

Project: Resistance

Auteur : Frédéric Fourcade

Vous vivez tranquillement vos beaux jours sur votre île quand, un beau jour, un coup d'état militaire éclate. Des troupes ont pris le contrôle de quelques cités, et l'armée compte bien sous peu déployer l'ensemble de ses forces et prendre le contrôle total de l'île. Vous décidez alors de créer un groupe de résistants, et de faire en sorte de repousser la tentative d'invasion de votre île jusque-là si paisible, avec l'aide de la population, ou du moins de ceux qui voudront participer à votre résistance.

Aperçu du jeu

Project: Resistance est un jeu coopératif en semi-temps-réel, dans lequel les joueurs jouent en simultané, avec un système collectif de stop ou encore.

Genre : coopératif

Durée approximative : 1h

Âge : 12 ans et +

Nb de joueurs : 1-4

Les joueurs coopèrent pour résister à l'invasion de leur île en recherchant et détruisant les bases ennemies, en soulevant la population et en recrutant des alliés, tout en veillant à ralentir la progression de l'ennemi.

Victoire

Les joueurs remportent la partie s'ils arrivent à saboter les bases ennemies avant que l'armée ait totalement envahi l'île. Pour ce faire, ils doivent au préalable trouver leur position, fouiller les différentes cités pour trouver de quoi fabriquer des bombes. Ce n'est qu'une fois les bombes fabriquées et les bases découvertes qu'ils pourront les saboter.

Défaite

Les joueurs perdent si tous les soldats normaux sont déployés sur l'île ou si tous les soldats irréductibles, selon le niveau de difficulté, sont présents dans l'île.

Points forts

Les points forts du jeu sont les suivants :

- Trois compétences différentes pour gérer les différentes actions.
- De multiples personnages jouables, aux caractéristiques et spécialités différentes.
- Les joueurs jouent tous en même temps, un nombre d'action libre...
- ... MAIS l'armée jouera ensuite le même nombre d'action.
- Jeu contre-la-montre : La vitesse d'invasion de l'armée augmente en temps-réel, après un temps défini par le niveau de difficulté.

- La recherche de base se fait via des cartes *Indice* perforées, qu'il faut combiner pour déterminer un lieu unique.

Matériel

- 1 plateau de jeu
 - Le plateau représente une île divisée en 4 régions : N-O, N-E, S-O et S-E
 - Chaque région est découpée en plusieurs zones :
 - Chacune possédant un numéro (unique dans la région) et une cité. La cité peut être :
 - Une capitale (un point entouré de 3 cercles)
 - Une ville (un point entouré de 2 cercles)
 - Un village (un point entouré d'un cercle unique)
 - Les cités sont reliées entre elles par des routes (lignes pleines) ou des routes de montagnes (lignes pointillées)
- 6 cartes scénario
- 4 aides de jeu de 4 couleurs différentes
- 4 pions Joueur de 4 couleurs différentes
- 50 pions *Soldat*
- 15 pions *Soldat irréductible*
- 2 dés d'invasion
- 64 cartes *Objet*
- 80 cartes *Indice*
- 50 cartes *Action héroïque*
- 10 cartes *Bombe*
- 10 fiches de personnage jouable
- 22 jetons *Personnage secondaire* (recto) et *Action héroïque* (verso) et 22 jetons *factice* (recto) et *Action héroïque* (verso)
- 10 jetons *Planification*
- 6 jetons *Base militaire*
- 12 jetons *Actions en cours*
- 60 jetons *Actions terminées*
- 1 minuteur d'invasion
- 1 marqueur de vitesse d'invasion

Mise en place

Sélection du scénario

Avant de démarrer la mise en place, il faut piocher au hasard l'une des cartes scénario présentées dans la boîte de jeu.

Une carte Scénario présente les éléments suivants :

- Une représentation de l'île et de ses cités et routes
- Des icônes de pions soldats sur certaines cités
- Des icônes de jetons *Action héroïque* sur d'autres cités
- Des icônes de pion *Joueur* indiquants l'emplacement de départ des différents joueurs

Choisir le niveau de difficulté

Les joueurs choisissent le niveau de difficulté parmi :

- Initiation
- Normal
- Difficile
- Héroïque

Ceci influe sur le nombre de soldats irréductibles maximum autorisé, et sur le nombre de bases ennemies à trouver et détruire (cf. plus bas).

Sélection des personnages jouables

Distribuer au hasard à chaque joueur une fiche de personnage jouable, et une carte d'aide de jeu, qui lui indiquera sa couleur pendant la partie.

Les joueurs peuvent également décider de choisir librement leur personnage de départ et/ou leur couleur.

Configuration de départ de l'île

Disposer le plateau au centre de la table.

Placer les éléments de départ du scénario selon les indications de la carte sélectionnée :

- Placer un pion *Soldat* (rouge) sur les cités indiqués sur la carte par une icône de soldat rouge.
- Mélanger tous les jetons *Personnage/Action héroïque*, face cachée (donc côté Action héroïque visible)

- Pour chaque icône de jeton Action héroïque sur la carte scénario, piocher au hasard un jeton *Action héroïque* et le placer à l'endroit désigné par le scénario.
- Placer les différents pions Joueur (selon le nombre de joueurs) sur les emplacements indiqués sur la carte scénario.

Préparer l'invasion de l'île

- Placer le marqueur de vitesse d'invasion sur la première case de l'échelle de vitesse d'invasion du plateau
- Préparer le minuteur sur 25 minutes.

Préparer les cartes

- Mettre le tas de cartes *Bombe* de côté.
- Mélanger les cartes *Objet* en une pioche, et la placer sur le plateau de jeu, à l'emplacement prévu à cet effet.
- Mélanger les cartes *Indice* en une pioche, et la placer sur le plateau de jeu, à l'emplacement prévu à cet effet.
- Mélanger les cartes *Action héroïque* en une pioche, et la placer sur le plateau de jeu, à l'emplacement prévu à cet effet.

Regrouper les pions et jetons restants

- Placer les jetons *Actions en cours* et *Actions terminées* près du plateau de jeu.
- Placer les jetons Planification près du plateau de jeu.
- Placer les soldats rouges restants, ainsi que le nombre soldats irréductibles selon le niveau de difficulté :
 - 15 en niveau Initiation
 - 12 en niveau Normal
 - 10 en niveau Difficile
 - 10 en niveau Héroïque
- Placer autant de jetons bases qu'il y a de bases à détruire, selon le niveau de difficulté :
 - 3 bases en niveau Initiation
 - 4 bases en niveau Normal
 - 5 bases en niveau Difficile
 - 6 bases en niveau Héroïque

Déroulement

Les tours se divisent en deux : le tour des joueurs puis le tour de l'armée.

Concepts clés

- **Niveau d'occupation** d'un lieu : nombre de soldats présents dans ce lieu
- Niveau maximum d'occupation : nombre maximum de soldats qui peuvent occuper le lieu :
 - **3 soldats** max dans une **capitale** (indiquée par ses trois cercles)
 - **2 soldats** max dans une **ville** (indiqué par ses deux cercles)
 - **1 soldat** max dans un **village** (indiqué par son unique cercle)
- **Niveau de compétence** : correspond au nombre de cercle remplis (de base + jetons ajoutés par la suite) dans une compétence donnée.
- **Action limitée** : indique qu'une action de ce type ne peut être réalisée s'il y a un jeton *Actions terminées* est présent sur le lieu du joueur.
 - La réalisation d'une action limitée demandera au joueur de poser un jeton *Actions en cours* ou *Actions terminées* sur le lieu indiquant le nombre possibles restantes sachant que les limites sont les suivantes :
 - **3 actions limitées** max sur une **capitale** (indiquée par ses trois cercles)
 - **2 actions limitées** max sur une **ville** (indiqué par ses deux cercles)
 - **1 action limitée** max sur un **village** (indiqué par son unique cercle)
-

Tour des joueurs

Actions possibles

A leur tour, les joueurs peuvent réaliser **autant d'actions** qu'ils le **souhaitent** parmi les actions suivantes (détaillées au paragraphe suivant) :

- ★ **Se déplacer** (et découvrir un nouveau personnage ou obtenir un jeton *Action héroïque*)
- ★ **Transférer** personnages et/ou objets
- ★ **Planifier**
- ★ **Recruter** un personnage
- ★ **Enquêter** (et éventuellement trouver l'emplacement d'une base)
- ★ **Inciter** la population à la rébellion

- ★ **Rechercher** de l'équipement
- ★ **Tuer** un soldat ennemi
- ★ Utiliser une **Action héroïque**
- ★ **Réorganiser** son équipe
- ★ **Fabriquer** une bombe
- ★ **Saboter** une base

Chaque joueur doit compter le nombre d'actions qu'il joue.

Idéalement, chacun jouera le même nombre d'actions.

La **réalisation** de ces **actions** se fait également de façon totalement **libre** : les joueurs jouent **dans l'ordre** qu'ils **souhaitent**. C'est aux joueurs de s'organiser pour optimiser leurs actions collectivement.

Par exemple, une joueuse peut réaliser une action *Se déplacer*, puis attendre qu'un autre joueur arrive sur le même lieu avant d'effectuer une action *Transférer*, puis d'autres actions.

Détail des actions (et conditions de réussite)

Lors de l'utilisation de compétences, la valeur comptabilisée de la compétence est toujours égale au niveau du joueur dans la compétence moins le niveau d'occupation du lieu.

Description des actions :

★ **Se déplacer :**

- Permet de déplacer son pion joueur d'un lieu à un lieu voisin par une route normale (pas par les routes de montagnes).
- En se déplaçant, un joueur peut arriver dans une cité contenant un jeton *Personnage/Action héroïque* ; le pion est alors révélé. S'il s'agit d'un personnage, il pourra être recruté. Sinon, le jeton est récupéré par le joueur en tant que jeton *Action héroïque*.

★ **Transférer :**

- Permet d'envoyer des personnages et/ou des objets d'inventaire de son équipe vers l'équipe d'un autre joueur, s'il est présent dans le même lieu.

★ **Planifier :**

- Permet de prendre un jeton Planification, et le placer sur la première case libre de la compétence de son choix sur sa fiche, augmentant temporairement son niveau de 1. Il sera défaussé à la prochaine utilisation de la compétence.
- N'est réalisable qu'en tant que dernière action du tour.
- Un joueur ne peut avoir qu'un seul jeton Planification actif à la fois ; mais il peut déplacer son jeton s'il en avait déjà un.

★ **Recruter :**

- Permet d'ajouter un jeton *Personnage* à son équipe :
 - **Réussite** si : **Communication - Occupation > Réticence** du personnage (indiqué par un R sur le jeton).
- Le jeton *Personnage* est ajouté à la fiche du joueur, sur la première case libre d'une des compétences à la condition que le personnage ait un niveau dans cette compétence au moins égal au niveau actuel du joueur.

★ **Enquêter (action limitée) :**

- Permet d'en savoir plus sur l'emplacement des bases, en piochant des cartes *Indice* :
 - **Nombre** cartes piochées = niveau de **Communication** - niveau d'**Occupation**
 - La joueuse en garde une et défausse les autres. Ces cartes *Indice* sont mises en commun entre tou-te-s les joueu-r-se-s.
- Il existe des cartes "Échec" reflétant l'idée que la population interrogée ne sait rien ou ne veut rien dire au sujet des bases.
- Une carte *Indice* valide présente une caractéristique de lieu (ex : "cité maritime"). Les lieux répondants à ce critère sont également représentés sur une mini-carte de l'île par des perforations aux emplacements correspondants.
- **En combinant plusieurs cartes**, les joueurs doivent réussir à **isoler un lieu unique** (par superposition des cartes). Ils peuvent alors défausser ces cartes, et **poser un jeton *Base intacte*** à l'endroit découvert sur le plateau de jeu.
 - Lorsqu'une base est découverte, les joueurs gagnent un jeton *Action héroïque* de la réserve, à attribuer au joueur de leur choix.

★ **Inciter (action limitée) :**

- Permet d'obtenir l'aide de la population, en piochant des cartes *Action héroïque* :
 - **Nombre** cartes piochées = niveau de **Communication** - niveau d'**Occupation**
 - Le joueur en garde une et défausse les autres. Ces cartes *Action héroïque* sont mises en commun entre tou-te-s les joueu-r-se-s. Elles sont posées en ligne, face visibles à côté de la pioche de cartes *Action héroïque*.
- Il existe des cartes "Échec" reflétant l'idée que la population interrogée ne veut pas apporter leur aide à la Résistance.

★ **Rechercher (action limitée) :**

- Permet de récupérer de l'équipement, en piochant des cartes *Objet* :
 - **Nombre** cartes piochées = niveau d'**Ingénierie** - niveau d'**Occupation**
 - La joueuse en garde une et défausse les autres. Cette carte *Objet* est ajoutée à son inventaire.
- Les cartes "Amélioration" augmentent les chances de réussir certaines actions. Une carte "Amélioration" peut être placée sur l'emplacement correspondant de la fiche de personnage du joueur (et remplacer éventuellement l'amélioration présente).
- Un joueur ne peut pas posséder plus de 4 cartes dans son inventaire et une carte d'amélioration active. Il doit en défausser si nécessaire pour faire de la place.
- Les éléments de Bombe servent à la fabrication des bombes.
- Il y a de nombreuses cartes "Objet inutile" dans le paquet *Objet*, reflétant l'échec dans la recherche d'objets réellement utiles au joueur.

★ **Tuer :**

- Permet de retirer un soldat normal d'un lieu :
 - **Réussite** si : niveau **Militaire** > niveau d'**Occupation**

★ **Action héroïque :**

- Permet d'activer une des cartes *Actions héroïque* disponibles (face visible) pour l'équipe, en dépensant un jeton *Action héroïque*.
- La joueuse a le choix entre utiliser...
 - ... l'action majeure indiquée la carte choisie, auquel cas la carte est immédiatement défaussée (en plus du jeton)...
 - ... ou l'action mineure de la carte, auquel cas la carte n'est pas défaussée (mais le jeton oui).

★ **Réorganiser :**

- Permet à un joueur de réorganiser complètement son équipe :
 - Il peut changer ses personnages recrutés de ligne, en respectant la condition sur les niveaux de compétence (niveau de compétence du personnage au moins égal au niveau actuel du joueur).
- Il peut également changer sa carte d'amélioration active.

★ **Fabriquer :**

- Permet de fabriquer une bombe, à condition que le joueur possède les 3 parties nécessaires (Explosif, Détonateur, Retardateur) :
 - **Réussite** si : niveau d'**Ingénierie** - niveau d'**Occupation** >= 4
- Une fois fabriquée, les cartes des trois éléments sont défaussées, et la joueuse prend une carte *Bombe* qu'elle ajoute à son inventaire.

★ **Saboter :**

- Permet de détruire une base ennemie, à condition que le joueur possède une carte *Bombe* et qu'il se trouve sur un lieu contenant un jeton *Base intacte* :
 - **Réussite** si : niveau Militaire - niveau d'**Occupation** ≥ 3
- Lorsqu'une base est détruite :
 - le lieu en question et tous les lieux voisins perdent un soldat.
 - De plus, chaque joueur gagne un jeton *Action héroïque*.

Tour de l'armée

Après que les joueurs aient fini leur tour, c'est au tour de l'armée de jouer. Les joueurs jouent pour faire progresser l'armée dans l'île.

L'armée joue **autant d'actions** que le joueur ayant joué le plus d'actions lors du tour des joueurs précédent.







Chaque action se déroule de la façon suivante :

- ❖ Jet des dés d'Invasion
- ❖ Ajout de soldat(s)
- ❖ Déploiement (éventuel)
- ❖ Basculement (éventuel)




Jet des dés d'invasion

Un joueur jette les deux dés d'invasion.

Le premier dé indique dans quelle région ou quel type de lieu va être activé :

-  : Le lieu activé est une capitale (de n'importe quelle région).
-  : Le lieu activé est une ville (de n'importe quelle région).
-  : Le lieu activé se trouve dans la région Nord-Ouest (de n'importe quelle taille).
-  : Le lieu activé se trouve dans la région Nord-Est (de n'importe quelle taille).
-  : Le lieu activé se trouve dans la région Sud-Ouest (de n'importe quelle taille).
-  : Le lieu activé se trouve dans la région Sud-Est (de n'importe quelle taille).

L'autre dé indique comment déterminer quel lieu dans la région ou du type sélectionné ci-dessus :

-  : Le lieu est le lieu inoccupé de plus grand numéro.
-  : Le lieu occupé de plus grand numéro.
-  : Le lieu occupé de plus petit numéro.

Ajouter des soldats

Une fois que le lieu est déterminé, les joueurs **ajoutent** à celui-ci **autant** de **soldats** que la **vitesse d'invasion** courante.

Si le niveau d'occupation maximum du lieu est dépassé (c'est-à-dire qu'il y a plus de soldats que le lieu le permet, représenté par le nombre de cercle sur le plateau), il se produit un déploiement.

Déploiement

Lorsqu'un déploiement se produit, tous les soldats surnuméraires sont envoyés dans le lieu voisin de numéro le plus élevé. Si le lieu en question ne peut les accueillir tous, les restants sont envoyés dans le lieu voisin suivant dans l'ordre des numéros décroissants.

Si plus aucun lieu voisin du lieu initialement activé ne peut recevoir de soldat restant, le lieu activé **bascule** définitivement du côté de l'armée.

Basculement

Lorsqu'un lieu bascule définitivement du côté de l'armée, on remplace tous les soldats normaux (rouges) de ce lieu par des soldats irréductibles (noirs).

Ces soldats irréductibles ne peuvent pas être tués, mais participent toujours aux malus de test de compétences. En outre, ce lieu n'est plus comptabilisé comme occupé lors du lancé des dés *Invasion*.

Augmentation de la vitesse d'invasion

Lorsque le minuteur de vitesse d'invasion arrive à son terme, le marqueur de vitesse d'invasion est immédiatement avancé sur la case suivante (la vitesse augmente de 1).

Cela signifie qu'à partir du prochain tour de l'armée, 1 soldat de plus sera ajouté à chaque action de l'armée.

Après s'être terminé, le minuteur est relancé en vue de la prochaine augmentation de la vitesse d'invasion.

Fin du jeu

Conditions de défaite

L'armée gagne si à un moment du tour de l'armée tous les soldats rouges ou tous les soldats noirs (selon le niveau de difficulté) sont déployés sur l'île.

Conditions de victoire

Les joueurs gagnent si à la fin du tour de l'armée, aucune condition de défaite n'est remplie, et que toutes les bases à saboter (selon le niveau de difficulté) l'ont été. **Ils NE gagnent donc PAS dès qu'ils détruisent la dernière base !**

Annexes

Personnages jouables

John Stark

- Communication 0
- Militaire 4
- Ingénierie 2
- Capacité spéciale : Agent d'élite
 - Peut tuer tous les soldats (au lieu d'un seul) d'un lieu lors d'une action *Tuer*.

George Tasker

- Communication 0
- Militaire 3
- Ingénierie 3
- Capacité spéciale : Pisteur
 - Peut emprunter les chemins de montagne lors d'une action *Se Déplacer*.

Tom Llewellyn

- Communication 3
- Militaire 2
- Ingénierie 1
- Capacité spéciale : Enquêteur
 - Pioche une carte supplémentaire lors d'une action *Enquêter*.

Howard Courtenay

- Communication 1
- Militaire 1
- Ingénierie 4
- Capacité spéciale : Discret
 - N'est pas impacté par la présence de soldats lors des actions *Rechercher*.

Charles Ambler

- Communication 2
- Militaire 1
- Ingénierie 2
- Capacité spéciale : Polyvalent
 - Commence avec un jeton Planification, et ne le défasse jamais. Au début de chaque tour des joueurs, il peut déplacer ce jeton sur un autre compétence.

Franco Grazzini

- Communication 2
- Militaire 2
- Ingénierie 2
- Capacité spéciale : Héros
 - Ne défasse jamais une carte Action héroïque pour l'utilisation d'une action majeure.

Virginia Caygill

- Communication 3
- Militaire 3
- Ingénierie 0
- Capacité spéciale : Commando
 - Peut effectuer une action *Tuer* à distance (dans un lieu voisin) pour deux actions.

Jenny Adams

- Communication 2
- Militaire 1
- Ingénierie 3
- Capacité spéciale : Chercheur
 - Permet de garder deux cartes au lieu d'une lors d'une action *Rechercher*.

Sarah Maddocks

- Communication 4
- Militaire 2
- Ingénierie 0

- Capacité spéciale : Espion
 - N'est pas impacté par la présence de soldats pour les actions *Enquêter*.

Amelia Randles

- Communication 4
- Militaire 1
- Ingénierie 1
- Capacité spéciale : Aura d'espoir
 - Empêche l'arrivée de soldats ennemis dans le lieu où le joueur est présent et les lieux voisins.

Cartes Actions héroïques

Comme un chef

- Action majeure : Réussir automatiquement la prochaine action entreprise avec le niveau maximum dans la compétence
- Action mineure : Réaliser une action normale en ignorant la présence des soldats

Transport aérien

- Action majeure : Se déplacer n'importe où depuis n'importe quel lieu en Hélicoptère
- Action mineure : Se déplacer depuis une capitale inoccupée vers une autre capitale inoccupée

Transport routier

- Action majeure : Se déplacer jusqu'à 4 fois, y compris à travers les routes de montagne
- Action mineure : Emprunter une route de montagne

Mission commando

- Action majeure : Retirer jusqu'à 3 soldats (au total) dans le lieu où se trouve le joueur et les lieux voisins
- Action mineure : Retirer jusqu'à deux soldats du lieu où se trouve le joueur

Révolte citoyenne

- Action majeure : Prendre une carte Action héroïque au choix dans la défausse de cartes Action héroïque
- Action mineure : Piocher deux nouvelles cartes Action héroïque, en choisir une et défausser les autres, sans poser de jeton "Actions en cours" ou "Action terminée"

Fouille ciblée

- Action majeure : Prendre une carte objet au choix dans la défausse d'objets
- Action mineure : Piocher deux nouvelles cartes Objet, en choisir une et défausser les autres, sans poser de jeton "Actions en cours" ou "Action terminée"

Enquête ciblée

- Action majeure : Prendre une carte indice au choix dans la défausse d'indices
- Action mineure : Piocher deux nouvelles cartes Indice, en choisir une et défausser les autres, sans poser de jeton "Actions en cours" ou "Action terminée"

Ralentir l'ennemi

- Action majeure : Ne pas faire les 3 prochaines actions de l'armée
- Action mineure : Jouer à l'avance les dés d'invasion, afin de connaître la prochaine action de l'armée

Cartes Équipement

Outils

- +1 à la fabrication de bombe

Camouflage

- +1 à l'activation de bombe

Smoking

- +1 aux actions de recherche d'indice

Leadership pour les nuls

- +1 aux actions de demande d'aide

Guide du bricoleur

- +1 aux actions de fouille

L'art de la guerre

- +1 aux actions de tuerie

Négociations avancées

- +1 au recrutement

Tenue militaire

- Ignore la présence d'un soldat pour la résolution des actions Militaire

Tenue d'ingénieur

- Ignore la présence d'un soldat pour la résolution des actions d'Ingénierie

Tenue d'officier

- Ignore la présence d'un soldat pour la résolution des actions de Communication

Explosif

- Nécessaire à la fabrication d'une bombe

Détonateur

- Nécessaire à la fabrication d'une bombe

Retardateur

- Nécessaire à la fabrication d'une bombe

Objets inutiles divers

- Objet qui ne sert à rien dans le jeu

Cartes Indice

Comme indiqué précédemment, ces cartes représentent toutes l'île et tous ses lieux.

Un indice est indiqué sur la carte (une caractéristique de lieu, cf. ci-dessous), et tous les lieux répondant à cette caractéristique apparaissent perforés sur la carte d'indice. De cette façon, plusieurs cartes peuvent être superposées pour essayer d'isoler un lieu unique en combinant plusieurs indices différents.

Voici la liste des indices :

- Cité montagnarde (possède au moins une route de montagne)
- Cité maritime (située au bord de la mer)
- Cité campagnarde (ne possède pas de route de montagne, n'est pas au bord de la mer)
- Village
- Ville
- Capitale
- Voisin d'une ville (au moins une route le relie à une ville)
- Voisin d'une capitale (au moins une route le relie à une capitale)
- Non-voisin d'une ville (aucune route ne le relie à une ville)
- Non-voisin d'une capitale (aucune route ne le relie à une capitale)
- Région N-E
- Région N-O
- Région S-E
- Région S-O
- Voisin d'une cité maritime (au moins une route le relie à une cité en bord de mer)
- Non-voisin d'une cité maritime (aucune route ne le relie à une cité en bord de mer)
- Voisin d'une cité montagnarde (au moins une route le relie à une cité montagnarde)
- Non-voisin d'une cité montagnarde (aucune route ne le relie à une cité montagnarde)
- Au moins deux routes traversent cette cité
- Au moins trois routes traversent cette cité
- Au plus quatre routes traversent cette cité
- Au plus cinq routes traversent cette cité