

# LA VILLE DE DEMAIN

## Matériel :

- 1 carte **Prem's**
- 5 cartes **Hôtels de ville**
- 66 cartes **Bâtiments**
- 12 cartes **Habitations**
- 16 cartes **Bâtiments spéciaux**
- 32 pièces (22 de 1 et 10 de 5)
- 1 règle du jeu

## Le jeu :

### **A. Phase de revenus :**

Tous les joueurs reçoivent simultanément de l'argent de la réserve : ils prennent la somme des symboles revenu indiqués en bas des cartes de leur ville (ex : au 1<sup>er</sup> tour, 1 pièce chacun grâce à l'hôtel de ville).

### **B. Phase d'actions :**

Les joueurs jouent cette phase en sens horaire en commençant par le 1<sup>er</sup> joueur. À son tour, un joueur effectue ces actions dans l'ordre :

**1.** Il PEUT défausser UNE des cartes **Bâtiments** visibles de la zone centrale s'il le souhaite (au 1<sup>er</sup> tour, il n'y a pas encore de cartes visibles). Les 3 défausses sont faces cachées et les joueurs ne peuvent pas les consulter.

**2.** Il DOIT compléter à 3 le nombre de cartes visibles dans la zone centrale.

Pour cela, il pioche et pose les cartes sur la table, une par une, parmi les 3 pioches **Bâtiments**. Il peut changer de pioche tant qu'il veut.

NB : Si l'une des pioches est vide, mélanger la défausse correspondante pour en créer une nouvelle.

**3.** Il DOIT choisir l'une des 3 options suivantes :



- soit acheter une des 3 cartes visibles de la zone centrale.
- soit acheter une carte **Habitations**.
- soit ne rien acheter et prendre une pièce de la réserve.

Pour acheter une carte, le joueur doit remettre dans la réserve la somme indiquée en haut de la carte. Il place alors la carte dans sa ville : il forme une ligne de 5 cartes de gauche à droite, puis une 2<sup>e</sup> ligne en dessous.

**Attention** : on ne peut pas posséder 2 cartes du même nom.

## But du jeu :

Obtenir le plus grand nombre de points en construisant devant soi la ville la plus durable.

Le score d'une ville sera égal au nombre d'habitants  multiplié par le nombre de feuilles  sur ses cartes.

**4.** Il PEUT, en plus, si ses cartes correspondent aux conditions d'une carte **Bâtiments spéciaux** disponible, la prendre et la placer dans sa ville.

- Les conditions sont indiquées en haut de la carte **Bâtiments spéciaux** : il faut avoir dans sa ville des cartes du nombre et des couleurs indiquées. Ces conditions peuvent avoir été remplies à ce tour ou lors d'un tour précédent.
- Un joueur ne peut prendre qu'une seule carte **Bâtiments spéciaux** pour toute la partie.
- Les revenus indiqués comptent pour toutes les prochaines phases de revenus. Les habitants et/ou les feuilles seront comptés en fin de partie.

## Fin du jeu :

Dès qu'un joueur pose la 10<sup>e</sup> carte de sa ville (bâtiments spéciaux inclus), on finit le tour de table jusqu'au voisin de droite du 1<sup>er</sup> joueur et la partie est terminée.

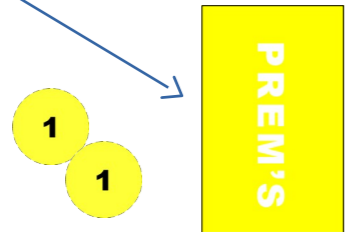
NB : On ne peut jamais placer de 11<sup>e</sup> carte, même si c'est un bâtiment spécial.

Chaque joueur évalue la durabilité de sa ville : comptez le nombre d'habitants et le nombre de feuilles (attention à soustraire 1 par habitant ou feuille barré) puis multipliez ces 2 nombres. Le joueur qui obtient ainsi le plus de points gagne. En cas d'égalité, celui ayant le plus de pièces restantes l'emporte (l'argent ne fait pas le bonheur, mais peut aider parfois) !

## Préparation du jeu :

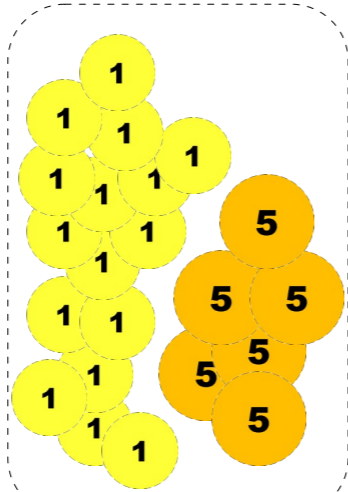
1

Le joueur le plus jeune prend la carte **Prem's**. Il sera le 1<sup>er</sup> joueur pendant toute la partie.



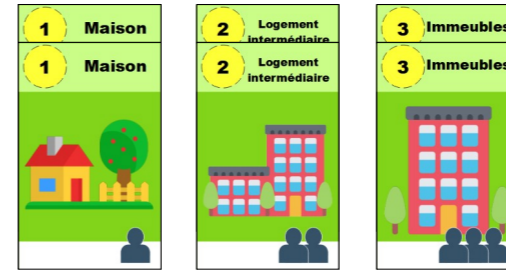
2

Regrouper toutes les pièces pour former la réserve.



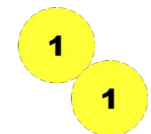
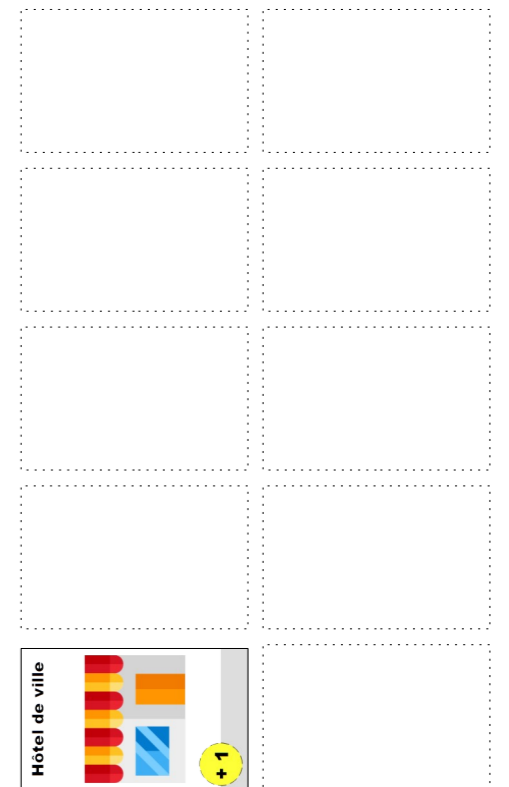
3

Former la zone centrale. Mélanger séparément les 3 pioches **Bâtiments** et les poser faces cachées au milieu de la table. Les coûts des cartes de chaque pioche sont indiqués au dos (ex : entre 1 et 3 pièces pour la 1<sup>re</sup> pioche).



4

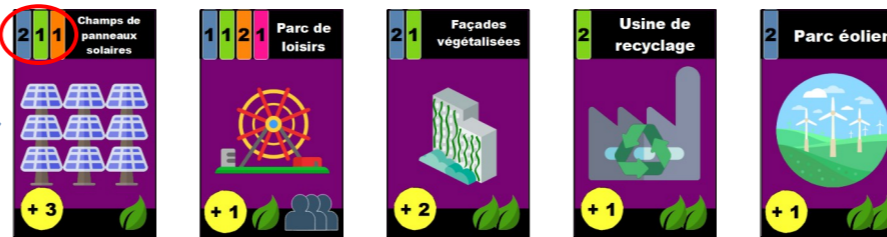
A côté, placer les cartes **Habitations** en 3 paquets de cartes identiques. Dans chaque paquet, mettre 1 carte de moins que le nombre de joueurs (ex : 2 de chaque à 3 joueurs).



5

Placer des cartes **Bâtiments spéciaux** choisies au hasard. En mettre autant que le nombre de joueurs + 2 (ex : 5 cartes à 3 joueurs). Tous les autres **bâtiments spéciaux** restent dans la boîte.

CONDITIONS



6

Chacun pose devant lui :

- 2 pièces
- Une carte **Hôtel de ville**. C'est la 1<sup>re</sup> carte de sa ville. Les autres cartes **Hôtel de ville** restent dans la boîte.

