

Fiche de démarrage rapide pour « The city »

Dans « the city », chacun va construire sa ville en posant devant lui des cartes bâtiments qui lui rapporteront des points. Le premier qui arrive à 50 pts gagne la partie.

Préparation :

Séparer les cartes « architecte », avec un dos différent des autres. Distribuer 7 cartes à chacun. Poser le reste des cartes en pile face cachée, et la pile d'architecte à côté. Chacun choisit 2 cartes sur les 7 et se défausse du reste (conserver de préférence les moins chères, au début).

La partie se déroule en plusieurs manches, jusqu'à ce qu'un joueur atteigne 50pts.

Chaque manche comporte 3 phases, tout le monde jouant en même temps :

1 Poser 1 carte (2 si on a joué la carte « équipe de construction ») :

Chaque joueur va sélectionner 1 carte de sa main et la poser devant lui face cachée. Tout le monde la retourne en même temps. Chacun paie le prix de sa carte (chiffre du haut). Il n'y a pas d'argent, on paie avec des cartes de sa main. Si on pose une carte coûtant 3 par ex, on se défausse de 3 cartes, tout simplement. Si on se rend compte que l'on s'est trompé et ne peut pas payer, on reprend sa carte en main et on « *renonce à la construction* » à la place. Si on pose 2 cartes, on joue l'une après l'autre, en payant la 1^{ère} avant de jouer la seconde. Si pour la 2^{ème} on ne peut pas payer, on ne peut pas faire l'action « *renoncer à la construction* ».

Renoncer à la construction : Si on ne peut pas ou ne veut pas jouer, on peut choisir de prendre 5 cartes de la pioche, en choisir 1 et l'ajouter à sa main, à la place. Les 4 cartes restantes sont reposées sur la pioche.

L'architecte : Une seule fois par partie, un joueur peut choisir de ne pas jouer de carte et plutôt prendre un architecte. Dans ce cas, il fait semblant de jouer, posant une carte face cachée devant lui, mais au lieu de la jouer, il la reprend dans sa main et prend un architecte de la pile puis le pose dans son jeu.

Cartes particulières : Certaines cartes ne peuvent être posées que si l'on en a déjà joué d'autres avant. Tout est précisé sur chaque carte. Attention à celles que l'on ne peut posséder qu'en 1 seul exemplaire !

2 Piocher de nouvelles cartes : Chacun va pouvoir prendre un certain nombre de cartes, selon le total des chiffres indiqués sur les cartes de sa ville (les cartes posées devant lui, donc). Voir les chiffres à côté du symbole dollar en vert. Certaines cartes rapportent en fonction des symboles présents sur les cartes de son jeu. Tout se cumule.

3 Compter les points : Additionner les chiffres à côté du symbole étoile en orange. Certaines cartes rapportent des points en fonction des symboles, tout est cumulable ici aussi.

Opération de fin de manche : Il y a une limite de **12 cartes en main** ! Tous les joueurs en ayant plus de 12 après le décompte des pts doivent maintenant se défausser du surplus, au choix.

Fin de partie : Si lors du décompte, au moins un joueur a atteint les 50 pts, la partie prend fin après le décompte. En cas d'égalité, celui qui a le plus de cartes en main remporte la partie. Pour cette dernière manche, on ne procède pas à l'opération de fin de manche, chacun peut garder toutes les cartes qu'il a piochées.