effet sur le bord supérieur du plateau de jeu.

Les 9 tuiles "Boutique" restantes ne sont plus d'aucune utilité pour la partie et peuvent être rangées dans la boîte.

Les **cartes "Construction" de couleur** sont triées par couleur, mélangées et empilées face cachée. Chaque joueur reçoit alors une carte de chaque couleur. Ces cartes constituent la main de départ du joueur et ne doivent pas être connues des autres joueurs.

Après la distribution de ces cartes aux joueurs, les piles restantes sont placées *face visible* à côté du plateau de jeu. On ne doit voir que la première carte de chaque pile.

Les **cartes "Construction" noires** sont également mélangées. Chaque joueur en reçoit *quatre* qu'il ajoute alors à sa main. Les cartes noires restantes sont empilées *face cachée* et à côté des 5 autres piles de couleur.

Chaque joueur reçoit une carte "**Résumé**", qu'il place devant lui. La carte présente les différentes actions possibles à chaque tour de jeu, les points de victoire remportés lors des décomptes des quartiers et les indications pour la "Fermeture des chantiers", ainsi qu'une case "Réserve personnelle". (Au dos de cette carte, les joueurs trouveront une explication pour le déplacement des pions "Commission".)

Chaque joueur choisit sa couleur et prend :

· **1 Immeuble** qu'il utilisera comme marqueur de points et qu'il place sur la case 0/80 de l'échelle des points.

· **2 Immeubles** qu'il place sur le plateau de jeu comme suit : le joueur le plus jeune (qui est le Premier joueur) place d'abord un immeuble sur un terrain à bâtir *libre* de son choix*. Ensuite, c'est au tour de son voisin de droite de placer un immeuble sur un terrain *libre* de son choix, etc., jusqu'à ce que tous les joueurs aient placé un immeuble chacun (le premier placement s'effectue donc dans le sens inverse des aiguilles d'une montre). Ensuite, chaque joueur place un second immeuble sur un terrain à bâtir libre, mais dans le sens inverse, en commençant par le dernier joueur du tour précédent.

Exemple : 1er tour de placement : Anna - Dieter - Carla - Bernd

2nd tour de placement : Bernd - Carla - Dieter - Anna

· **3 Immeubles** qu'il place sur sa "Réserve personnelle" (carte "Résumé"). Cette réserve doit être visible de tous les autres joueurs à tout moment de la partie.

Les **immeubles restants** sont triés par couleur et placés sous le plateau de jeu pour former la *réserve commune*.

(A moins de 4 joueurs, les immeubles de la couleur qui n'a pas été choisie par les joueurs sont remis dans la boîte.)

Les **2 pions "Commission"** et les **2 x 3 jetons "Expertise"** sont disposés sur les emplacements de leur couleur dans la zone de *Départ* à gauche.

Les **2 panneaux "Fermeture des chantiers"** sont placés à côté du plateau de jeu.

PRÉPARATION DU JEU

Installer le plateau de jeu

Placer 1 tuile "Boutique" par quartier et 20 tuiles "Boutique" sur le bord supérieur du plateau de jeu

Chaque joueur reçoit :

· 1 carte "Construction" de chaque couleur

· 4 cartes "Construction" noires

(les cartes restantes sont empilées par couleur : face visible pour les cartes de couleur, face cachée pour les cartes noires)

· une carte "Résumé"

· 6 immeubles

- un qui sert de marqueur de points

- deux qui sont placés sur des quartiers du plateau de jeu

- trois qui sont mis dans la réserve du joueur

(les immeubles restants vont dans la réserve commune)

* *Petit conseil en passant* : il est judicieux de placer dès le départ ses deux immeubles dans le voisinage direct de boutiques.

Placer les pions "Commission" et les jetons "Expertise" sur leurs cases de départ

Les panneaux "Fermeture des chantiers" sont placés à côté du plateau de jeu

PRÉPARATION DE LA PARTIE

(Les règles qui suivent décrivent une partie à 3 ou 4 joueurs ; vous trouverez les règles modifiées pour une partie à 2 joueurs à la page 11.)

Le premier joueur commence, puis c'est au tour de son voisin de gauche, etc. Lors de son tour de jeu, le joueur actif a le choix entre 4 actions : A, B, C ou D. Il doit choisir l'une de ces quatre actions et en exécuter successivement les 3 phases, dans l'ordre, sans en omettre aucune.

	A	B	C	D
1.	Le joueur prend 3 immeubles	Le joueur place une boutique	Le joueur prend une carte "Construction" noire et déplace un pion "Commission"	Le joueur procède au décompte d'un quartier
2.	Le joueur prend 2 cartes "Construction" de couleur			Le joueur prend 2 cartes "Construction" noires
3.	Le joueur déplace un pion "Commission"			

☞ Première phase :

A) Prendre 3 immeubles

Le joueur prend 3 immeubles de sa couleur dans la réserve commune et les place dans sa réserve personnelle. Un joueur peut avoir autant d'immeubles qu'il le souhaite dans sa réserve personnelle.

B) Placer une tuile "Boutique"

Le joueur prend une tuile "Boutique" parmi celles disponibles sur le bord supérieur du plateau de jeu et la place sur le terrain à bâtir de son choix (voir à ce propos la section intitulée "Les boutiques").

C) Prendre une carte "Construction" noire et déplacer un pion "Commission"

Le joueur pioche une carte "Construction" noire et l'ajoute à sa main, sans la montrer à ses adversaires. Ensuite, il déplace l'un des deux pions "Commission" (voir à ce propos la section intitulée "Troisième phase").

D) Procéder au décompte d'un quartier

Le joueur procède au décompte d'un quartier (voir à ce propos la section intitulée "Décompte des quartiers").

☞ Deuxième phase :

► A - C ⇒ prendre 2 cartes "Construction" de couleur

Si pendant la première phase, le joueur a pris 3 immeubles, placé une boutique ou bien pioché une carte noire et déplacé un pion "Commission", il devra pendant la deuxième phase piocher deux cartes "Construction" de couleur parmi les 5 couleurs disponibles. Les deux cartes choisies devront cependant être de couleurs différentes.

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Le joueur actif choisit l'une des 4 actions (A,B,C,D) à sa disposition et en exécute les 3 phases dans l'ordre

Un tour de jeu est toujours divisé en 3 phases

☞ Phase 1 :

A) prendre 3 immeubles de la réserve commune et les placer sur sa réserve personnelle

B) prendre une tuile "Boutique" disponible et la placer sur un terrain à bâtir

C) piocher une carte noire et déplacer un pion "Commission"

D) Procéder au décompte d'un quartier

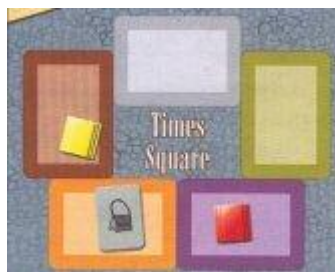
☞ Phase 2 :

A - C) choisir deux cartes "Construction" de couleurs différentes (sauf noir) et les ajouter à sa main

► **D** ⇒ prendre 2 cartes “Construction” noires

Si, pendant la première phase, le joueur a procédé au décompte d'un quartier, pendant la seconde, il devra piocher deux cartes “Construction” noires en piochant les deux premières cartes de la pile de cartes noires. Il ajoute ces cartes à sa main, sans les montrer à ses adversaires.

Attention : pour compléter cette phase, chaque joueur qui n'avait construit aucun immeuble dans le quartier décompté pioche une carte “Construction” noire *.



Bleu procède au décompte de ce quartier. Il reçoit les 2 cartes noires réglementaires + 1 troisième, parce qu'il n'a pas d'immeuble dans ce quartier. *Vert* reçoit également une carte noire.

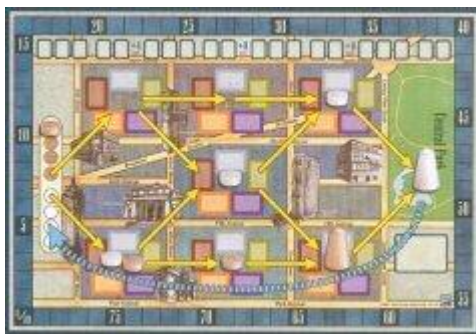
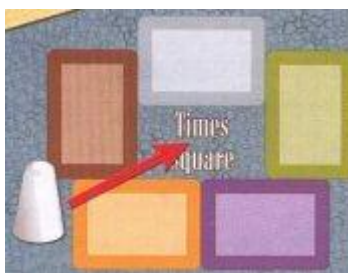
☞ **Troisième phase :**

► **A - D** ⇒ déplacer un pion “Commission”

Cette troisième phase est la même pour tous les joueurs. Le joueur actif doit déplacer l'un des deux pions “Commission” en le déposant au centre du quartier *immédiatement adjacent* de gauche à droite, ou bien en le plaçant dans *Central Park*, s'il vient d'un quartier adjacent, ou bien en le plaçant sur la zone de *Départ* s'il était déjà sur *Central park*. S'il y a deux destinations possibles (comme par exemple à partir de la zone de *Départ*, des *34th Street East* et *34th Street West* ou à partir de *Times Square*), le joueur choisit l'une des deux destinations possibles. Ensuite, le quartier que vient de quitter le pion “Commission” est marqué d'un jeton “Expertise” de la même couleur, pris sur la zone de *Départ*. Cela permet de savoir quels quartiers ont été expertisés par les deux commissions d'experts.

Au lieu de déplacer un pion “Commission” dans la direction *Central Park*, un joueur peut fort bien retirer un pion “Commission” déjà présent sur *Central Park* pour le replacer sur la zone de *Départ*. Cela déclenche automatiquement des enchères pour l'attribution de terrains à bâtir et pour la construction des immeubles (*voir la section intitulée “Les enchères”*).

Un pion “Commission” peut très bien être placé dans un quartier où se trouve déjà l'autre pion “Commission” ou un jeton “Commission” de l'autre couleur. *En d'autres termes* : les chemins que prennent les deux pions “Commission” peuvent être strictement les mêmes ou bien totalement différents ; les joueurs sont seuls juges du déplacement des deux pions “Commission”.



Le joueur actif peut soit déplacer le pion “Commission” blanc sur la zone de *Départ*, soit déplacer le pion “Commission” beige sur *Central park*.

D) piocher deux cartes “Construction” noires et les ajouter à sa main

Tous les joueurs qui n'avaient pas d'immeuble dans le quartier décompté, piochent 1 carte noire

** Rappel* : chaque joueur peut avoir en main autant de cartes de couleur et de cartes noires qu'il le souhaite.

☞ **Phase 3 :**

A - D) Déplacer l'un des deux pions “Commission”

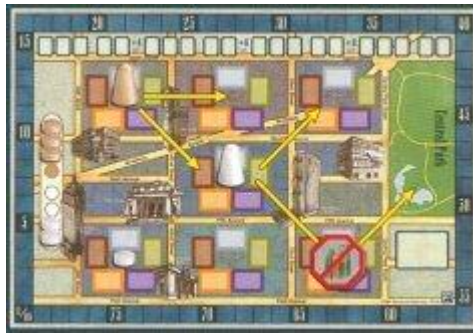
- . soit vers le quartier voisin (de gauche à droite) ou vers *Central Park*
- . soit de *Central Park* jusqu'à sa case départ

Les pions “Commission” partent toujours de leur case départ et passent par 3 quartiers avant de finir leur course sur *Central Park*

Lorsqu'un pion “Commission” quitte un quartier, on place sur ce quartier un jeton “Expertise” de la même couleur

Lorsqu'un pion “Commission” quitte *Central Park* et retourne sur sa case départ, on procède à des enchères

Attention : un quartier bloqué par un panneau "Fermeture des chantiers" (voir à ce propos la section intitulée "Fermeture des chantiers") ne sera pas pris en compte pour le déplacement d'un pion "Commission" et devra être sauté (ce qui signifie que dans ce cas un pion "Commission" peut aller de la zone de Départ à Central Park en 3 déplacements).



Le joueur actif peut déplacer le pion "Commission" blanc sur Central Park ou bien sur le quartier adjacent à la "52nd St. West". Mais il peut aussi choisir de déplacer le pion "Commission" beige sur le quartier "42nd St. West" ou sur "Times Square".

Les boutiques

Règles concernant le choix d'une tuile "Boutique" :

le plateau de jeu prévoit des emplacements pour 8 blocs de 2 ou 3 tuiles "Boutique". Un joueur peut prendre la tuile "Boutique" de son choix dans le bloc actif (c'est-à-dire le bloc non-vidé le plus à gauche du plateau de jeu).

Dès qu'il ne reste plus qu'une seule tuile "Boutique" dans le bloc actif, la dernière tuile est automatiquement placée face visible sur la case située sous Central park – et le bloc de tuiles suivant devient le nouveau bloc actif, etc.

En d'autres termes :

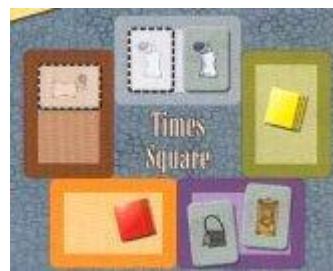
Sur un bloc de 3 tuiles "Boutiques", deux sont placées par les joueurs sur des quartiers du plateau de jeu et la dernière est automatiquement placée sous Central Park. Sur un bloc de 2 tuiles "Boutique", l'une est placée par un joueur sur un quartier du plateau de jeu et l'autre est placée automatiquement sous Central Park.



Dès que la boutique "Magasin de mode" est placée sur un site de construction, la boutique "Galerie d'Art" est automatiquement mise sous Central park. Et inversement.

Règles concernant le placement d'une tuile "Boutique" :

Une tuile "Boutique" peut être construite soit sur un terrain à bâtir libre du plateau de jeu au choix, soit sur un terrain à bâtir sur lequel a déjà été placée une autre tuile "Boutique" (qui peut fort bien être du même type). Un même terrain à bâtir ne peut accueillir que 2 tuiles "Boutique" maximum. Et on ne peut jamais mélanger boutiques et immeubles sur un même terrain à bâtir. Une fois placée sur un terrain à bâtir, une tuile "Boutique" y reste jusqu'à la fin de la partie.



Une nouvelle parfumerie pourrait être placée soit sur le site marron, soit sur le site gris.

Décomptes spéciaux après placement de certaines tuiles "Boutiques"

Juste après avoir placé la 3ème, 6ème et 9ème boutique, on procède à un décompte spécial (c'est indiqué sur le plateau de jeu, à côté des emplacements concernés) :

. Après le placement de la troisième boutique (c'est-à-dire dès que les deux premiers blocs de tuiles "Boutique" sont vides), tout joueur possédant au moins un immeuble dans au moins trois quartiers différents reçoit 4 points de victoire et avance donc son marqueur de points de 4 cases sur l'échelle des points.

Un quartier qui se retrouve sous le coup d'une "Fermeture des chantiers" n'est plus pris en compte, ni pour les déplacements des pions, ni pour les décomptes

BOUTIQUES

On ne peut placer sur le plateau de jeu que les tuiles "Boutique" du bloc actif

Le joueur qui prend l'avant-dernière tuile "Boutique" d'un bloc pour la placer sur le plateau de jeu, doit également retirer la dernière tuile du bloc et la déposer sur la case en dessous de Central Park

Une boutique peut être placée sur n'importe quel emplacement libre ou bien sur n'importe quel emplacement sur lequel ne se trouve qu'une seule boutique

Décomptes spéciaux :

**. Blocs 1 + 2 vides :
4 PV pour chaque joueur ayant des immeubles dans au moins 3 quartiers différents**

- Après le placement de la *sixième* boutique (c'est-à-dire quand les blocs de tuiles 3 et 4 sont vides), tout joueur possédant au moins 1 immeuble dans au moins quatre quartiers différents reçoit 6 points de victoire.
- Après le placement de la *neuvième* boutique (c'est-à-dire dès que les blocs de tuiles 5 et 6 sont vides) tout joueur possédant au moins 1 immeuble dans au moins cinq quartiers différents reçoit 8 points de victoire.
- Après le placement de la *douzième* boutique (c'est-à-dire dès que les blocs de tuiles 7 et 8 sont vides), la partie est terminée. Il n'y a pas de distribution de points de victoire spéciaux dans ce cas.

Attention : *Central Park* n'est pas considéré comme un "quartier". Cela signifie que les immeubles qui y sont placés ne sont pas pris en compte lors des décomptes spéciaux décrits ci-dessus.

Décompte des quartiers

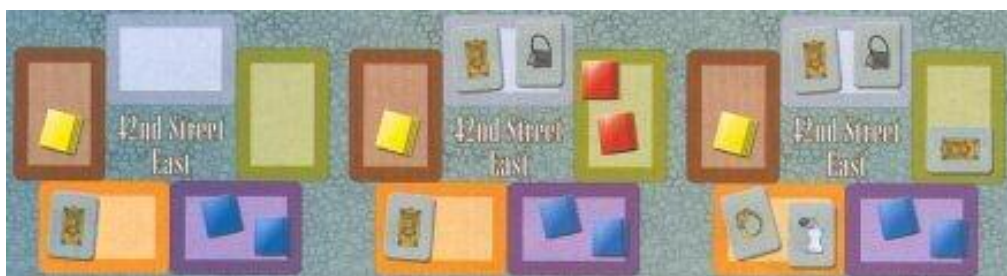
Lors de la première phase de son tour de jeu, un joueur qui a choisi l'action D doit procéder au décompte d'un quartier du plateau de jeu. Mais il faut que dans le quartier à décompter, il y ait *au moins un* pion "Commission" (les jetons "Expertise" ne sont pas pris en compte !).

Attention : la zone de *Départ* et *Central Park* ne sont pas considérés comme des quartiers (bien qu'on puisse également construire des immeubles dans *Central Park*). Si un pion "Commission" se trouve sur la zone de *Départ* ou bien sur *Central Park*, seul le quartier où se trouve l'autre pion "Commission" pourra être décompté. Si les deux pions "Commission" sont sur la zone de *Départ* ou sur *Central Park*, le joueur actif ne peut pas choisir l'action D pendant son tour de jeu.

Exemples : dans l'illustration en bas de page 4, seul le quartier "52nd St. East" peut être décompté, tandis que les quartiers "34th Street West" et "Times Square" de l'illustration en haut de page 5 peuvent être décomptés.

Chaque immeuble construit dans le quartier décompté rapporte des points de victoire à son propriétaire. Le nombre de ces points de victoire dépend du nombre de boutiques *différentes* placées sur les deux terrains à bâtir *directement* voisins de celui des immeubles à décompter. **Attention :** on ne compte pas le nombre de tuiles "Boutique", mais le nombre de tuiles "Boutique" *différentes*. Chaque joueur possédant des immeubles dans le quartier décompté fait le compte de ses points et avance son marqueur de points d'autant de cases sur l'échelle des points. Calcul des points de victoire :

0 boutique voisine :	1 PV
1 boutique voisine :	2 PV
2 boutiques voisines différentes :	3 PV
3 boutiques voisines différentes :	5 PV
4 boutiques voisines différentes :	8 PV



Bleu reçoit 2x 2 PV = 4 PV
Jaune reçoit 1x 2 PV = 2 PV

Bleu reçoit 2x 2 PV = 4 PV
Jaune reçoit 1x 3 PV = 3 PV
Rouge reçoit 2x 3 PV = 6 PV

Bleu reçoit 2x 5 PV = 10 PV
Jaune reçoit 1x 8 PV = 8 PV

Blocs 3 + 4 vides :
6 PV pour tout joueur ayant des immeubles dans au moins 4 quartiers différents

Blocs 5 + 6 vides :
8 PV pour tout joueur ayant des immeubles dans au moins 5 quartiers différents

Central Park n'est pas considéré comme un quartier !

DÉCOMPTE DES QUARTIERS

Ne peut être décompté qu'un quartier sur lequel se trouve un pion "Commission"

Si les deux pions "Commission" se trouvent sur la zone de Départ ou sur Central Park, aucun quartier ne peut être décompté

Petit conseil en passant : il est rare qu'un décompte ne profite pas à tous les joueurs en même temps, il faut en user avec prudence. Mais il ne faut surtout pas rater une occasion de déclencher un décompte si une bonne occasion se présente.

Tout immeuble construit dans quartier décompté rapporte des points de victoire à son propriétaire, en fonction des boutiques voisines :

- 0 boutique ► 1 PV
- 1 boutique ► 2 PV
- 2 boutiques ► 3 PV
- 3 boutiques ► 5 PV
- 4 boutiques ► 8 PV

Les enchères

Lorsqu'un joueur déplace un pion "Commission" de *Central Park* vers la zone de *Départ*, la partie s'interrompt immédiatement et on organise un des tours d'enchères qui permettront de mettre en vente les terrains à bâtir de *Central Park* et des quartiers en cours d'expertise. Les enchères ne concernent donc que *Central Park* et les quartiers où se trouve un jeton "Expertise" de la même couleur que le pion "Commission" qui vient d'être ramené sur la zone de *Départ*. Les enchères commencent dans le quartier en cours d'expertise le plus proche de la zone de *Départ*. Après les enchères, le jeton "Expertise" de la couleur concernée est retiré du quartier expertisé et replacé sur sa case *Départ*. Les quartiers marqués d'un jeton de la même couleur sont expertisés les uns après les autres, de gauche à droite. Les enchères se terminent toujours dans *Central Park*, puis la partie reprend son cours normal. Le pion "Commission" et les 3 jetons "Expertise" de la même couleur se retrouvent donc tous sur la zone de *Départ* à la fin des tours d'enchères et peuvent de nouveau être utilisés.

Note : lorsqu'un joueur choisit l'action C et déplace un pion "Commission" sur la zone de Départ, son tour de jeu s'interrompt. Il ne peut donc pas encore prendre les deux cartes de couleur auxquelles il a droit. Ce n'est qu'après la fin des enchères de Central Park qu'il pourra poursuivre avec les phases 2 et 3 de son tour de jeu. Et s'il déplace l'autre pion "Commission" sur la zone de Départ, la partie est de nouveau interrompue, etc.

Les enchères font appel aux cartes "Construction" qui fournissent aux joueurs trois informations :

(1) Couleur

Il existe des cartes "Construction" de couleur et des cartes "Construction" noires. A chacune des 5 couleurs correspond un terrain à bâtir de couleur identique dans chacun des 7 quartiers du plateau de jeu. Les cartes noires sont neutres et peuvent être ajoutées à volonté et à tout moment à des cartes de couleur.

(2) Valeur

Le chiffre imprimé sur les deux coins supérieurs des cartes "Construction" indique la valeur d'une carte "Construction" au moment des enchères (valeur 4, 5 ou 6). Si un joueur abat plusieurs cartes, les valeurs des cartes s'ajoutent et leur somme donne la valeur totale de l'offre du joueur.

(3) Immeubles

Toutes les cartes "Construction" de valeur "6" montrent un immeuble, toutes les cartes de valeur "5" montrent deux immeubles et toutes les cartes de valeur "4" montrent trois immeubles. Le nombre d'immeubles dessinés sur une carte donne le nombre *maximum* d'immeubles que le joueur aura le droit de construire s'il sort vainqueur du tour d'enchères. De toutes les cartes jouées par le joueur le plus offrant à la fin des enchères, seule est prise en compte celle qui comporte le moins d'immeubles. Les immeubles des cartes jouées ne sont pas additionnés !

En d'autres termes : si un joueur ne joue que des cartes de valeur "4", il peut construire jusqu'à 3 immeubles. S'il a joué au moins une carte de valeur "5", il ne peut plus construire que 2 immeubles maximum. Et s'il a joué au moins une carte de valeur "6", il ne peut plus construire qu'un seul immeuble.

Exemples :

- *Bleu* vient de gagner un tour d'enchères en jouant deux "4" gris et deux "4" noirs: il pourra donc construire jusqu'à 3 immeubles sur le terrain à bâtir gris.
- *Jaune* vient de gagner un tour d'enchères avec deux "4" violet, un "5" noir et deux "6" noirs : il ne pourra donc construire qu'un seul immeuble sur le terrain à bâtir violet.

Lorsqu'un joueur veut participer à un tour d'enchères, il doit décider avec quelle couleur de cartes il va jouer. Le choix de la couleur des cartes détermine le terrain à bâtir dans lequel il pourra ensuite construire des immeubles. Trois situations peuvent contraindre un joueur dans le choix de la couleur de ses cartes :

- (1) **Le joueur a déjà construit un immeuble dans le quartier en cours d'expertise :** il ne peut choisir que la couleur du terrain sur lequel il a déjà construit un immeuble, même s'il reste des terrains à bâtir libres dans le quartier concerné. Les cartes de la couleur choisie pourront bien sûr être complétées par des cartes noires.

LES ENCHÈRES

Lorsqu'un pion "Commission" est pris dans *Central Park* et déposé sur sa case départ, cela déclenche des enchères dans *Central Park* et dans les quartiers marqués d'un jeton "Expertise" de la même couleur que le pion "Commission" déplacé

Les cartes "Construction" donnent 3 informations :

Couleur

(correspondant à un terrain à bâtir, complétée par des cartes noires, des jokers)

Valeur

(toutes les valeurs des cartes jouées sont additionnées)

Immeubles

(la carte de la plus grande valeur jouée indique le nombre d'immeubles maximum constructibles par le joueur)

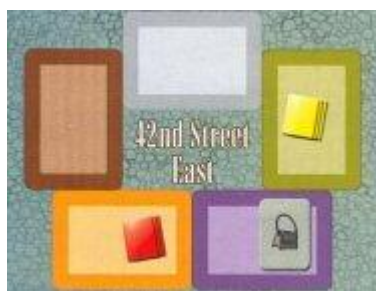
Chaque joueur ne peut jouer qu'une seule couleur par tour d'enchères (mais il peut compléter son offre avec des cartes noires)

Le terrain à bâtir de la même couleur est...

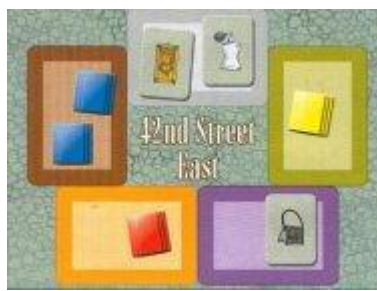
- soit déjà occupé par un ou plusieurs des ses propres immeubles

(2) **Le joueur n'a pas encore construit d'immeuble dans le quartier en cours d'expertise et il reste au moins un terrain à bâtir libre** : il ne peut alors choisir que la couleur correspondant à un terrain à bâtir *libre* et la compléter ensuite par des cartes noires. Deux joueurs n'ayant construit aucun immeuble dans un quartier donné peuvent fort bien choisir la même couleur de terrain libre pour les enchères.

(3) **Le joueur n'a construit aucun immeuble dans le quartier en cours d'expertise, mais il n'y a plus aucun terrain à bâtir libre** : dans ce cas, le joueur tente automatiquement d'obtenir une "Fermeture des chantiers" (*voir à ce propos la section intitulée "Fermeture des chantiers"*). Dans ce cas, le joueur est exceptionnellement autorisé à jouer des cartes de la couleur d'un terrain occupé par des *boutiques*, éventuellement complétées par des cartes noires. Sinon, cela n'est *jamais* autorisé ! En revanche, il n'a pas le droit de jouer des cartes de la couleur d'un terrain occupé par des immeubles adverses.



Rouge ne peut jouer que des cartes orange, Jaune que des cartes marron. Bleu et Vert ne peuvent jouer que des cartes grises ou marron (tous les deux peuvent jouer la même couleur). Aucun joueur ne peut jouer des cartes violettes. Chaque joueur peut jouer autant de cartes noires qu'il le souhaite.



Rouge ne peut jouer que des cartes orange, Jaune que des cartes vertes et Bleu que des cartes marron. Vert peut jouer soit des cartes violettes, soit des cartes grises. Chaque joueur peut jouer autant de cartes noires qu'il le souhaite.

Déroulement des enchères

C'est toujours le joueur qui a placé un pion "Commission" sur la zone de *Départ* qui commence. Il peut jouer autant de cartes "Construction" qu'il le souhaite pour faire son offre de départ. Soit il désire participer aux enchères et pose alors ses cartes face visible devant lui, soit il décide de ne pas participer aux enchères et passe son tour.

La première carte jouée par chacun des joueurs doit toujours être de la couleur imposée par la situation (*voir supra*) ; les cartes ajoutées par la suite peuvent être une *libre combinaison* de cartes de la même couleur que la première carte jouée et de cartes noires. La valeur totale de l'offre d'un joueur résulte toujours de la somme des valeurs de toutes les cartes posées devant lui.

Ensuite, chaque joueur fait son offre dans le sens des aiguilles d'une montre – il peut très bien y avoir plusieurs tours de table. Chaque joueur est contraint soit de faire une offre supérieure à celle du joueur précédent – et donc d'avoir une valeur totale de carte supérieure à celle de son prédécesseur – soit de passer son tour.

Lorsque le tour revient à un joueur qui a déjà fait une offre, celui-ci peut augmenter son offre en ajoutant des cartes à celles déjà posées devant lui, mais il lui est interdit de remplacer des cartes déjà posées devant lui. Il peut aussi passer son tour. Dans ce dernier cas, il ne participe plus aux enchères et reprend en main toutes les cartes qu'il avait posées devant lui.

Les enchères se terminent lorsque tous les joueurs ont passé sauf un. Le joueur le plus offrant défausse toutes les cartes jouées en les déposant *face visible* sous la pile de cartes de la couleur correspondante*. Il peut ensuite construire des immeubles sur le terrain à bâtir correspondant à la couleur des cartes qu'il a jouées. Il ne peut cependant construire qu'un nombre d'immeubles limité, correspondant au nombre d'immeubles indiqués sur sa carte de la plus grande valeur. Il prend alors le nombre d'immeubles nécessaire dans sa réserve personnelle et les place sur le terrain à bâtir correspondant - où ils resteront jusqu'à la fin de la partie (*Exception : Fermeture des chantiers*).

Attention : un joueur peut fort bien construire moins d'immeubles (voire aucun) que ce qui était autorisé. Même un joueur qui n'a plus d'immeuble dans sa réserve personnelle peut participer à un tour d'enchères. Si aucun joueur ne fait d'offre, les enchères concernées sont tout simplement annulées et on passe au quartier suivant.

. **soit vide**

(lorsqu'il n'y a pas un seul immeuble construit dessus)

. **soit occupé par des boutiques**

(lorsque tous les sites sont occupés par des boutiques *ou* des immeubles adverses)

Rappel : chaque joueur ne peut construire des immeubles que sur un seul site par quartier. Mais sur ce site, il peut construire autant d'immeubles qu'il le souhaite tout au long de la partie.

Les joueurs passent leur tour ou bien déposent une offre devant eux qui doit être supérieure à l'offre précédente. Le tour d'enchères se poursuit jusqu'à ce que tous les joueurs aient passé sauf un.



Le joueur fait une offre de valeur 19 sur le terrain marron. Le joueur suivant doit faire une offre de valeur 20 minimum.

Le joueur le plus offrant défausse les cartes de son offre et...

... construit de 0 à 3 immeubles sur le site de la couleur des cartes qu'il avait jouées

* Dès qu'une carte noire apparaît face visible sur la pioche des cartes noires, la pile des cartes noires est soigneusement mélangée et replacée face cachée à côté du plateau de jeu. Les piles de cartes de couleur ne sont pas mélangées.

Fermeture des chantiers

Lorsque tous les terrains à bâtir d'un quartier en cours d'expertise sont occupés soit par des immeubles, soit par des boutiques au moment de procéder à un tour d'enchères, le joueur le plus offrant peut décider de construire de nouveaux immeubles sur un terrain qu'il occupe déjà, comme on vient de l'expliquer, ou bien d'ordonner une "Fermeture des chantiers". Si le vainqueur des enchères n'a aucun immeuble dans le quartier expertisé, il est alors obligé d'ordonner une "Fermeture des chantiers".

Lorsqu'un joueur ordonne une "Fermeture des chantiers", on procède comme suit :

- Le joueur actif reçoit autant de points de victoire qu'il y a d'immeubles *en tout* dans le quartier expertisé (quel que soit leur propriétaire).
- Les autres joueurs reçoivent la *moitié* (arrondir par défaut si nécessaire) des points de victoire qu'ils auraient reçus si ce quartier avait été décompté normalement (cf. phase 1 de l'action D).

Chaque joueur avance alors son pion du nombre de cases correspondant sur l'échelle des points.

Notes : le joueur qui ordonne une "Fermeture des chantiers" ne peut pas choisir le nombre de points de victoire qu'il va recevoir : il obtient toujours un nombre de points égal à la somme des immeubles présents dans le quartier expertisé et jamais la moitié des points qu'il aurait gagnés en cas de décompte du quartier.

Ensuite, *tous* les immeubles et toutes les boutiques de ce quartier sont retirés du jeu et remis dans la boîte. On place alors un panneau "Fermeture des chantiers" sur le quartier concerné. Les joueurs ne pourront plus rien faire dans ce quartier et devront considérer qu'il n'existe plus. Les pions "Commission" sauteront ce quartier et il ne pourra plus y avoir ni enchères, ni construction d'immeuble ou de boutique.

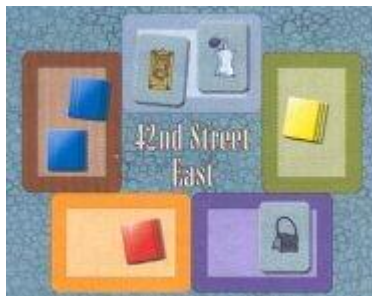
Attention : même si l'autre pion "Commission" se trouvait dans ce quartier, aucun jeton "Expertise" n'y est déposé. Si ce quartier comportait déjà un jeton "Expertise", celui-ci est remplacé dans la zone de Départ.

Enchères de Central Park

A la fin des enchères du dernier quartier à expertiser, on procède à des enchères dans Central Park. Le joueur qui a placé le pion "Commission" sur la zone de Départ commence ce tour d'enchères un peu différent des précédents. En jouant une première carte de la couleur *de son choix* (éventuellement complétée, bien sûr, par d'autres cartes de cette couleur ou bien par des cartes noires), il définit la couleur des cartes pour *tous les autres* joueurs qui voudront participer à ces enchères (et qui pourront, eux aussi, y ajouter des cartes noires). Si le premier joueur ne veut pas jouer de carte, c'est son voisin de gauche qui jouera une première carte de couleur et déterminera la couleur du tour d'enchères pour tous les autres, etc.

Le joueur le plus offrant au bout d'un ou plusieurs tours de table défausse les cartes de son offre *face visible* sous les piles de la couleur correspondante et construit le long de Central Park, c'est-à-dire sur la Central Park South Street, au maximum autant d'immeubles (pris dans sa réserve personnelle) qu'il y avait d'immeubles dessinés sur sa carte de la plus grande valeur.

Les immeubles construits aux abords de Central Park ne rapportent des points de victoire à leurs propriétaires qu'en fin de partie ; au cours de la partie, ces immeubles ne sont *jamais décomptés*. En contre-partie, ces immeubles ne peuvent pas être détruits par une carte "Fermeture des chantiers".



Rouge gagne les enchères et décide de décréter la "Fermeture des chantiers" dans ce quartier (il aurait également pu construire d'autres immeubles). Rouge reçoit 4 PV ; Jaune reçoit $5:2 = 2$ PV et Bleu reçoit $6:2 = 3$ PV.

Vert ne peut jouer que des cartes violettes ou que des cartes grises. Chaque joueur peut jouer des cartes noires.



... ou bien déclare la "Fermeture des chantiers"

Le joueur qui déclenche une "Fermeture des chantiers" reçoit 1 point de victoire par immeuble construit dans le quartier concerné

Les autres joueurs reçoivent la moitié (arrondie par défaut) des points de victoire qu'ils auraient reçu lors d'un décompte standard

Conséquences d'une "Fermeture des chantiers" : tous les immeubles et toutes les boutiques du quartier concerné sont retirés du jeu et remplacés par un panneau "Fermeture des chantiers". Ce quartier n'est plus pris en compte dans la suite de la partie.

Lors des enchères dans Central Park, tous les joueurs doivent jouer la même couleur de cartes (complétée par des cartes noires, bien sûr)

Les immeubles construits le long de Central Park ne rapportent des points de victoire (de 2 à 5) qu'en fin de partie

Conseil : les joueurs peuvent construire autant d'immeubles qu'ils le souhaitent le long de Central Park ; pour permettre une meilleure vue d'ensemble, il est conseillé de regrouper les immeubles d'une même couleur.

FIN DE LA PARTIE

La partie se termine quand l'une des deux situations décrites ci-dessous se présente :

- 1) L'une des deux dernières boutiques disponibles sur le plateau de jeu est placée sur un quartier ; ceci oblige les joueurs à placer la dernière boutique sur la case en dessous de *Central Park*. La partie se termine immédiatement (le joueur actif *n'exécute pas* les phases 2 et 3 de l'action qu'il avait choisie).
- 2) Après un tour d'enchères, le second panneau "Fermeture des chantiers" a été utilisé. On effectue alors *toutes* les actions liées à la phase "Fermeture des chantiers" (calcul des points de victoire, avancement de son marqueur de points...), puis la partie se termine immédiatement (les éventuelles enchères restantes sont *annulées* !).

Dans les deux cas, la fin de partie donne lieu à un décompte final : *tout* quartier qui n'est pas sous le coup d'une "Fermeture des chantiers" est décompté une dernière fois, comme décrit dans la section "Décompte des quartiers".

Pour terminer, on procède au décompte des immeubles construits le long de *Central Park South Street*. On mélange alors face cachée *toutes* les tuiles "Boutique" qui avaient été placées en cours de partie sur la case en dessous de *Central Park*. On en retourne seulement *trois*. On procède ensuite au décompte des points de victoire de chaque immeuble de *Central Park*, calculés en fonction nombre de tuiles "Boutique" différentes retournées (ce qui donne 2 points à 5 points de victoire par immeuble).



= 2 PV



= 3 PV



= 5 PV

Le vainqueur est le joueur qui a remporté le plus de points de victoire au cours de la partie. En cas d'égalité, le vainqueur est le joueur à qui il reste le plus de cartes en main.

FIN DE LA PARTIE

La partie se termine dès qu'il n'y a plus de tuiles "Boutique" disponibles ou bien lorsque les deux panneaux "fermeture des chantiers" ont été utilisés

Tous les immeubles dans tous les quartiers qui ne sont pas sous le coup d'une "Fermeture des chantiers" sont décomptés une dernière fois

Retourner 3 tuiles "Boutique" dans la case située en dessous de *Central Park* : chaque immeuble rapporte le nombre de points de victoire correspondant

Le joueur avec le plus de points de victoire est le vainqueur

Règles spéciales pour une partie à 2 joueurs

Lors d'une partie à 2 joueurs, les règles précédentes restent valables, à une petite différence près : on joue avec un **troisième** joueur "imaginaire". Appelons-le *Gédéon*.

La préparation de la partie pour deux joueurs est identique à ce qui a été spécifié pour 3 et 4 joueurs. Pour Gédéon, on doit tout simplement prendre quelques immeubles d'une couleur inutilisée et les placer à côté du plateau de jeu.

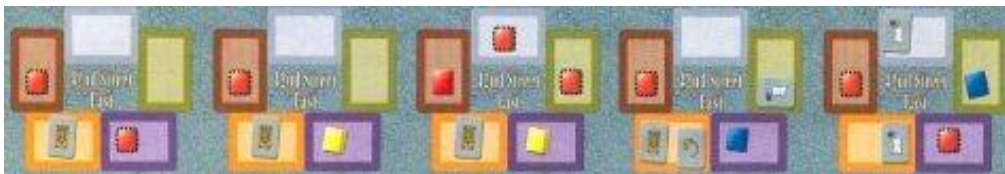
Le déroulement de la partie est similaire ; sauf pour les enchères. *C'est le seul moment où Gédéon intervient dans la partie* – on procède comme suit :

- 1.) Le joueur qui a déplacé le pion "Commission" de *Central Park* vers la zone de *Départ* fait la première offre ou bien passe son tour.
- 2.) Ensuite, c'est au tour du second joueur qui enchère ou bien passe son tour.
- 3.) Le *troisième* intervenant est *toujours* Gédéon : on pioche pour lui des cartes noires et on les pose face visible à côté du plateau jusqu'à ce qu'une même valeur de carte apparaisse *deux* fois. La somme des valeurs ainsi obtenues (qui sera comprise entre 8 et 21, voir illustration ci-contre) est l'offre définitive de Gédéon pour ce tour d'enchères ! On n'ajoute plus aucune carte à son offre.
- 4.1) Si l'offre de Gédéon est inférieure ou égale à celle du joueur qui était jusque là le plus offrant, Gédéon quitte le tour d'enchères. Les deux autres joueurs continuent le tour d'enchères en suivant les règles standard.
- 4.2) Si c'est Gédéon qui a fait la *meilleure* offre, le ou les joueurs qui n'ont pas encore passé leur tour doivent faire une meilleure offre ou bien passer leur tour. Si les deux joueurs passent leur tour, c'est Gédéon qui remporte les enchères. Les cartes noires attribuées à Gédéon sont replacées face cachée sous la pile noire à la fin des enchères.

Si Gédéon remporte des enchères dans *Central Park*, il ne construit rien. S'il remporte des enchères dans un quartier, il construit des immeubles en respectant les règles suivantes :

- . Quelles que soient les cartes jouées par Gédéon, il ne peut construire qu'un seul immeuble par terrain à bâtir.
- . Gédéon ne peut construire que sur un terrain à bâtir libre, même s'il a déjà construit des immeubles sur un autre terrain lors d'enchères précédentes. *Contrairement aux deux autres joueurs, il peut donc occuper plusieurs terrains à bâtir dans un même quartier.*
- . Gédéon construit toujours sur le terrain à bâtir le plus *rentable*, donc sur le site qui rapporterait le plus de points lors d'un décompte standard. Si plusieurs sites répondent à ce critère, il construit un immeuble sur *chacun* des sites concernés.

Exemple : dans les quartiers présentés ci-dessous, Gédéon [rouge et blanc] construirait des immeubles de la manière suivante :



- . Si Gédéon remporte les enchères dans un quartier où il n'y a plus de terrain à bâtir libre, il ordonne une "Fermeture des chantiers" - et les deux autres joueurs reçoivent la moitié des points de victoire standard pour leurs immeubles.

Gédéon ne marque jamais de points de victoire, ni lors du décompte d'un quartier, ni lors d'une "Fermeture des chantiers". Si c'est un joueur qui remporte les enchères, il doit construire selon les règles standard.

Si un joueur ordonne la "Fermeture des chantiers" dans un quartier donné, il gagne 1 point de victoire par immeuble construit dans le quartier en comptant les immeubles construits par Gédéon.

La partie se termine comme dans les règles standard, quand il n'y a plus de bou-
tiques à placer, ou quand le second panneau "Fermeture des chantiers" a été utilisé.

PARTIE A DEUX JOUEURS

Dans une partie à deux joueurs, on introduit un troisième joueur *imaginaire* : Gédéon !

Toutes les règles standard sont valables, sauf pour les enchères :

Gédéon est toujours le troisième enchérisseur et pioche des cartes noires jusqu'à ce qu'une carte d'une même valeur soit apparue deux fois

Combinaisons de cartes possibles pour Gédéon :



Si Gédéon remporte des enchères, il construit :

- . **toujours et seulement 1 immeuble par terrain à bâtir**
- . **toujours sur un terrain *libre***
- . **toujours et seulement sur le site vide le plus rentable du point de vue des points de victoire**

Gédéon ne marque jamais de points de victoire

Règles pour le plateau avec 6 terrains à bâtir par quartier

Ce plateau de jeu est conçu pour une partie à 4 joueurs. On peut aussi y jouer à 2 ou à 3 joueurs, mais il présente alors moins d'intérêt.

Toutes les règles énoncées précédemment sont valables ; à l'exception de la préparation de la partie. Les sept tuiles "Boutique" que les joueurs placent au départ sur le plateau de jeu sont cette fois placées sur le sixième terrain à bâtir de chaque quartier. On pourra bien sûr par la suite y placer une *seconde* boutique comme le stipulent les règles standard.

L'autre face du plateau de jeu est parfaitement adaptée à une partie à quatre joueurs

La boutique initiale placée dans chaque quartier est tout simplement placée sur le sixième site de chaque quartier. Les autres règles sont les mêmes que pour une partie standard

L'auteur et l'éditeur remercient les nombreux testeurs pour leur engagement sans faille et leurs nombreuses idées, en particulier :

Christine + Peter Dürdoth, Ilka Dürkop, Uta Gruber-Balehr, Walburga Freudenstein, Dieter Habelitz, Markus Huber, Miriam + Peter Linner, Steffi Manz, Bernhard Manz, Karin + Albrecht Manz, Elisabeth Schiffer, Dominik Wagner, Britta + Volker Waßmuth, ainsi que le club Jeux de Rosenheim.

Vous avez des critiques, des questions ou des idées à propos de ce jeu ?

Contactez-nous :

alea

Postfach 1150

83233 Bernau am Chiemsee

Fon: 08051 – 970720

Fax: 08051 – 970722

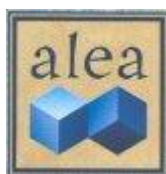
E-Mail: info@aleaspiele.de

Distribution CH:

Carlit + Ravensburger

Grundstr. 9

CH – 5436 Würen



Visitez notre site web : www.aleaspiele.de

© 2003 Wilko Manz

© 2004 Ravensburger Spielverlag

Traduction française réalisée en mai 2004 par Philippe Guilbert

Contact : guilbertph@wanadoo.fr

Mise en page par Rody – <http://www.Jeux2Rody.com>