

« LA CITTÀ »

Préparation de la partie

Chaque joueur reçoit les 3 cartes « Action », les hexagones « Castello » et les personnages de sa couleur, plus 1 pièce d'or.

Mélanger les cartes « Politique » et en poser 7, face visible, sur le plateau de jeu.

Mélanger les cartes « Voix du peuple » et les empiler sur le plateau de jeu.

Les positions de départ sur le plateau de jeu sont indiquées sur la règle. Sinon, les joueurs placent les tuiles « Paysages » au hasard, faces cachées, puis les retournent. Ensuite, chaque joueur place l'un de ses Castelllos. Ensuite, le dernier joueur pose son second Castello et les joueurs suivent dans le sens inverse. Le premier joueur du premier tour termine donc le second tour.

Chacun des 2 Castelllos est placé sur le plateau de jeu avec 3 personnages de départ.

Déroulement de la partie

Chaque tour de jeu (divisé en 8 phases) représente une année. La partie se déroule sur 6 années.

1) Changement du « Premier joueur »

- le voisin de gauche prend la main

2) Placer les cartes « Voix du peuple »

- Placer 3 cartes face cachée et 1 face visible.

3) Revenus des mines d'or

- 1 mine = 1 pièce d'or par montagne adjacente

4) Croissance de la population

- + 1 citoyen par ville (placé sur le castello)

Limitations :

- sans « Marché » : population limitée à 5.
- avec « Marché », mais sans « Fontaine » ou « Thermes » : population limitée à 8.
- avec « Marché » et « Thermes » ou « Fontaine » : population illimitée.

5) Actions politiques (5 tours de table)

- jouer 1 de ses 3 cartes « Action » ou prendre 1 des 7 cartes « Politique » visibles.
- l'action choisie doit être immédiatement exécutée.
- une carte jouée est retournée face cachée.
- une carte « Politique » choisie est immédiatement remplacée.

Construction de nouveaux bâtiments :

- toujours adjacent à un bâtiment existant.
- placer 1 citoyen du « Castello » sur le nouveau bâtiments.
- pour une nouvelle ville : prendre 1 citoyen d'1 de ses « Castelllos » existants.
- placer « Fontaine » et « Thermes » obligatoirement près d'une source d'eau.

Cartes « Politique »

- un citoyen de votre couleur apporte 1 point

d'attraction supplémentaire au bâtiment qu'il occupe. (Il peut y avoir plusieurs citoyens colorés sur un même bâtiment).

- ATTENTION : la carte « Reiche Ernte » ne peut pas être utilisée lors de la dernière (sixième) année.

6) Découvrir la « voix du peuple »

- retourner les 3 cartes qui étaient faces cachées.
- déterminer le souhait de la population.
- si 2 +2 : les deux secteurs comptent, au choix de chaque joueur pour chacune de ses villes.

7) Migration de la population

- pas de migration entre les villes d'1 même joueur.
- migration entre 2 villes si moins de 3 cases de distance entre les 2.
- pour 2 villes adjacentes : comparer l'attractivité de chaque ville (nombre total d'arceaux par couleur).
- la ville la plus attractive prend 1 citoyen à la ville adjacente (au choix du joueur de la 2ème ville).
- si deux « souhaits populaires » possibles, le joueur choisit lequel il applique à chacune de ses villes.
- un bâtiment qui perd un citoyen est détruit et retiré du plateau de jeu. Obligation de retirer les bâtiments extérieurs (pas de « trous »).
- un « Castello » vide est retiré du plateau de jeu.
- une ferme retirée fait perdre des points de ravitaillement au joueur concerné.
- un joueur qui a perdu des citoyens, doit retourner 1 de ses 3 cartes « Action » et n'a plus droit qu'à 4 actions politiques l'année suivante.

8) Ravitaillement de la population

- si la capacité globale des fermes (+ « Castello ») est \geq au nombre de citoyens des villes (les pions colorés ne comptent pas), la population mange à sa faim.
- si la capacité globale des fermes (+ « Castello ») est $<$ au nombre de citoyens, les citoyens qui ne peuvent pas être nourris sont retirés du plateau de jeu. Les bâtiments sans citoyen sont retirés du plateau de jeu.

Fin de l'année

- Remplacer les cartes « Voix du peuple ».
- Défausser les cartes « Politiques » jouées.
- Retourner, face visible, ses cartes « Action ».
- Retirer du plateau les citoyens colorés.
- La nouvelle année peut commencer.

Fin de la partie (à la fin de la 6ème année)

Chaque joueur compte ses points :

1 citoyen sur le plateau = 1 point

1 ville avec 3 couleurs représentées = 3 points

manque de ravitaillement la dernière année : - 5points

Le joueur qui compte le plus de points gagne la partie. En cas d'égalité, le joueur le plus riche (pièces d'or) l'emporte.