



NEW YORK

CITY

Un jeu pour 1 à 4 joueurs, à partir de 14 ans.



VUE D'ENSEMBLE

New-York est une ville célèbre pour sa ligne d'horizon - et c'est maintenant à vous de redessiner cette silhouette en gagnant autant de points de prestige que possible.

Vous incarnez des entrepreneurs et vous prenez part à différentes activités: Collecter des fonds pour payer vos équipes, chercher des plans de construction pour bâtir autant de gratte-ciel que possible et avoir de l'influence auprès de la presse, ce qui peut vous aider en cas d'égalité.

Lors de chacun des 5 tours de la partie, les gratte-ciel ne peuvent être construits que dans le quartier où se trouve le Maire, même si, comme d'habitude, certaines exceptions confirment la règle. A la fin de la partie, vous évaluez les majorités dans les différents quartiers et gagnez des points de prestige. La valeur totale de votre équipe sera également prise en compte.

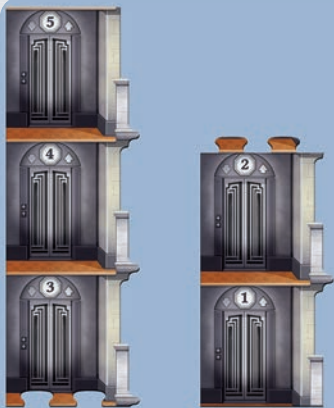
Le joueur avec le plus de points en fin de partie est déclaré vainqueur.

Matériel



1 plateau de jeu

Il représente les différents quartiers de New-York (plus Jersey City qui a été ajoutée pour les besoins du jeu) dans lesquels vous devrez construire vos gratte-ciel, la piste de score sur laquelle vous indiquerez vos points ainsi que la piste de presse qui déterminera les gagnants en cas d'égalité.



1 plateau Ascenseur

Vous y placez les piles de personnages (page 7).



76 tuiles Personnage

Ils vous apportent des bonus en cours de partie ainsi que des points lors du décompte final (voir supplément).



26 Dollars

Ils vous servent à payer les personnages lorsque vous souhaitez utiliser leurs capacités.



10 tuiles Prestige (2 par véhicule)

Elles vous servent à augmenter le prestige des quartiers et à indiquer de quel véhicule vous avez besoin pour vous y rendre (page 10, section "prestige").

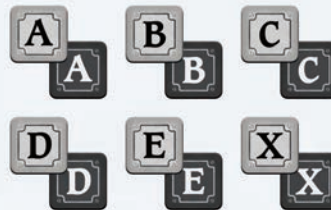


Verso



1 pion Maire

Il indique le quartier dans lequel les gratte-ciel peuvent être construits.



6 tuiles Progression (A, B, C, D, E, X)

(A, B, C, D, E, X)

Elles vous indiquent dans quel ordre le Maire se déplace à travers les quartiers (page 4, Phase 0).



6 tuiles Valeur de base (6, 7, 8, 8, 9, 10)

(6, 7, 8, 8, 9, 10)

Elles indiquent le prestige de base des différents quartiers.



Verso



Presse

Prestige

Personnage



Dollars

Gratte-ciel

Cartes joker

105 cartes

(15 pour chacun des 7 symboles)

Elles sont utilisées pour les 6 enchères lors de chaque tour (pages 8/9).



Plans de construction



Verso



Recto

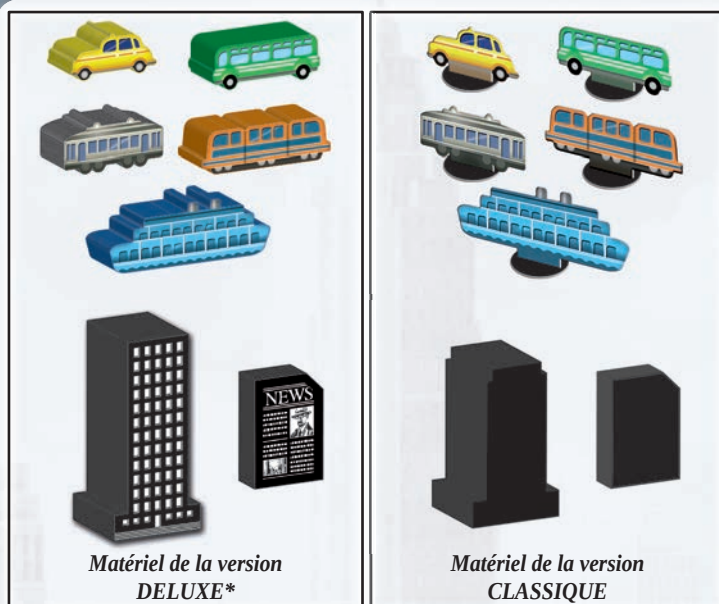
Verso

1 tuile Bonus Statue de la Liberté

La Statue de la Liberté permet d'indiquer si le bonus pour les quartiers a déjà été attribué (page 11, section Bonus pour les quartiers).

1 Supplément

Il comporte les explications des personnages et de leurs capacités ainsi que les termes et symboles de base du jeu.



10 véhicules (2 pour chacun des types suivants: taxi, bus, tramway, métro, bateau)

Ils sont utilisés pour augmenter le prestige des différents quartiers (page 10, section Prestige).

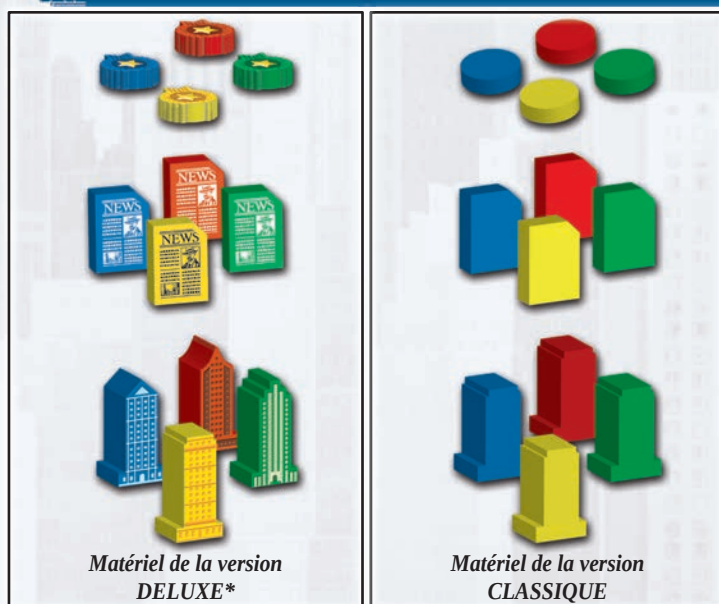
12 gratte-ciel noirs

Ils sont placés dans les quartiers et rendent les majorités plus difficiles à obtenir (page 11).

1 pion Presse noir

Il indique l'influence du joueur noir qui est neutre sur la piste de presse (page 3 étape 10 et page 12, section Décompte final).

Matériel pour chaque joueur



1 marqueur de score

Il est utilisé pour indiquer vos points sur la piste de score.

1 pion Presse

Il est utilisé pour indiquer votre influence sur la piste de presse.

20 gratte-ciel

Vous devez les construire dans les différents quartiers afin de gagner des points lors du Décompte final (page 11).

1 Aides de jeu: "Décompte final"

1 plateau Joueur

Vous l'utilisez afin de stocker vos gratte-ciel (à droite) et vos Dollars (à gauche).

Vos tuiles Personnage sont placées au-dessus de votre plateau Joueur et vos cartes sont placées en-dessous.



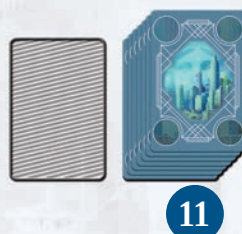
Vous pouvez voir ici le matériel de la version CLASSIQUE ainsi que celui de la version DELUXE. Dans la suite des règles, c'est le matériel de la version DELUXE qui est utilisé pour les illustrations. Vous avez également la possibilité d'acheter uniquement le matériel DELUXE séparément. Vous trouverez plus d'informations aux pages 18 et 19.*

Mise en place

1. Placez le plateau au centre de la zone de jeu.
2. Placez le plateau Ascenseur près du plateau de jeu.
3. Triez d'abord les tuiles Personnage en fonction de leurs versos -clair ou foncé- puis ensuite par valeurs. Mélangez toutes les piles séparément. Placez les piles de tuiles sombres 1 à 5 à côté des cases correspondantes de l'ascenseur et révélez les 4 premières tuiles de chaque pile.
4. Les tuiles claires sont les personnages de départ. Triez-les et formez des piles face cachée composées chacune de deux valeurs différentes. Révélez ensuite un nombre de piles égal au nombre de joueurs plus un.



5. Placez aléatoirement les six tuiles Progression dans les différents quartiers de façon à ce que les lettres soient visibles.
6. Placez aléatoirement les six tuiles Valeur de base dans les différents quartiers, face visible à côté des tuiles Progression.
7. Mélangez les 10 tuiles Prestige et formez une pile que vous placez face cachée sur la case prévue à cet effet du plateau de jeu.
8. Placez la tuile bonus Statue de la Liberté sur la case bonus, côté 4 points visible.
9. Placez les véhicules sur les connexions de leur couleur entre les différents quartiers.
10. Gardez les Dollars à portée de main.
11. Mélangez les cartes et formez une pile que vous placez face cachée près du plateau de jeu où elle forme la pioche.
12. Posez 2 gratte-ciel noirs sur chaque quartier. Lors des parties à 2/3/4 joueurs, placez le pion Presse sur la case 8/7/6 de la piste de presse.
13. Placez le pion Maire à portée de main près du plateau de jeu.





14. Choisissez chacun une couleur de joueur puis:

- A. Placez le plateau Joueur de la couleur choisie devant vous.
- B. Placez 1 gratte-ciel de votre couleur sur le quartier qui contient la tuile Progression "X". Placez tous les gratte-ciel restants des couleurs utilisées à côté du plateau de jeu afin de former la réserve.

- C. Placez 4 gratte-ciel de votre couleur sur votre plateau Joueur.
- D. Prenez 1 Dollar et posez-le sur votre plateau Joueur.
- E. Prenez le marqueur de score de votre couleur et posez-le sur la case "0" de la piste de score.
- F. Posez aléatoirement tous vos pions Presse sur la case de départ de la piste de presse.

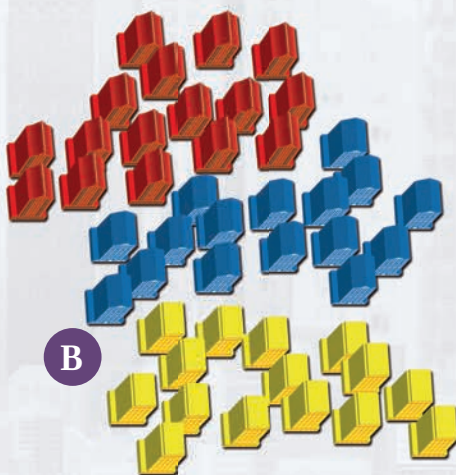


13

2



3



B

16



C

14



D

A



15

- 15. Prenez deux cartes de la pioche et placez-les sous votre plateau Joueur. Ces cartes constituent votre "réserve" (voir page 8, Phase II, section "Main de cartes").
- 16. Prenez chacun 1 pile de 2 personnages, dans l'ordre inverse de celui de la piste de presse (voir page suivante) et placez-les au dessus de votre plateau Joueur.
- 17. Remplacez les éléments inutilisés à ce stade ainsi que le matériel des couleurs inutilisées dans la boîte de jeu.

Termes importants

Piste de score

Lorsque vous gagnez des points de prestige (que nous appellerons dorénavant juste points), avancez votre pion sur la piste de score en conséquence. Ce pion vous permet de noter le prestige que vous gagnez tout au long de la partie.

Piste de presse

La piste de presse vous sert à indiquer l'influence que vous possédez auprès de la presse. Cette piste vous permet de déterminer l'ordre de jeu et également de départager les égalités.

Note: Nous vous expliquons ici le fonctionnement global de cette piste pour plus de facilité mais certains éléments seront précisés plus loin dans ce livret.

Vous êtes en tête si votre pion est celui qui est le plus avancé sur la piste de presse. En cas d'égalité, le premier est celui dont le pion est au-dessus des autres. La piste de presse est limitée à 15 cases. Lorsque qu'un pion atteint la dernière case, il est placé en-dessous des autres qui s'y trouvent déjà.

Égalités:

Si vous êtes en tête sur la piste de presse, vous bénéficiez d'un avantage en cas d'égalité, c'est à dire dans les situations suivantes:

- Lorsque vous distribuez les bonus lors des tours d'enchères (nombre de cartes jouées). Dans ce cas le pion Presse noir n'est pas pris en compte.
- Lorsque vous évaluez les majorités lors du décompte final (nombre de gratte-ciel). Dans cette situation en revanche, le pion Presse noir est pris en compte.

Ordre de jeu:

L'ordre de jeu est souvent déterminé dans l'ordre du premier (en tête) au dernier pion. Il y a cependant quelques exceptions:

- **Mise en place:** Choisir les personnages de départ: Commencez avec le dernier pion de la piste de presse et finissez par le premier.
- **Phase 1: Choisir une paire de cartes:** Commencez avec le dernier pion de la piste de presse et finissez par le premier.
- **Phase 2: Ordre de jeu:** Le joueur situé en tête sur la piste de presse commence uniquement le premier tour d'enchères de chaque tour. Ensuite, c'est le joueur qui a remporté l'enchère précédente qui commence chaque tour d'enchères suivant. Si lors d'un tour d'enchères personne ne joue de cartes, l'ordre de jeu reste inchangé.

Important: L'ordre de jeu de chaque tour d'enchères est toujours dans le sens des aiguilles d'une montre.



Exemple: Le joueur bleu gagne 3 points, il avance donc son pion de trois cases sur la piste de score.



Exemple: Le joueur rouge est à la première place (en tête), le joueur jaune est à la deuxième place et le joueur bleu à la troisième.



Exemple: C'est le joueur rouge qui reçoit le bonus car il est en tête sur la piste de presse.



Exemple: Le joueur rouge a la majorité, le joueur jaune est en deuxième place et le joueur bleu en dernier.



Exemple: Le joueur bleu est le dernier sur la piste de presse et choisit donc en premier. C'est ensuite au joueur jaune puis au joueur rouge.

Personnages

Les différents personnages ont un symbole dans le coin supérieur gauche qui indique la phase lors de laquelle il sont utilisés (*I, II, III* ou *fin de partie*).

Vous ne pouvez utiliser la capacité d'un personnage assigné aux phases I à III qu'une seule fois par tour et seulement pendant la phase indiquée. Vous ne pouvez faire cette action que lors de votre tour et vous devez placer 1 Dollar sur le personnage avant de l'utiliser. Au début du tour suivant, ce Dollar retourne dans la réserve et vous pouvez de nouveau recommencer à vous servir du personnage.

Important:

- Vous n'avez pas besoin de payer 1 Dollar pour les personnages avec ce ➡ symbole!
- Sauf en cas de mention contraire, vous ne pouvez utiliser la capacité d'un personnage qu'une seule fois lorsque vous payez un Dollar.



Une tuile Personnage comporte 3 informations:

- A. Le moment de la partie pendant lequel le personnage peut être utilisé.
- B. La valeur du personnage.
- C. La capacité du personnage.

Déroulement de la partie

Une partie de New-York est divisée en **5 tours**. Chaque tour est composé de **4 phases**:

Lors de la **Phase 0**, vous préparez le tour.

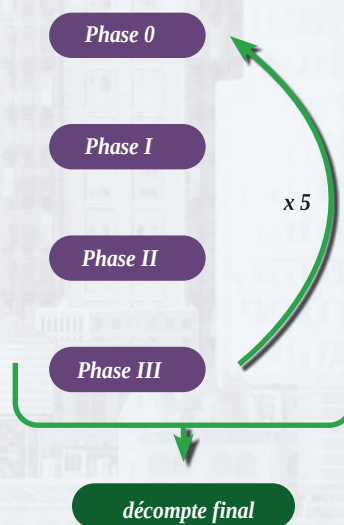
Lors de la **Phase 1**, vous choisissez votre main de cartes pour le tour. Vous pouvez utiliser certains personnages.

La Phase II est le cœur de la partie. Vous jouez 6 tours d'enchères avec les cartes que vous avez sélectionnées lors de la Phase I: 1 tour d'enchères pour chaque type de carte. Vous pouvez utiliser certains personnages.

Lors de la **phase III**, vous pouvez utiliser les capacités de certains personnages. Après cette phase, le tour se termine.

A la fin du cinquième tour, la partie se termine avec le **décompte final**.

Note: Un récapitulatif du déroulement de la partie est représenté sur les plateaux Joueur.



Phase 0 - Préparation du tour

- **Défausser les Dollars:** Remplacez les Dollars posés sur les personnages lors du tour précédent dans la défausse. Lors du premier tour, ignorez cette étape.
- **Déplacer le Maire:** Déplacez le pion Maire sur le quartier suivant en suivant les lettres des tuiles Progression, de A à E. Lors du premier tour, placez le pion Maire près de la tuile Progression A.

Le Maire ne se rend jamais sur le quartier avec la tuile X, car il n'y a que 5 tours dans une partie.
- **Révéler des tuiles Prestige:** Révélez les deux premières tuiles Prestige de la pile.
- **Préparer les cartes:**
 - Piochez chacun 3 cartes de la pioche et ajoutez-les à votre main.
 - Révélez ensuite plusieurs paires de cartes de la pioche, en fonction du nombre de joueurs:
 - ♦ 4 joueurs: 9 paires
 - ♦ 3 joueurs: 7 paires
 - ♦ 2 joueurs: 5 paires



7 paires de cartes pour une partie à trois joueurs

Phase I - Choisir des cartes

Dans l'ordre inverse de la piste de presse, prenez chacun 1 paire de cartes. Recommencez jusqu'à ce que tout le monde ait pris 2 paires de cartes.



A la fin de la phase I, vous devez normalement avoir 7 cartes en main.

Phase II - 6 tours d'enchères

Cette phase est composée de **6 tours d'enchères** au cours desquels vous allez jouer les cartes de votre main.

Chaque tour d'enchères est dédié à un des types de carte, qui représente une action spécifique (page 6). Vous pouvez utiliser les cartes joker lors de n'importe quel tour d'enchères.

L'ordre des tours d'enchères est prédéfini et représenté sur votre plateau Joueur.



Règles générales des tours d'enchères

Main de cartes/Réserve: Lors de la Phase II (et seulement pendant cette phase!) vous pouvez échanger des cartes de votre main contre un nombre équivalent de cartes de votre réserve. Vous ne pouvez cependant que jouer des cartes de votre main - votre réserve doit toujours contenir 2 cartes.

Procédure:

- Le joueur qui est en tête sur la piste de presse commence le premier tour d'enchères de chaque tour (Presse) et seulement le premier. Ensuite, c'est le joueur qui a remporté le tour d'enchères précédent qui commence lors des 5 tours d'enchères suivants.
- Dans le sens des aiguilles d'une montre, vous avez chacun une chance seulement d'enchérir ou de passer:
 - Vous pouvez jouer autant de cartes que vous le souhaitez qui correspondent au type du tour d'enchères en cours.
 - Vous pouvez augmenter votre enchère en utilisant les capacités de certains personnages (vous trouverez plus d'informations dans le supplément).
 - Vous pouvez ajouter autant de cartes **joker** que vous le souhaitez (mais vous ne pouvez pas jouer de cartes joker seules!).
 - Vous pouvez jouer 2 cartes identiques d'un autre type qui comptent comme 1 carte du type demandé lors du tour d'enchères en cours.

Important: 1 carte joker + n'importe quelle autre carte sont considérées comme 2 cartes identiques ce qui permet des les utiliser lors d'un tour d'enchères d'un autre type.

La valeur d'une enchère correspond au nombre de cartes que vous avez jouées plus les éventuels bonus des personnages.

- Bonus pour l'enchère la plus haute:** Vous gagnez un bonus si vous êtes le joueur avec l'enchère la plus haute. Il s'agit généralement d'un +1 pour l'action liée à l'enchère. Il y a un bonus différent uniquement pour l'action Prestige (page 11).

En cas d'égalité, c'est le joueur qui est le plus avancé sur la piste de presse qui remporte l'égalité et gagne le bonus.

- Évaluation:** Tous les joueurs qui ont participé à l'enchère effectuent maintenant l'action correspondante basée sur la valeur de leur enchère. Si l'ordre est important pour effectuer les actions (cela peut être le cas lors des tours d'enchères 1, 3, 5 et 6), c'est le joueur en tête sur la piste de presse qui commence.

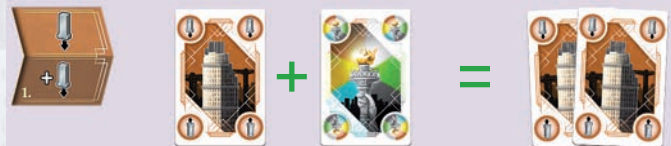
Note: Le nombre de cartes que vous avez en main doit être visible.



Exemple: Le joueur rouge est en tête sur la piste de presse et commence donc le premier tour d'enchères.



Exemple: Lors du premier tour d'enchères (presse) vous ne pouvez jouer que des cartes Presse de votre main.



Exemple: 1 carte Gratte-ciel + 1 carte joker = 2 cartes Gratte-ciel



Exemple: Vous ne pouvez pas jouer de cartes joker seules.



Lors du tour d'enchères "Personnages", une carte joker combinée à une carte Presse compte comme une carte personnages.



Vous pouvez jouer une carte joker supplémentaire pour gagner 2 personnages au total.

Les cartes et leurs actions associées

1 – Presse

Dans l'ordre de jeu de la piste de presse (*de la première à la dernière position*) avancez d'un nombre de cases équivalent à la valeur de votre enchère sur la piste de presse. Si vous vous arrêtez sur une case déjà occupée, placez votre pion au-dessus des autres.

Note: Les pions Presse qui arrivent sur la dernière case après d'autres pions sont placés en-dessous de ces derniers.

Bonus pour l'enchère la plus haute: avancez d'une case supplémentaire.



Exemple: Le joueur rouge est en tête sur la piste de presse et avance d'une case. Le joueur jaune a le bonus de la plus haute enchère et avance donc de 3 cases (2 cartes jouées + le bonus). Il place son pion au-dessus du rouge. Enfin, le joueur bleu avance d'une case.

2 – Dollars

Prenez autant de Dollars de la réserve que la valeur de votre enchère et placez-les sur votre plateau Joueur.

Bonus pour l'enchère la plus haute: prenez 1 Dollar supplémentaire.



Exemple: Le joueur rouge a fait l'enchère la plus haute et reçoit donc 3 Dollars avec le bonus. Les joueurs jaune et bleu reçoivent chacun un Dollar.

3 – Personnages

Prenez un personnage (*et un seul*) de votre choix parmi ceux disponibles dont la valeur (*en haut à droite*) est égale ou inférieure à la valeur de votre enchère. Placez-le ensuite au-dessus de votre plateau Joueur.

Vous avez le droit de posséder plusieurs fois le même personnage.

Bonus pour l'enchère la plus haute: vous pouvez prendre un personnage avec une valeur de +1 par rapport à votre enchère.



Exemple: Les joueurs rouge et jaune ont chacun joué deux cartes Personnage. Il y a donc une égalité pour le bonus pour la plus haute enchère. Le joueur jaune est en tête sur la piste de presse et obtient donc le bonus. Il prend un personnage de valeur 3. Le joueur rouge prend un personnage de valeur 2 et le joueur bleu récupère un personnage de valeur 1.

4 – Plans de construction

Prenez un nombre de gratte-ciel de votre couleur de la réserve égal à la valeur de votre enchère puis placez-les sur votre plateau Joueur.

Bonus pour l'enchère la plus haute: Prenez 1 gratte-ciel supplémentaire.



Exemple: Le joueur bleu a enchéri avec le plus de cartes et reçoit donc le bonus. Il prend quatre gratte-ciel de la réserve. Les joueurs rouge et jaune prennent chacun un gratte-ciel.

5 – Prestige

Gagnez autant de points que la valeur de votre enchère.

Bonus pour l'enchère la plus haute: Exception - il y a également un bonus pour la deuxième enchère la plus haute!

Si vous remportez ce tour d'enchères,

- prenez 1 des 2 tuiles Prestige disponibles,
- prenez 1 des 2 véhicules de la même couleur que la tuile Prestige parmi ceux disponibles sur le plateau de jeu et placez la tuile Prestige sur un des deux quartiers reliés par ce véhicule. Cela augmente les points de ce quartier,
- gardez le véhicule près de votre plateau Joueur,
- et placez 1 gratte-ciel de votre plateau Joueur sur le quartier concerné..

Si vous ne possédez pas de gratte-ciel sur votre plateau Joueur, vous pouvez choisir de retirer un de vos gratte-ciel d'un autre quartier et de le replacer sur le quartier concerné à la place.

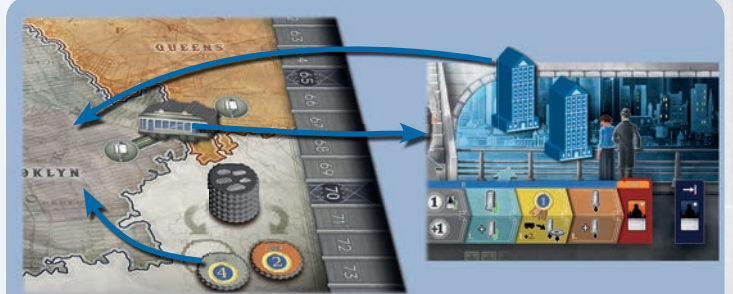
Le deuxième joueur avec la plus haute enchère fait de même avec la tuile Prestige restante.

Vous avez le droit d'abandonner le bonus pour la plus haute enchère, par exemple si vous ne souhaitez pas augmenter la valeur d'un quartier.

Dans ce cas, remplacez les tuiles Prestige non-utilisées dans la boîte de jeu.



Exemple: Le joueur bleu avance de deux cases sur la piste de score. Le joueur jaune avance d'une case. Le joueur rouge n'a joué aucune carte lors de ce tour d'enchères et n'avance donc pas. Le joueur bleu reçoit donc le bonus et le joueur jaune celui de la seconde place.



Exemple: Le joueur bleu choisit la tuile Prestige grise et prend le tramway gris entre Brooklyn et le Queens. Il place la tuile Prestige sur Brooklyn et augmente donc la valeur de ce quartier. Il place ensuite un de ses gratte-ciel sur Brooklyn.



Exemple: Le joueur jaune prend la tuile Prestige marron et le métro marron entre le Bronx et le Queens. Il place la tuile Prestige jaune sur le Queens et augmente donc la valeur de ce quartier. Pour finir, il place également un de ses gratte-ciel dans le Queens.

6 – Gratte-ciel

Prenez un nombre de gratte-ciel sur votre plateau Joueur égal à la valeur de votre enchère et placez-les sur le quartier dans lequel se trouve actuellement le Maire.

Si vous n'avez pas de gratte-ciel sur votre plateau Joueur, vous pouvez en retirer un d'un autre quartier et le replacer sur le quartier sur lequel se trouve le Maire.

Si vous avez des gratte-ciel sur votre plateau Joueur, vous devez les placer, vous n'avez pas le droit d'abandonner cette action.

Bonus pour la plus haute enchère: Placez un gratte-ciel supplémentaire.

Bonus pour les quartiers: Le premier joueur à avoir construit des gratte-ciel dans chacun des 6 quartiers à la fin d'un tour d'enchères gagne immédiatement 4 points.

Il retourne ensuite la tuile Statue de la Liberté sur son autre côté. A la fin du jeu, tous les joueurs qui ont construit des gratte-ciel dans chacun des 6 quartiers gagnent 3 points, en incluant celui qui a déjà gagné les 4 points auparavant.

Note: Si vous êtes plusieurs à avoir construit des gratte-ciel dans les 6 quartiers à la fin d'un même tour d'enchères, gagnez tous 4 points.



Exemple: Le joueur bleu est celui qui a joué le plus de cartes et il reçoit donc le bonus pour la plus haute enchère. Le Maire se trouve à Manhattan. Le joueur bleu place donc 4 gratte-ciel à Manhattan. Les joueurs rouge et jaune placent quant à eux deux gratte-ciel à Manhattan.



Exemple: Le joueur rouge possède au moins un gratte-ciel à Staten Island, à Jersey City, à Manhattan, dans le Bronx, dans le Queens et à Brooklyn. Il avance donc de quatre cases sur la piste de score et retourne la tuile Statue de la Liberté.

Phase III - Utiliser les capacités de certains personnages

Vous pouvez placer un Dollar sur chacun de vos personnages en jeu associés à la Phase III afin d'utiliser une fois (et seulement une) leur capacité (voir le supplément, personnages 23-27).

Une fois que vous avez utilisé vos personnages, le tour s'achève. Les cartes restantes doivent être défaussées, vous ne pouvez pas les utiliser au prochain tour.

A la fin du cinquième tour de jeu la partie se termine par le décompte final. Sinon, dans le cas contraire, commencez le tour suivant avec la Phase 0.



Exemple: Le joueur rouge place un Dollar sur le personnage 24 et avance d'une case sur la piste de score. Il prend également un gratte-ciel de sa couleur dans la réserve.



Exemple: Le joueur jaune place un Dollar sur le personnage 26 et prend un gratte-ciel jaune de la réserve. Il avance également d'une case sur la piste de presse.



Exemple: Le joueur bleu place un Dollar sur le personnage 27. Il se trouve à la troisième place sur la piste de score et avance donc de trois cases. Le pion noir n'est pas pris en compte.

Fin de partie et Décompte final

La partie se termine à la fin du cinquième tour et le décompte final des points a lieu:

- **Personnages:** Chaque personnage vous rapporte autant de points que sa valeur inscrite en haut à droite de la carte.
- **Personnages pour le décompte final:** Chaque personnage avec un symbole  rapporte des points en fonction de la condition indiquée sur la carte (voir supplément, personnages 28-42).



Exemple: Le joueur bleu possède 7 personnages, il obtient donc $4+1+1+1+2+5+1 = 15$ points. Il gagne 5 points supplémentaires avec le personnage 30 car il possède cinq gratte-ciel dans un quartier avec une lanterne marron. Il obtient donc 20 points au total.

- **Évaluation des majorités dans les quartiers:** Déterminez la majorité de gratte-ciel dans chacun des 6 quartiers. Le nombre de gratte-ciel que vous possédez dans un quartier détermine votre rang. En cas d'égalité, le joueur en tête sur la piste de presse l'emporte.

Important: N'oubliez pas les gratte-ciel noirs, ils sont également évalués (même s'ils ne comptent pour aucun joueur).

Vous gagnez des points en fonction de votre position comme indiqué ci-dessous:

- 1ère position: Le nombre de points est égal au total de toutes les tuiles Prestige et des tuiles Valeur de base présentes dans le quartier.
- 2ème position: La moitié des points de la 1ère position (arrondi au supérieur).
- 3ème position: La moitié des points de la 2ème position (arrondi au supérieur).
- 4ème position: La moitié des points de la 3ème position (arrondi au supérieur).
- 5ème position: La moitié des points de la 4ème position (arrondi au supérieur).
- Vous ne gagnez pas de point si vous ne possédez pas de gratte-ciel dans un quartier.

- **Bonus pour les quartiers:** Gagnez 3 points si vous avez construit des gratte-ciel dans chacun des 6 quartiers.
- **Bonus pour la presse:** Gagnez 3 points si vous avez au moins atteint la case 5 de la piste de presse.
- **Éléments restants:** Comptez combien de Dollars et de gratte-ciel il vous reste sur votre plateau Joueur et divisez le total par 2 (arrondi au supérieur). Ajoutez le résultat obtenu à vos points.

Le joueur situé en première place sur la piste de score remporte la partie.

En cas d'égalité le joueur en tête sur la piste de presse est déclaré vainqueur.



Exemple: Les tuiles Prestige 4 et 2 sont placées à Brooklyn. La tuile Valeur de base est de 8.

La valeur de Brooklyn est de 14 points. Le joueur jaune y possède le plus de gratte-ciel et gagne donc 14 points. Il y a autant de gratte-ciel rouges et noirs mais le joueur rouge est devant le pion noir sur la piste de presse. Il gagne donc 7 points ($14/2 = 7$) et le noir gagne 4 points ($7/2 = 3.5 \rightarrow 4$).

Note: Les points pour les gratte-ciel noirs sont fictifs.

Le joueur bleu est celui qui a le moins de gratte-ciel et il gagne 2 points ($4/2 = 2$).

Règles solo - Vous contre TOM

Tom est un joueur fictif au TOMatique que vous pouvez défier seul ou à plusieurs joueurs. Vous avez même la possibilité de jouer contre plusieurs Toms!

Lorsque Tom est mentionné dans les règles suivantes, tous les éléments décrits s'appliquent à chaque Tom! De la même façon, le terme "vous" s'applique à chaque joueur.

Vous pouvez ajuster le niveau de Tom grâce à deux paramètres: ➔

- Le nombre de cartes qu'il pioche (2-9) lors de la phase I de chaque tour.
- Son mode de jeu (A-C), c'est à dire le nombre de cartes supplémentaires qu'il peut obtenir lors des tours d'enchères en phase II de chaque tour.

Les différents modes de jeu sont: A (prévisible), B (moins prévisible), C (imprévisible).

Vous trouverez plus de détails dans les règles de la phase II.

Facile	Intermédiaire	Difficile
Tom 1: A6	Tom 5: B4	Tom 9: C4
Tom 2: B3	Tom 6: C3	Tom 10: A9
Tom 3: C2	Tom 7: A8	Tom 11: B6
Tom 4: A7	Tom 8: B5	Tom 12: C5

En combinant le mode de jeu de Tom (A, B, C) avec sa force (2 à 9 cartes piochées), vous obtenez différents niveaux de difficulté, de facile à difficile.

Déroulement de la partie

Choisissez un niveau de difficulté et tentez d'obtenir plus de points que Tom. Pour débiter, nous vous recommandons la combinaison B4, ce qui signifie que Tom pioche **4 cartes** lors de la phase I de chaque tour et obtient quelques cartes supplémentaires lors des tours d'enchères.

Si vous souhaitez jouer contre plusieurs Tom, ajoutez simplement une paire de personnages supplémentaire lors de la mise en place et une autre lors de la phase I pour chaque Tom en jeu - le reste demeure inchangé.

Appliquez les changements suivants par rapport aux règles de base:

Règles générales:

- Les cartes **Plan de construction** sont toujours considérées comme des **joker** pour Tom.
- Tom n'a pas le droit de placer un Dollar sur ses personnages lors des phases I, II et III et ne peut donc pas les utiliser.

Mise en place et phase 0

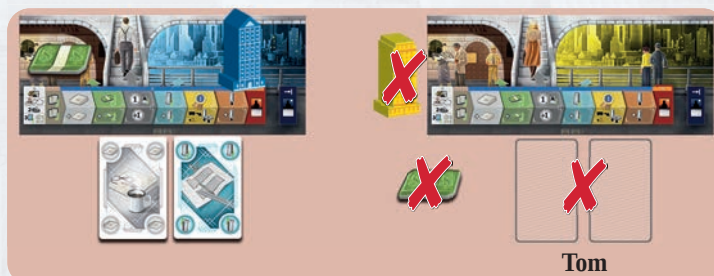
- Révélez une pile de tuiles Personnage pour chaque joueur en incluant Tom. Prenez une pile puis Tom(s) prend la (les) pile(s) restante(s).
- Tom ne reçoit pas de gratte-ciel ni de Dollar à placer sur son plateau Joueur.
- Tom **ne reçoit pas 2 cartes** à placer dans sa réserve sous son plateau Joueur.
- Tom ne pioche pas de cartes pour les ajouter à sa main.



Vous contre Tom



Vous contre Tom I & Tom II



Phase I

- Révélez deux paires de cartes pour vous et une paire de cartes pour Tom. Choisissez deux séries de cartes comme d'ordinaire et donnez à Tom la paire restante.
- Puis, en fonction du niveau de difficulté choisi, Tom prend des cartes supplémentaires de la pioche: Par exemple, si vous jouez avec le niveau B4, Tom pioche 4 cartes et commence donc avec 6 cartes. Les cartes de Tom constituent sa réserve.



Vous



Tom



Phase II

Avant chaque tour d'enchères, Tom prend:

- **zéro carte** de la pioche si vous jouez avec le **mode A**,
- **une carte** de la pioche si vous jouez avec le **mode B ou C**.

Si la carte piochée est un joker (plans de construction):

- Tom joue cette carte immédiatement, s'il peut ajouter au moins une carte de sa réserve qui correspond au tour d'enchères en cours.
- S'il ne peut pas ajouter de carte, la carte joker est ajoutée à sa réserve.

Si la carte piochée n'est pas un joker:

- Tom joue la carte immédiatement si elle correspond au tour d'enchères en cours.
- Il défausse la carte si elle correspond à un tour d'enchères précédent.
- Si la carte correspond à un tour d'enchères qui n'a pas encore été joué:
 - ♦ **défaussez-la en mode B,**
 - ♦ **ajoutez-la à la réserve de Tom en mode C.**

Pour tous les modes:

Tom joue toujours toutes les cartes de sa réserve qui correspondent au tour d'enchères en cours. Il n'ajoute des cartes joker que si cela lui permet de gagner le bonus du tour d'enchères.

Tom ne joue jamais 2 cartes pour remplacer une carte manquante, sauf lors du tour d'enchères "gratte-ciel".



Exemple: Tom a pris 1 carte Plan de construction de la pioche. Il peut jouer cette carte immédiatement car il peut ajouter une carte Dollar de sa réserve.



Tom

Exemple: Vous avez joué 2 cartes Prestige. Tom est devant vous sur la piste de presse et n'a joué qu'une seule carte Prestige. Il a cependant 2 cartes joker et il en joue une car cela lui permet de remporter le bonus de ce tour d'enchères.

Règles pour les différents tours d'enchères

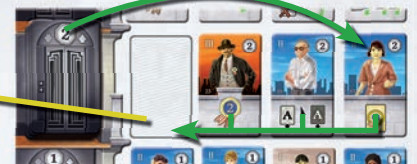
Tour d'enchères **"Presse"**: pas de changement..

Tour d'enchères **"Dollar"**:

Tom ne récupère des Dollars pour ses personnages que pour la fin de partie. Il ne peut pas utiliser ses personnages lors des phases I, II et III.

Tour d'enchères **"Personnages"**:

En fonction de sa valeur d'enchères, Tom prend le personnage le plus à gauche parmi ceux disponibles. Déplacez ensuite les cartes restantes vers la gauche et dévoilez une nouvelle carte.



Tour d'enchères "Plans de construction":

Tom ne joue pas du tout ce tour d'enchères.

Tour d'enchères "Prestige":

Si Tom remporte le bonus pour l'enchère la plus haute:

Vous devez déterminer dans quel quartier Tom se rend ainsi que le véhicule qu'il utilise afin d'y placer une tuile Prestige et un de ses gratte-ciel.

Effectuez les étapes suivantes dans l'ordre:

1. Ne prenez en compte que les quartiers que Tom peut atteindre en utilisant les véhicules (*Exemple: taxi et métro*) qui sont représentés sur les tuiles Prestige (*Exemple: jaune et marron*) et qui sont toujours disponibles sur le plateau de jeu (*Exemple: B, C, D, X*).
2. Si cela s'applique à plusieurs quartiers: Choisissez celui qui contient le moins de gratte-ciel de Tom. (*Exemple: B, C, D*)
3. Si cela s'applique toujours à plusieurs quartiers: Choisissez celui avec la lettre la plus haute. (*Exemple: D*)
4. Si plus d'un véhicule est connecté à ce quartier (*Exemple: les deux taxis et 1 métro*): Choisissez celui qui relie le quartier choisi (*dans ce cas le quartier "D"*) au quartier "X".

Important: S'il y a deux tuiles Prestige de la même couleur, donnez à Tom celle avec la plus grande valeur.



Exemple: Placez la tuile Prestige jaune sur le quartier «D». Retirez le taxi jaune du plateau de jeu et placez-le à côté du plateau de Tom. Puis, Tom construit un de ses gratte-ciel sur ce quartier.

Tour d'enchères "Gratte-ciel":

Lors de ce tour d'enchères, Tom joue toutes ses cartes restantes. S'il n'a pas de carte "gratte-ciel" mais qu'il possède plusieurs cartes joker/plan de construction, il joue 2 cartes joker pour remplacer une carte "gratte-ciel" puis il ajoute les cartes joker qu'il lui reste.

Si Tom n'a plus qu'une seule carte joker/plan de construction lors de ce dernier tour d'enchères, placez-la sur la défausse.

Prenez les gratte-ciel de Tom dans la réserve générale et placez-les sur le quartier actif ce tour.

Important: Tom ne peut jamais dépasser son maximum de 5 gratte-ciel dans un quartier - les gratte-ciel en surplus ne sont pas placés.

Pour vous en souvenir, vous pouvez **coucher** un de ses gratte-ciel dans le quartier au lieu d'en avoir 5 placés debout.



Tom

Exemple: Tom peut utiliser ses 4 cartes joker en remplacement de 3 cartes «gratte-ciel».

Décompte final:

Vous effectuez le même décompte final que lors d'une partie à plusieurs joueurs.

Pour Tom, attribuez les points suivants:

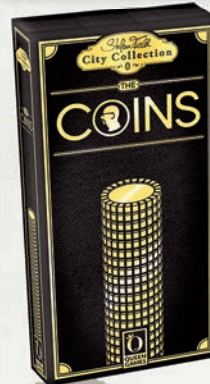
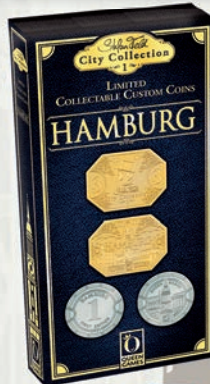
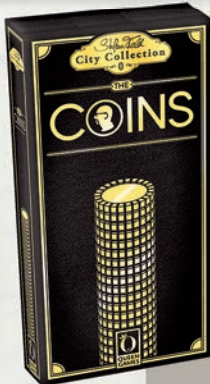
- Les personnages de Tom: Triez les personnages de Tom dans l'ordre croissant de gauche à droite. Distribuez ensuite 1 Dollar sur chaque personnage, toujours de gauche à droite. Lorsque vous atteignez la fin de la ligne, repartez du début et distribuez un deuxième Dollar jusqu'à ce qu'il n'y en ait plus ou qu'il y ait deux Dollars sur chaque personnage. Si Tom possède encore des Dollars après cette étape, ils sont comptés avec les éléments restants.
- Chaque personnage avec 0 ou 1 Dollar rapporte à Tom les points indiqués dessus.
- Chaque personnage avec 2 Dollars rapporte à Tom deux fois les points indiqués dessus.
- Tom n'obtient pas de point supplémentaire grâce aux cartes avec le symbole ➡.

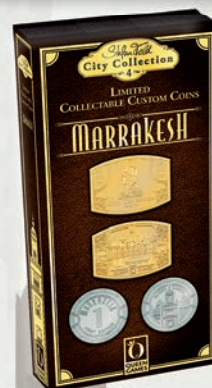
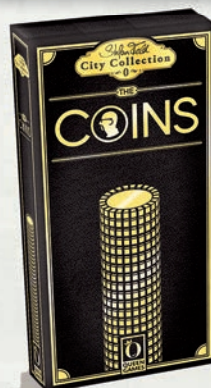
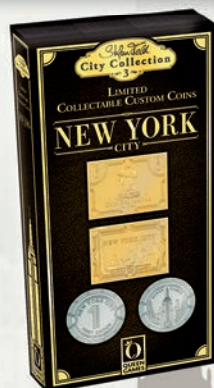
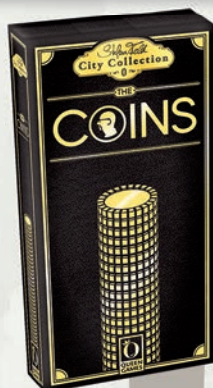
Tom peut gagner le bonus pour le quartier et le bonus pour la presse ainsi que les points pour tous les autres éléments du décompte comme dans une partie à plusieurs joueurs.



Exemple: Tom a des personnages d'une valeur de $1+1+1+4$, le premier personnage rapporte le double de sa valeur car il y a deux Dollars posés dessus. Tom gagne donc un total de 8 points.







sfcc.queen-games.com

Index

Matériel	Pages 2-3
Mise en place	Pages 4-5
Termes importants	Page 6
Personnages	Page 7
Déroulement de la partie	Pages 7
Phase 0 – Préparation du tour	Page 8
Phase I – Choisir des cartes	Page 8

Phase II – 6 tours d'enchères	Page 8
Règles générales des tours d'enchères	Page 9
Les cartes et leurs actions associées	Pages 10-11
Phase III	
– Utiliser les capacités de certains personnages	Page 12
Fin de partie et Décompte final	Page 12
Règles solo - Joueur fictif	Pages 13-17

est. 1989





NEW YORK CITY

ADDENDUM

Explication des différents termes

- **Gagner X points:** Avancez votre marqueur de score d'un nombre de cases correspondant sur la piste de score.
- **Piocher X cartes:** Prenez le nombre de cartes indiqué de la pioche et placez-les dans votre main.
- **Prendre X Dollars:** Prenez le nombre de Dollars indiqué de la réserve et placez-les à gauche de votre plateau Joueur.
- **Piste de presse:** L'ordre des pions sur la piste de presse détermine presque tout le temps l'ordre de jeu. Le joueur le plus avancé sur la piste de presse est celui dont le pion est en première position. si plusieurs joueurs sont sur la même case, c'est celui dont le pion est situé en haut de la pile qui est premier.
- **Égalités:** En cas d'égalité, c'est le joueur le plus avancé sur la piste de presse qui l'emporte.
- **Défausser des cartes:** Placez les cartes défaussées sur la pile de défausse.
- **Échanger des cartes:** Placez autant de cartes de votre main que vous le souhaitez dans votre réserve et prenez un nombre de cartes correspondant de votre réserve et ajoutez-les à votre main.
- **Symboles des cartes:** Il y a six types de cartes différentes:
 -  Presse
 -  Dollars
 -  Personnage
 -  Plans de construction
 -  Prestige
 -  Gratte-ciel
- **Réserve:** Il s'agit des cartes situées sous votre plateau Joueur.
- **Paires de cartes:** Lors de la Phase 0, un certain nombre de cartes (en fonction du nombre de joueurs) sont distribuées par paires et placées près du plateau de jeu. Vous prenez chacun deux de ces paires de cartes afin de constituer votre main.
- **Jouer des cartes:** Lors de la Phase II, vous pouvez jouer (placer face visible devant vous) autant de cartes correspondant au tour d'enchères en cours que vous le souhaitez.
- **Personnages:** Il s'agit des tuiles placées à côté de l'ascenseur.
- **Prendre des personnages:** Vous choisissez toujours un personnage parmi ceux placés à côté de l'ascenseur et vous le placez ensuite au-dessus de votre plateau Joueur. Ces personnages forment votre société.
- **Utiliser des personnages:** Vous pouvez utiliser chaque personnage une fois lors de la Phase qui lui correspond ou lors du décompte final.
- **Placer 1 Dollar sur un personnage:** Cela indique que ce personnage a été utilisé. Vous ne pouvez utiliser chaque personnage qu'une seule fois par tour. Les exceptions sont indiquées directement sur les tuiles Personnage.
- **Tour d'enchères:** Lors de la Phase II de chaque tour, il y a 6 tours d'enchères consécutifs. Vous devez jouer un type de carte spécifique lors de chacun de ces tours.
- **Enchérir:** Vous pouvez enchérir une fois lors de chaque tour d'enchères, en jouant des cartes qui correspondent au tour d'enchères en cours.

Description des icônes/symboles



Jouer



Prendre



La condition est située à gauche et la conséquence à droite



Carte de votre main



Carte de votre réserve



Carte de la pioche



Paire de carte lors de la Phase I



Cartes avec un symbole spécifique



Carte de votre réserve avec un symbole spécifique



N'importe quelle carte



Dollar



Dans l'ordre de jeu



Carte Joker



Carte Prestige



N'importe quel personnage



Etape(s) sur la piste de prestige



Ajouter à votre réserve



Défausser/retirer du jeu



Gratte-ciel d'une couleur de joueur spécifique



Gratte-ciel noir



Pour chaque gratte-ciel dans un quartier spécifique avec ce symbole (ici vert)



Avancer sur la piste de presse



Véhicules que vous possédez

Personnages de la Phase I



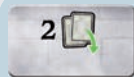
1: Gagnez 1 point. Vous pouvez défausser autant de cartes de votre main que vous le souhaitez, puis piochez le même nombre de cartes de la pile.



2: Prenez deux cartes venant de deux paires différentes au lieu d'une paire déjà présente. Formez une nouvelle paire avec les 2 cartes qui se retrouvent seules.



3: Gagnez 1 point. Piochez 1 carte de la pile et placez-la face visible dans votre réserve. A partir de maintenant vous avez une carte de plus de disponible pour échanger avec les cartes de votre main.



4: Au lieu de prendre une paire de cartes deux fois lors de la Phase I, ce personnage vous permet de prendre les deux paires en une seule fois.



5: Prenez 3 cartes de la pioche et placez ensuite 2 cartes dans la défausse.



6: Prenez 2 Dollars de la réserve.



7: Défaussez un personnage et prenez-en un autre avec une valeur supérieure de 1 maximum au personnage défaussé.

Exemple: Si vous défaussez un personnage d'une valeur de 2, vous pouvez prendre un personnage d'une valeur de 3 parmi ceux disponibles. Si vous défaussez un personnage d'une valeur de 5, vous prenez simplement un autre personnage de valeur 5.

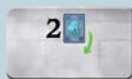


8: Pour chacune des deux cartes de la paire de cartes que vous venez de prendre, vous pouvez prendre 1 carte identique de votre réserve et l'ajoutez à votre main. Réapprovisionnez ensuite votre réserve en prenant des cartes de la pioche.

Exemple: Si vous prenez une paire de cartes composée d'une carte blanche et d'une carte jaune, vous pouvez également prendre une carte blanche et une carte jaune de votre réserve et les ajouter à votre main, sous réserve bien sûr qu'elles se trouvent déjà dans votre réserve à ce stade.



9: Prenez 1 carte de la pioche et gagnez 1 Dollar de la réserve.



10: Prenez 2 cartes de la pioche.

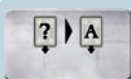


11: Remplacez 1 gratte-ciel noir par un de vos gratte-ciel placé sur votre plateau Joueur. Retirez le gratte-ciel noir du jeu.

Personnages de la Phase II



12: Gagnez 1 point. Défaussez autant de cartes de votre réserve que vous le souhaitez puis réapprovisionnez votre réserve avec des cartes de la pioche.



13: Jouez une carte de votre choix: elle compte comme une carte correspondant au tour d'enchères en cours. *Exemple: Si le tour d'enchères en cours est celui des cartes Presse blanches, vous pouvez jouer une autre carte de votre choix qui comptera comme une carte Presse.*



14: Reculez d'une ou de deux cases sur la piste de presse. Chaque case compte comme une carte joker pour le tour d'enchères en cours.

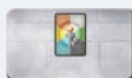
Exemple: Le tour d'enchères en cours est celui des cartes Personnage. Vous avez déjà joué 3 cartes Personnage et vous décidez de reculer de deux cases sur la piste de presse, ce qui vous rapporte deux cartes joker, soit un total de 5 cartes Personnage.



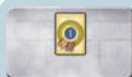
15: Lorsque vous jouez au moins 1 carte de votre main, vous pouvez également jouer une carte avec le même symbole de votre réserve. Réapprovisionnez ensuite votre réserve en prenant des cartes de la pioche.

Notes:

- Vous pouvez immédiatement échanger la carte que vous avez piochée pour réapprovisionner votre réserve avec une carte de votre main et la jouer lors de ce tour.
- Si vous avez le personnage 15 deux fois, vous pouvez utiliser les deux pour la même carte, ce qui veut dire que vous pouvez jouer deux cartes de votre réserve en plus de la carte de base.
- Vous pouvez également jouer une carte qui ne correspond pas au tour d'enchères en cours, puis la combiner avec une carte de votre réserve et les échanger contre une carte correspondant au tour d'enchères en cours.
- Vous ne pouvez pas "réutiliser" une carte en utilisant les personnages 13 ou 22 afin de vous en servir avec le personnage 15, car cette carte n'a pas le même symbole.



16: Augmentez votre enchère d'une carte joker.



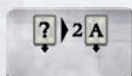
17: Augmentez votre enchère d'une carte Prestige.



18: Prenez 1 Dollar de la réserve. Ce personnage vous permet de changer l'ordre de jeu pour le tour d'enchères en cours (*uniquement celui-ci*) afin que vous soyez le dernier joueur. Aucun autre joueur ne peut jouer ce personnage lors du même tour d'enchères (*les égalités sont départagées par la piste de presse*).



19: Gagnez deux fois les points de victoire pour votre enchères avec les cartes Prestige. Cela s'applique même si vous avez joué le personnage 17 en plus de ce personnage.



20: Jouez une carte de votre choix qui compte comme deux cartes correspondant au tour d'enchères en cours. *Exemple: le tour d'enchères en cours est celui des gratte-ciel. Vous jouez une carte Presse qui compte comme deux cartes Gratte-ciel.*



21: Lorsque vous placez un gratte-ciel avec les actions "Prestige" ou "Gratte-ciel", prenez un gratte-ciel de la réserve et placez-le dans le même quartier.



22: Remplacez jusqu'à 2 cartes dans votre main après la fin d'un tour d'enchères.

Personnages de la Phase III



23: Gagnez 2 points.



24: Gagnez 1 point et prenez 1 gratte-ciel de la réserve. Placez ce gratte-ciel sur votre plateau Joueur.

25: Gagnez 3 points.



26: Prenez 1 gratte-ciel de la réserve et avancez



d'une case sur la piste de presse.



27: Avancez sur la piste de presse d'un nombre de cases correspondant à votre position actuelle. Ne prenez pas en compte le pion noir.

Exemple: Si vous êtes en dernière position lors d'une partie à 4 joueurs, vous avancez de 4 cases. Lors d'une partie à 2 joueurs, si vous êtes en deuxième position, vous avancez de 3 cases.

Personnages avec le symbole →



28 - 32: Gagnez 1 point pour chacun de vos gratte-ciel dans le quartier correspondant à la couleur indiquée sur la tuile.



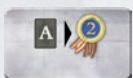
36: Gagnez 1 point pour chaque personnage que vous possédez.



37 - 39: Gagnez 5 points pour chaque combinaison de véhicules représentée sur la tuile que vous possédez. Remplacez ensuite les véhicules évalués dans la réserve.



33: Gagnez 1 point pour chaque tranche de 2 cases que vous avez parcourues sur la piste de presse (arrondi au supérieur).



34: Gagnez 2 points pour chaque carte d'un type spécifique de votre choix dans votre réserve.



35: Gagnez 2 points pour chaque quartier qui contient au moins 3 de vos gratte-ciel.



40 - 42: Gagnez 6 points pour chaque combinaison de véhicules, Dollars ou gratte-ciel que vous possédez. Remplacez ensuite les combinaisons évaluées dans la réserve.



NEW YORK

CITY

Stefan Feld
City Collection
3

© Copyright 2021 Queen Games, 53842 Troisdorf, Germany. All rights reserved.

est. 1989

