

Fiche de démarrage rapide pour « CHINATOWN »

MISE EN PLACE :

Mettre le plateau de jeu au centre de la table. Mélanger les tuiles commerces (ou les mettre dans un sac de pioche) et les garder à disposition près du plateau. Chacun prend tous les pions à sa couleur, une carte aide de jeu et 50 000\$. Les cartes numéro d'emplacement sont mélangées et posées face cachée en 1 pile près du plateau. Le jeton compte tour est placé sur l'emplacement 1 (1965) en bas à droite du plateau.

DÉROULEMENT DU JEU :

Décider si la carte « 1er joueur » sera utilisée ou pas (voir phase 4 pour précisions). Le plus jeune la prend. La partie se déroule en 5 phases de jeu.

Phase 1.

Distribution des cartes emplacements :

Chacun reçoit le nombre de cartes emplacements indiqué par le 1er chiffre sur la carte résumé, en fonction du tour et du nombre de joueur. Le 2ème chiffre indique le nombre d'emplacements que chacun pourra garder en main, selon son choix. Les cartes défaussées sont remises dans la pioche que l'on mélange. Chaque joueur révèle les cartes qu'il a choisies et pose un de ses marqueurs de propriété (cylindre à sa couleur) sur le chiffre correspondant sur le plateau (« l'adresse » d'un futur commerce). Ces cartes sont ensuite définitivement enlevées du jeu.

Phase 2.

Distribution des tuiles commerce : Chaque joueur pioche (sur une pile au choix ou dans le sac) autant de tuiles de commerce qu'indiqué par le plus petit chiffre de la carte d'aide de jeu (recto), en fonction du tour et du nombre de joueur (sauf au tout 1er tour : le plus grand chiffre).

Phase 3.

Echanges :

Les joueurs peuvent, comme bon leur semble, s'échanger des emplacements, des commerces, de l'argent. Tout doit être visible sauf l'argent. Les marqueurs de propriété seront changés à chaque changement de propriétaire. Les tuiles commerce déjà placées lors de tours précédents ne peuvent pas bouger ni être remplacées mais peuvent changer de propriétaire plusieurs fois durant un même tour.

Phase 4.

Pose des tuiles commerce :

Chacun, simultanément, pose autant de ses tuiles commerce sur ses terrains, s'il le souhaite, comme il le souhaite. Si la carte « 1er joueur » est utilisée, les joueurs les posent à leur tour en commençant par celui qui possède la carte « 1er joueur » (qui est ensuite passée au voisin de gauche).

Phase 5.

Distribution des revenus :

Les commerces peuvent rapporter plus ou moins d'argent en fonction de leur taille (nombre de tuiles que comporte le commerce) et du fait qu'ils soient complets ou pas. Chaque tuile comporte un numéro de 1 à 6. Un commerce de 6, par exemple, ne sera complet que lorsque 6 tuiles identiques appartenant au même propriétaire seront posées côte à côte sur le plateau (les diagonales ne comptent pas. Il s'agit alors d'un autre commerce, tant que les tuiles ne sont pas reliées). La carte d'aide de jeu (verso) indique le montant pour chaque commerce (les chiffres de 1 à 6 indiquent le nombre de tuiles que comporte le commerce). La 1ère ligne comporte le tarif pour les commerces complets. La seconde pour les commerces incomplets.

FIN DE TOUR :

Avancer le pion marqueur de tour d'une année.

FIN DU JEU :

Le jeu prend fin après 6 tours, soit après l'an 1970.

Le joueur ayant le plus d'argent remporte la partie. En cas d'égalité, c'est celui qui possède le plus de commerces.

