

LONDON



Vue Générale

Le jeu « Londres » retrace la période allant du Grand Incendie de Londres en 1666 jusqu'au début du XX^{ème} siècle.

Dans ce jeu, vous prendrez part à la reconstruction de la ville. Vous devrez gérer au mieux vos dépenses tout en faisant preuve de magnificence, sachant que vos points de victoire seront fonction de vos réalisations. Attention, cependant, à ne pas laisser la pauvreté ruiner vos efforts...

Ce jeu est presque uniquement un jeu de cartes. Celles-ci sont divisées en trois paquets pour vous faire revivre, le plus fidèlement possible, les événements de l'Histoire. Vous placerez vos constructions sur une ligne exposée devant vous, sur la table.

Les cartes, ainsi étalées dans votre zone de construction, vous procureront divers avantages, comme de l'argent, des points de victoire ou une réduction de la pauvreté. La plupart des cartes auront un effet lorsque vous restaurerez votre ville.

L'argent est important, puisque vous devrez acheter des cartes et des terrains. Vous gagnerez de l'argent en fonction des cartes étalées devant vous quand vous restaurerez votre ville. Si vous manquez d'argent, rien ne vous empêche de prendre un emprunt.

Investir dans Londres vous permettra de gagner encore plus de cartes et de réduire l'impact de la pauvreté sur votre ville (avec plus de terrains, vous réduisez la surpopulation). Le plateau est divisé en zones dénommées « arrondissements ». Pour chaque arrondissement est indiqué son coût d'achat, le nombre de cartes que l'on pioche et le nombre de Points de Victoire marqués en fin de partie. L'endroit où vous achetez un terrain n'est pas à négliger puisque l'effet de certaines cartes dépend des arrondissements que vous possédez.

La gestion de la pauvreté est un vaste problème. Souvent vous l'augmentez en restaurant la ville. Vous pouvez la réduire grâce à l'effet de certaines cartes étalées dans votre zone de construction.

La partie s'achèvera lorsque le dernier paquet de cartes sera épuisé. Vous comptabiliserez, alors, vos points de victoire. Ceux-ci seront obtenus grâce à vos marqueurs de bâtiment placés dans les arrondissements, aux cartes étalées dans votre zone de construction (même celles recouvertes) et à l'argent encore en votre possession. Vous perdrez des Points de Victoire pour la pauvreté que vous n'avez pas sur gérer et les emprunts contractés.

Matériel

Le jeu contient un livret de règles, un plateau et les éléments suivants :



4 sets de marqueurs de bâtiment par joueur. 11 par joueur.



10 x marqueurs de métro



12 x marqueurs d'emprunt de 10£



4 x marqueurs d'emprunt de 40£



26 x marqueurs de 1 Point de Victoire



14 x marqueurs de 5 Points de Victoire



12 x marqueurs de 10 Points de Victoire



4 x marqueurs de 20 Points de Victoire



30 cubes noirs de pauvreté, chacun représentant 1 point.



10 disques noirs de pauvreté, chacun représentant 5 points.



Des jetons représentant la monnaie du jeu, avec environ 30 pièces dorées et 40 pièces argentées.



1 paquet de 110 cartes. Les cartes sont divisées en trois paquets A, B et C. Il y en a 25 dans le paquet A, 50 dans le paquet B et 35 dans le paquet C.

Édition limitée

L'édition limitée de ce jeu contient des bâtiments en bois qui sont utilisés à la place des marqueurs de bâtiment des joueurs, ainsi que des pièces en bois.

Le Plateau de Jeu

La carte est divisée en 20 zones. Ces zones s'appellent des « arrondissements ».

Le montant à payer pour construire dans cet arrondissement.

Le nombre de cartes à prendre quand vous construisez dans cet arrondissement.

Ce symbole indique que s'il n'y a pas d'autre marqueur de métro sur le plateau, vous pouvez en placer un ici ou dans un arrondissement adjacent.



La piste des Points de Pauvreté

Celle-ci indique le nombre de Points de Victoire que vous perdrez selon le nombre de points que vous avez encore en fin de partie.

City, Westminster et Southwark & Bermondsey ont tous un aspect coloré sous leur nom. Cela vous indique que, si aucun bâtiment n'est construit sur le plateau, vous ne pouvez en construire que dans l'un de ces trois arrondissements.

Les arrondissements séparés par la Tamise ne sont adjacents qu'à condition qu'il y ait un symbole de pont entre eux.

Le nombre de Points de Victoire que vous marquerez en fin de partie si vous avez un marqueur de bâtiment dans cet arrondissement.

L'étalement de cartes

Toutes les cartes que vous avez dépensées ou défaussées, pour ne pas dépasser la limite du nombre de cartes en main, sont placées ici.

Quand vous devez prendre une carte, vous pouvez choisir de la prendre, soit depuis cet étalement, soit depuis la pioche.

Si vous jouez à deux, seules les trois premières colonnes sont utilisées. Si vous jouez à trois, vous utilisez les quatre premières colonnes. A quatre ou cinq joueurs, toutes les colonnes sont utilisées.

Mise en Place

Chaque joueur prend un set de marqueurs de bâtiment.

Placez l'argent et les marqueurs d'emprunt à côté du plateau pour former la banque. Placez les cubes de pauvreté et les disques à côté du plateau pour constituer une réserve. Placez les marqueurs de métro et les points de victoire à côté du plateau.

Chaque joueur prend 5£. Les petites pièces d'argent représentent 1£, alors que les grosses pièces dorées représentent 5£. Les joueurs laissent toujours l'argent qu'ils possèdent visible.

Chaque joueur commence avec 5 Points de Pauvreté. Chaque cube

noir représente un point, chaque disque noir 5 points.

Séparez les cartes en trois paquets selon leur lettre inscrite au dos. Mélangez chaque paquet séparément. Placez le paquet C face cachée sur la table, puis placez le paquet B face cachée au-dessus et enfin de le paquet A, toujours face cachée, au sommet.

Distribuez 6 cartes par joueur.

Déterminez le premier joueur en plaçant face cachée un marqueur de bâtiment de chaque joueur et en tirant un au hasard.

Les Cartes

La meilleure manière de comprendre comment jouer à Londres est de se familiariser avec les cartes. Toutes les cartes ont un dos coloré, qui peut être marron, rose, bleu clair ou gris. Les cartes marron concernent les activités économiques, les cartes roses les activités politiques et les cartes bleu clair les activités scientifiques et culturelles. Les cartes grises représentent les pauvres (le plus souvent inutiles sauf si vous contribuez à leur éducation ou si vous trouvez un emploi basique adapté à leur condition).

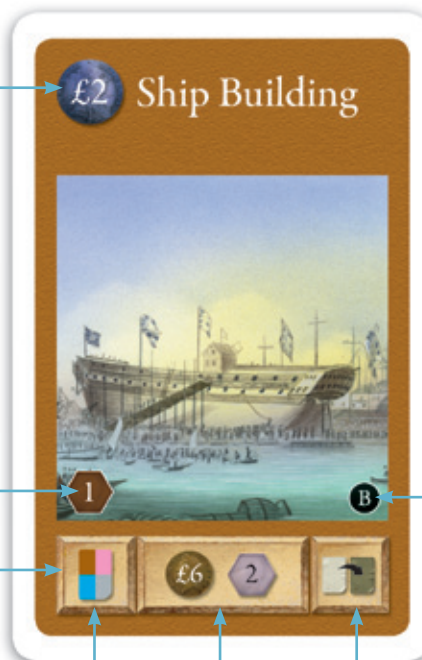


Nom de la carte.

S'il y a un texte, il décrit un pouvoir qui prend effet dès que la carte est placée dans votre zone de construction. Vous pouvez utiliser ce pouvoir sans avoir besoin d'activer la carte. Son effet dure tant que la carte est visible, c'est-à-dire que si vous la recouvrez d'une autre carte, vous perdrez son effet.

S'il y a un texte, il décrit un pouvoir qui prend effet quand la carte est activée.

Montant à payer pour jouer cette carte.



La valeur dans l'hexagone indique le nombre de Points de Victoire que vous marquerez en fin de partie. Notez que toutes les cartes de votre zone de construction seront comptabilisées, même celles qui ont été retournées ou recouvertes.

IMPORTANT : Seules les cartes avec cette apparence de pierre peuvent être jouées dans votre zone de construction.

Une lettre A, B ou C est présente sur chaque carte du jeu. Au début de la partie, vous devez vous assurer que les cartes sont triées en fonction de leur lettre.

La **partie de gauche** indique si vous devez dépenser une carte de l'argent pour activer cette carte.



Dépenser une carte de n'importe quelle couleur.



Dépenser une carte bleue.



Montant à payer à la banque.

La **partie centrale** montre l'effet de la carte activée.



Montant à prendre depuis la banque.



Nombre de Points de Victoire à encaisser.



Défausser autant de Points de Pauvreté que de symboles blancs indiqués sur la carte.



Prendre 1 Point de Pauvreté.

La **partie de droite** indique ce que vous devez faire de la carte une fois qu'elle a été activée.



Retourner la carte de l'autre côté. Si aucun symbole n'est présent, la carte reste face visible.

Déroulement du Jeu

En commençant par le premier joueur, le jeu se poursuit dans le sens des aiguilles d'une montre. A son tour, le joueur actif prend une carte et réalise une action. Ensuite, c'est au joueur suivant, et ainsi de suite jusqu'à la fin de la partie.

Quand votre tour arrive, vous commencez par prendre une carte en main (ce n'est pas une option). Vous pouvez la prendre, soit depuis l'étalage de cartes, soit depuis la pioche. Vous pouvez dépasser la limite du nombre de cartes en main (qui est de 9 cartes) en réalisant cette action.

Prendre des cartes

A chaque fois que vous prenez une carte, vous pouvez la prendre soit depuis la pioche soit depuis l'étalage de cartes. Si vous devez en prendre plus d'une, vous pouvez choisir librement où vous les prenez. Si vous prenez une carte depuis la pioche, vous pouvez la regarder avant de choisir où vous prenez la suivante.

Vous devez à présent réaliser une des actions suivantes :

1. Jouer des cartes
2. Restaurer la ville
3. Investir
4. Prendre trois cartes

Ensuite, vous devez que vous n'avez pas plus de 9 cartes en main. Dans le cas contraire, vous devez réduire votre main à 9 cartes. Les cartes défaussées sont placées sur l'étalage de cartes.

On ne peut pas simplement passer et ne rien faire d'autre.

Emprunts

Durant la partie, vous aurez certainement besoin de plus d'argent que ce que vous avez réellement. A ce moment-là, vous pourrez prendre un emprunt. Chaque emprunt individuel vous octroie la somme de 10£. Vous pouvez en prendre autant que vous le souhaitez. Si vous devez de l'argent à un joueur et que vous ne pouvez pas le payer, vous devez prendre un emprunt.

Vous ne pourrez rembourser vos emprunts qu'à la fin de la partie, contre 15£ par emprunt contracté.

ACTION Jouer des cartes

Vous pouvez jouer autant de cartes que vous le souhaitez depuis votre main pour les placer dans votre zone de construction. Vous devez jouer au moins une carte. La zone de construction correspond à un espace réservé devant vous sur la table.

Pour jouer une carte dans votre zone de construction, vous devez dépenser une carte de la même couleur issue de votre main. La carte que vous dépensez est placée sur l'étalage de cartes.

Vous ne pouvez jouer, dans votre zone de construction, que des cartes avec une apparence de pierre en bas.



Quand vous jouez une carte dans votre zone de construction, vous pouvez, soit la placer par-dessus d'une autre carte, soit seule pour débiter une nouvelle pile. Si vous la placez sur une autre carte, vous pouvez la mettre face visible ou face cachée. Vous ne pouvez

pas placer une carte sur une autre qui a été jouée dans le même tour. Il est pratique de placer toutes les cartes de votre zone de construction en ligne. L'ordre des cartes de cette ligne n'a aucune importance. Il n'existe aucun moyen pour réduire le nombre de piles de cartes de votre zone de construction. Certaines cartes nécessitent le paiement d'une somme d'argent pour être jouées dans votre zone de construction. Ce montant s'ajoute à la carte que vous devez dépenser pour la jouer.

Vous pouvez avoir des cartes identiques dans votre zone de construction.

Les cartes Huguenots, Jewish Immigrants et Roitelet ne requièrent pas de carte à dépenser pour être jouées. Chacune de ces cartes doit être placée sur une défausse au lieu de l'être sur l'étalage de cartes, si leur pouvoir est utilisé. Comme ces cartes n'ont pas d'apparence de pierre, elles ne peuvent jamais être jouées dans votre zone de construction. Vous pouvez, cependant, vous en servir pour leur couleur au lieu de leur pouvoir.

Les cartes Pauvres (Pauper) ne peuvent pas être placées dans votre zone de construction.

Si la carte jouée a un pouvoir permanent (décrit en haut de la carte), celui-ci est applicable dès l'instant où la carte a rejoint votre zone de construction.

Merci de vous souvenir que les cartes de votre main n'ont aucun effet tant qu'elles ne sont pas jouées lors de l'action 1. Jouer des cartes du tour de jeu, c'est-à-dire qu'elles ne peuvent pas être jouées n'importe quand.

L'Étalage de Cartes

Quand vous dépensez une carte, vous devez toujours la placer en priorité sur la ligne du haut de l'étalage de cartes. Si la ligne du haut est déjà complète, alors vous la placez sur la ligne du bas. Toutes les cartes sont placées face visible, à raison d'une seule par case.

Si les deux lignes sont complètes et que vous devez dépenser une carte, alors vous retirez et placez sur la défausse toutes les cartes de la ligne du haut. Toutes les cartes de la ligne du bas sont alors remontées sur la ligne du haut. Vous pouvez, dorénavant, continuer à placer des cartes sur l'étalage. Les cartes retirées constituent une défausse à côté de la pioche. Elles ne seront plus utilisées de toute la partie.

A deux joueurs, on utilise les trois premières cases de chaque ligne, à trois joueurs, on en utilise quatre, et à quatre joueurs, on les utilise toutes.

Exemple de l'action 1. Jouer des cartes.



Après avoir pris une carte depuis la pioche, le joueur actif a en main les cartes suivantes.



Il joue alors sa carte Huguenots. Il prend deux cartes. Celle-ci ne nécessite pas qu'il dépense une carte pour la jouer. Il prend alors deux autres cartes depuis la pioche. La carte Huguenots est placée sur la défausse.



Il joue les cartes suivantes dans sa zone de construction. La Coffee House ne requiert pas de carte à dépenser. Il doit payer 10£ à la banque pour jouer sa carte St. Paul's et 4£ pour jouer sa carte East India Company. Comme il n'a pas assez d'argent pour tout payer, il contracte un emprunt.



Le joueur doit dépenser des cartes qu'il place sur l'étalage de cartes pour en jouer d'autres dans sa zone de construction. Il dépense les cartes ci-contre.



Il s'arrête de jouer avec une main constituée d'une seule carte. Son tour s'achève.

ACTION Restaurer la ville

Quand vous restaurez la ville, vous pouvez activer certaines ou toutes les cartes de votre zone de construction. Vous décidez librement quelles cartes vous activez. Vous devez activer au moins une carte.

L'apparence de pierre sur chaque carte de votre zone de construction est divisée en trois parties. Le symbole en bas à gauche indique si vous devez dépenser une carte depuis votre main ou payer une somme d'argent pour l'activer. Le symbole en bas au centre indique l'effet de la carte lorsqu'elle est activée. Le symbole en bas à droite indique si vous devez retourner la carte ou pas après l'avoir activée.



EXEMPLE: Cette carte nécessiterait de dépenser une carte depuis votre main pour l'activer. Vous gagneriez 7£. La carte devrait être retournée.

Si vous devez dépenser une carte, celle-ci doit être placée sur l'étagère de cartes.

Si une carte vous permet de défausser des Points de Pauvreté, vous ne devez pourtant jamais descendre en-dessous de 0 Point de Pauvreté. Vous ne pouvez pas conserver « pour plus tard » des Points à défausser.

Enfin, si une carte mentionne un symbole de retournement et que vous l'activez, vous devez la retourner. Une fois qu'une carte a été retournée, elle ne pourra plus être utilisée.

Une fois que vous avez terminé d'activer des cartes, vous devez calculer combien il vous en coûtera en Points de Pauvreté. Vous additionnez le nombre de piles de cartes que vous avez dans votre zone de construction (une pile correspondant à une ou plusieurs cartes, face cachée ou face visible). Vous ajoutez ensuite à ce total le nombre de cartes que vous avez en main.

Vous déduisez de ce total le nombre d'arrondissements que vous occupez sur le plateau.

Vous prenez un nombre de Points de Pauvreté égal au total obtenu. Ce total peut être négatif, ce qui vous permet alors de défausser autant de Points de Pauvreté.

Exemple de l'action 2. Restaurer la ville.



Le joueur rouge décide de restaurer sa ville. Sa zone de construction est visible ci-dessus.



Il dépense une carte pour activer la carte East India Company. Il prend 12£ de la banque. Il choisit ensuite de payer 7£ pour gagner 5 Points de Victoire, en utilisant la carte Arsenal de Woolwich. Il prend alors la carte Almshouses depuis l'étagère de cartes et la place sur celle de Coffee House. Cette carte peut être activée immédiatement, ce qu'il fait, afin de défausser 2 Points de Pauvreté. Le British Museum lui rapporte un Point de Victoire supplémentaire et lui permet de défausser un nouveau Point de Pauvreté.



Il doit retourner les cartes qu'il a activées et qui comportent le symbole de retournement. Il choisit de retourner la carte Hôpital, à la place de la East India Company, puisque cette possibilité lui est offerte par cette carte.

Il calcule à présent combien de Points de Pauvreté il doit subir. Comme il a cinq piles de cartes devant lui et une carte en main, il doit prendre 6 Points de Pauvreté. Cependant, comme il est présent dans un arrondissement, il diminue ce total de 1 et ne prend donc que 5 Points de Pauvreté.

Le Métro

Si vous activez une carte de Métro (Underground), vous devez placer deux marqueurs de métro sur le plateau. Chaque marqueur doit être placé dans un arrondissement différent. Chaque arrondissement ne peut avoir qu'un marqueur de métro pendant toute la partie. Vous ne pouvez placer un marqueur de métro dans un arrondissement qu'à la condition qu'il s'y trouve aussi un marqueur de bâtiment (même s'il ne vous appartient pas).

La première fois qu'un joueur doit placer un marqueur de métro, il doit le faire, soit dans l'arrondissement City, soit dans un arrondissement adjacent à celui-ci.

Ensuite, vous devez toujours placer un marqueur de souterrain dans un arrondissement adjacent à un arrondissement qui en contient un, c'est-à-dire que les marqueurs de métro forment, petit à petit, une chaîne ininterrompue. Cependant, les deux marqueurs que vous placez à votre tour n'ont aucune obligation d'être adjacents entre eux.

Si l'un des marqueurs de métro que vous placez se trouve sur l'autre rive de la Tamise, alors vous devez payer un supplément de 3£ à la banque. Vous ne pouvez le faire qu'à la condition qu'il se trouve un symbole de pont entre les deux arrondissements.

A la fin de partie, un arrondissement contenant un marqueur de métro rapportera un bonus de 2 Points de Victoire aux joueurs qui auront un marqueur de bâtiment dans celui-ci.



EXEMPLE : Dans l'exemple ci-dessus, on peut voir le placement successif de quatre marqueurs de métro. Le joueur jaune est le premier à activer une carte de Métro (Underground). Le premier marqueur doit être placé dans, ou à côté de, l'arrondissement City. Le joueur jaune choisit l'arrondissement Southwark & Bermondsey. Ensuite, il place le deuxième marqueur dans l'arrondissement Deptford. Il ne pouvait pas le placer dans les arrondissements Bethnal Green ou Stepney & Poplar car ceux-ci ne sont pas adjacents à Southwark & Bermondsey. Le joueur rouge est le deuxième joueur à activer une carte de Métro (Underground). Il place le premier marqueur dans l'arrondissement City, puisqu'il est adjacent à Southwark & Bermondsey. Il doit payer 3£ à la banque en raison de la présence de la rivière entre les deux. Il ne pouvait placer le second marqueur que dans les arrondissements Westminster ou Bethnal Green, car ce sont les seuls arrondissements adjacents contenant au moins un marqueur de bâtiment. Il décide de le placer dans Westminster (notez que ce n'est pas forcément le choix le plus pertinent !).

ACTION Investir

Le plateau est divisé en zones, lesquelles sont appelées des arrondissements. Comme action, vous pouvez placer un de vos marqueurs de bâtiment dans un arrondissement inoccupé. Il ne peut y avoir qu'un marqueur de bâtiment par arrondissement. Vous ne pouvez placer qu'un seul marqueur de bâtiment à votre tour de jeu.

La toute première fois que cette action est choisie, le joueur actif doit placer son marqueur dans l'un des arrondissements suivants : City, Southwark & Bermondsey ou Westminster.

Dès qu'il y a au moins un marqueur de bâtiment sur le plateau, lors des tours suivants, vous pouvez placer votre marqueur de bâtiment dans n'importe quel arrondissement adjacent à un arrondissement en contenant un. La couleur de ce marqueur n'a aucune importance, il peut appartenir à n'importe quel joueur.

La Tamise forme une barrière entre les arrondissements. S'il y a un symbole de pont entre deux arrondissements, alors ils sont adjacents. S'il n'y a pas de pont, ils ne le sont pas.

Pour placer un marqueur de bâtiment dans un arrondissement, vous devez payer à la banque le montant indiqué dans celui-ci.

Vous devez immédiatement prendre le nombre de cartes indiqué dans l'arrondissement.



EXEMPLE : Le joueur rouge est le premier à investir durant cette partie. Il doit placer son marqueur dans l'arrondissement City. Southwark & Bermondsey ou Westminster. Il décide d'opter pour City. Il paie 8£ à la banque et prend quatre cartes dans sa main. Le joueur bleu est le suivant à réaliser cette action. Il peut choisir d'investir dans St. Pancras comme cet arrondissement est adjacent à un autre ayant un marqueur de bâtiment (City). Plus tard, le joueur jaune décide d'investir dans Southwark & Bermondsey. Il peut le faire car celui-ci est adjacent à City, connecté via un symbole de pont.

ACTION Prendre trois cartes

Vous prenez trois cartes. S'il y a moins de trois cartes disponibles, vous en prenez le maximum possible. Si aucune carte n'est disponible, vous pouvez quand même prendre cette action, mais vous ne faites rien du tout.

Fin du Jeu

La partie est près de se terminer quand la pioche de cartes est épuisée. Après que la dernière carte a été prise (dans la pioche, pas dans l'étalage de cartes) et que le joueur actif a fini son tour de jeu, alors les autres joueurs ont un tour de plus chacun. Vous devez toujours prendre une carte en début de votre tour, si possible. Une fois que tous les joueurs concernés ont terminé leur tour, la partie s'achève.

Conditions de Victoire

Vous devez à présent calculer vos points de victoire.

Premièrement, vous remboursez autant d'emprunts que possible. Pour rembourser un emprunt, vous payez 15£.

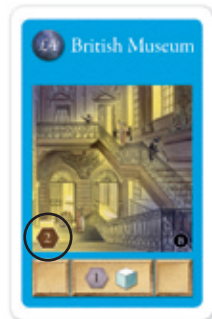
Vous prenez 1 Point de Pauvreté pour chaque carte encore en main. Vous les défaussez alors.

Prenez 1 Point de Victoire par tranche de 3£ en votre possession.

Pour chaque arrondissement dans lequel vous avez un marqueur de bâtiment, vous marquez autant de Points de Victoire qu'indiqués sur celui-ci. Ajoutez 2 Points de Victoire si un marqueur de métro s'y trouve.



Chaque carte de votre zone de construction, peu importe qu'elle soit recouverte, retournée ou visible, vous rapporte autant de Points de Victoire qu'indiqués.



Ajoutez les Points de Victoire acquis pendant la partie.

A ce total, vous devez soustraire les points suivants :

Chaque emprunt de 10£ non remboursé vous fait perdre 7 Points de Victoire.

Le joueur avec le moins de Points de Pauvreté les défausse tous (c'est-à-dire qu'il en totalise 0). Les autres joueurs défaussent le même nombre de Points de Pauvreté. Vous devez ensuite consulter le tableau des Points de Pauvreté sur le plateau pour voir combien de Points de Victoire vous perdez. Vous les perdrez en fonction de ce total de Points de Pauvreté.

Le joueur avec le plus de Points de Victoire gagne la partie.

En cas d'égalité, celui qui totalise le moins de Points de Pauvreté est le vainqueur. Si l'égalité persiste, celui qui possède le plus d'arrondissements sur le plateau l'emporte. En cas de nouvelle égalité, celui qui possède la carte le plus élevée en Points de Victoire est le gagnant.

Les Cartes

Voici la liste de toutes les cartes du jeu. S'il y a plus d'un exemplaire d'une même carte, le nombre est indiqué entre parenthèses, avec, le cas échéant, la quantité présente selon les paquets A, B et C. Seules les cartes avec des effets particuliers sont décrites de manière détaillée. Les autres cartes sont compréhensibles avec les symboles représentés.

Albert Hall

Almshouses (Foyers d'accueil)

Bank of England (Banque d'Angleterre) – Quand vous prenez un emprunt, vous prenez 12£ au lieu de 10£. Vous ne pouvez toujours pas prendre d'emprunt pour en rembourser.

Billingsgate Market (Marché au poisson de Billingsgate)

Brewing (Brasseur) (2)

Bridge (Pont) (2) – Quand vous restaurez la ville, vous prenez 1£ supplémentaire pour chaque carte marron de votre zone de construction.

British Museum

Brixton Prison (Prison de Brixton) – Lorsque cette carte est activée, vous pouvez dépenser jusqu'à trois cartes de votre main. Pour chaque carte dépensée, vous réduisez vos Points de Pauvreté de 1. Les cartes dépensées rejoignent l'étalage de cartes.

Buckingham Palace

Coffee House (Café) (2) – Vous ne dépensez pas de carte quand vous placez celle-ci dans votre zone de construction. Quand elle est activée, vous prenez la carte de votre choix depuis l'étalage de cartes et vous la placez sur elle. La carte choisie peut être de n'importe quelle couleur. Vous devez payer le montant requis pour placer la carte. Vous pouvez alors activer la carte choisie (ou ne pas le faire).

Covent Garden

Docks (Ports de marchandises)

East India Company (Compagnie des Indes orientales)

Fire Brigade (Sapeurs-Pompiers) – Quand vous activez cette carte, tous les autres joueurs doivent payer 1£ à la banque pour chaque arrondissement qu'ils occupent.

Fishmongers (Poissonniers)

Fleet Street – Quand vous activez cette carte, vous choisissez un joueur, lequel prend 2 Points de Pauvreté depuis le stock.

Furniture Makers (Fabricants de meubles) (2)

Grand Hotel (Grand Hôtel)

Great Exhibition (Exposition universelle)

Great Fire Monument (Le Monument)

Grocers (Epiciers)

Haberdashers (Chemisiers)

Highgate Cemetery (Cimetière de Highgate)

Hospital (Hôpital) (1/2/0) – Vous pouvez retourner cette carte au lieu de celle que vous venez d'activer, ce qui permettra de la réactiver dans un tour ultérieur. Vous ne pouvez pas la réactiver dans le même tour.

Huguenots – Quand vous choisissez de jouer des cartes, vous pouvez placer celle-ci sur la défausse et prendre alors deux cartes en main. Vous n'êtes pas tenu de jouer la carte pour son effet, vous

pouvez la dépenser pour en placer une autre dans votre zone de construction.

Jewish Immigrants (Immigrants Juifs) (2) – L'effet est le même que celui de la carte Huguenots.

Kew Gardens (Jardins botaniques royaux de Kew)

Leather Industry (Industrie du cuir) (2)

Lloyds of London (Assurances Lloyds de Londres) – Quand vous activez cette carte, chacun de vos adversaires doit vous donner 2£.

Lord's (Terrain de cricket de Thomas Lord)

Mercers (Merciers)

Millbank Prison (Prison de Millbank) – Quand vous activez cette carte, vous pouvez dépenser jusqu'à trois cartes de votre main. Pour chacune des cartes dépensées, vous perdez 1 Point de Pauvreté ET vous gagnez 1 Point de Victoire. Les cartes dépensées sont placées sur l'étagère de cartes.

Natural History Museum (Musée d'Histoire Naturelle)

Nelson's Column (Colonne Nelson)

Omnibus (2) – Quand vous restaurez la ville, vous prenez 1£ pour chaque arrondissement où vous avez un marqueur de bâtiment.

Oxford Street

Parliament (Parlement) – En temps normal, vous devez prendre une carte en début de votre tour. Si cette carte est visible dans votre zone de construction, vous pouvez choisir d'en prendre aucune, une ou deux.

Paupers (Pauvres) (2/4/5) – Les pauvres constituent un vrai casse-tête. Ils ne rapportent quasiment rien. Les seules solutions sont de les éduquer avec une école (carte School), de s'en servir pour activer une autre carte, de les envoyer en prison ou dans un foyer de travailleurs, ou encore de les défausser si vous dépassez la limite de neuf cartes.

Police Force (Force de Police) – Quand vous l'activez, cette carte vous permet de transférer 1 Point de Pauvreté de votre total à un autre joueur.

Public Houses (Pubs) – Quand vous restaurez la ville, vous ne gagnerez pas de Points de Pauvreté pour les cartes encore en main. Cela ne s'applique pas en fin de partie au moment du décompte des Points de Pauvreté.

Regent Street

St. Paul's (Cathédrale Saint-Paul)

Salters (Marchands de sel)

Sewers (Egouts) (5)

School (Ecole) (2/0/1) – Vous payez 1£ pour dépenser une carte de n'importe quelle couleur lorsque vous voulez en placer une dans votre zone de construction. Vous pouvez utiliser cet effet aussi souvent que vous le souhaitez durant votre tour de jeu, tant que la carte est visible.

Shipbuilding (Construction navale) (2)

Shops (Boutiques) (0/2/2) – A chaque fois que vous rajoutez une carte dans votre zone de construction, vous placez 1£ depuis la banque sur cette carte. Vous collectez cet argent quand vous activez la carte.

Silk Weaving (Tissage de la soie)

Smithfield Market (Marché de Smithfield)

Steamboats (Bateaux à vapeur) (2) – Quand vous activez cette carte, vous prenez 2£ pour chaque arrondissement que vous possédez adjacent à la Tamise.

Stock Exchange (Bourse) – Une fois par tour, vous pouvez échanger une carte de votre main avec une visible sur l'étagère de cartes (vous ne pouvez pas faire l'échange avec la pioche). Ce pouvoir peut être réalisé quelle que soit l'action choisie pendant votre tour.

Street Lights (Eclairage public) (2)

Thames Embankment (Berges de la Tamise)

Theatre Royal

Tower Bridge

Town Houses (Maisons de ville) (2) – Quand vous restaurez la ville, vous marquez 1 Point de Victoire pour chaque carte non-marron présente dans votre zone de construction, celle-ci comprise.

Train Station (Gare de train) (3)

Underground (Métro) (5) – Quand vous activez cette carte, vous devez placer deux marqueurs de métro sur le plateau. Le tout premier marqueur de métro doit être placé dans l'arrondissement City ou dans un arrondissement adjacent (ils contiennent un symbole de métro pour mémoire). Dès qu'au moins un marqueur de métro se trouve sur le plateau, tous les marqueurs suivants devront être placés dans des arrondissements adjacents. Cela coûte 3£ supplémentaires pour placer un marqueur de métro de l'autre côté de la Tamise.

University of London (Université de Londres) – Au début de votre tour, quand vous devez prendre une carte, vous avez le droit de consulter les trois premières cartes de la pioche. Vous pouvez choisir l'une d'elles ou une de l'étagère de cartes. Vous remplacez les cartes non-choisies sur la pioche, dans l'ordre de votre choix. Si vous avez également la carte Parliament visible dans votre zone de construction, vous pouvez choisir de conserver deux de ces cartes, ou une seule combinée avec une de l'étagère.

Vauxhall Gardens (Jardins de loisirs de Vauxhall)

Vintners (Marchands de vin)

Watchmakers (Horlogers)

Waterworks (Travaux de distribution d'eau) (2)

Whitehall (Palais de Whitehall) – Quand vous l'activez, cette carte vous permet d'en activer une autre de votre zone de construction que vous aviez déjà activée dans le même tour. Vous ne dépensez ni argent ni carte pour activer l'autre carte. Par exemple, vous pouvez utiliser cette carte pour activer une carte Underground pour la seconde fois, sans dépenser de carte pour ce faire. Vous ne pouvez pas activer une carte retournée lors d'un tour antérieur.

Woolwich Arsenal (Arsenal de Woolwich)

Workers' Houses (Maisons ouvrières) (2)

Workhouse (Foyer de travailleurs) – Quand vous activez cette carte, vous pouvez dépenser autant de cartes Pauper que vous le souhaitez. Pour chaque carte dépensée, vous gagnez 1£ et perdez 1 Point de Pauvreté.

Wren (savant et architecte Wren) – Si vous choisissez de jouer des cartes, vous pouvez jouer cette carte de votre main sur la pile de défausse et jouer ensuite deux cartes de votre main dans votre zone de construction. Les cartes jouées peuvent être de n'importe quelle couleur. Vous devez toujours payer les montants financiers indiqués sur ces cartes.

Notes de l'Auteur

Le développement du jeu Londres est un exemple intéressant de ce qu'il faut faire pour réduire le nombre de mécanismes sans perdre l'âme du jeu. Au départ, le jeu comportait un très grand nombre de tuiles, beaucoup trop pour être économiquement viable. Vous payiez pour des tuiles avec des gens, de différentes couleurs. Je voulais recréer la tension liée à la surpopulation mais je n'ai pas réussi à trouver le bon équilibre. Les règles qui autorisaient les joueurs à prendre de nouvelles personnes ne fonctionnaient jamais très bien. La clé du développement fut de combiner les tuiles (qui devinrent des cartes) avec la population, ce qui fait qu'aujourd'hui les cartes représentent aussi bien des personnes que le moyen de construire des éléments. Ce changement, par chance, créa une tension différente dans le jeu – quelle carte utiliser pour construire et quelle autre sacrifier, sachant qu'un autre joueur pourrait alors s'en emparer ?

Le prototype du jeu essayait même d'inclure la période Tudor (*ndt : 1485 – 1603, période de Renaissance anglaise*), mais il était impossible de modéliser le Grand Incendie (sans lequel ce jeu n'aurait pas été fidèle à la réalité historique de Londres). Il est très difficile d'encourager les joueurs à construire des choses qui seront inévitablement brûlées dans un futur très proche. La seule solution était de déplacer le point de départ du jeu en l'an 1666, lorsque la reconstruction devait forcément avoir lieu.

Produire ce jeu relevait d'un certain challenge puisqu'il fallait nécessairement disposer de multiples illustrations et qu'aucun artiste n'avait le temps de les produire toutes. Aussi, pour la première fois, Treefrog utilisa les talents de trois artistes différents. Je pense m'en être à peu près bien sorti sur ce coup, mais si je crée un nouveau jeu requérant autant de dessins originaux, les futurs réalisateurs m'en voudront certainement beaucoup.

La seule astuce (ou mise en garde) que je voudrais formuler est de vous inciter à bien gérer la taille de votre main de cartes. Ne restaurez pas votre ville avec une main pleine de cartes, les Points de Pauvreté vous rendant alors la vie trop difficile. En outre, n'ayez pas peur d'augmenter le nombre de piles de cartes de votre zone de construction lorsque la partie avance.

A part ça, amusez-vous bien.

Martin Wallace

Credits

Un jeu créé par Martin Wallace

Illustration de couverture : Peter Dennis

Illustration des cartes : Mike Atkinson

Illustration du plateau et des marqueurs : Simon Jannerland

Conception graphique : Solid Colour

Traduction allemande : Ferdi Köther

Traduction française : Ludovic Gimet

Testeurs du jeu : Simon Bracegirdle, Andy Ogden, James Hamilton, Richard Spilsbury, Jerry Elsmore, Richard Dewsbery, Chris Dearlove, Tim Cockitt, Chris Boote, Don Oddy, Geoff Brown, Ravindra Prasad, Mary Prasad, Laura Knighton, Andy Knighton, Steve Coulthman, Alan Montgomery, Alan McClenahan, Jan Dewsbery, P Johnston, David Gatheral and many kind people at The Variable Magers, Stabcon, Sorcon, Midcon, and Baycon.

Un merci tout particulier à Julia Wallace et James Hamilton.

Si vous voulez contacter Treefrog, merci d'adresser un email à Julia : julia@treefroggames.com

Les règles de « Londres » sont © Martin Wallace 2010

Toutes les illustrations sont © Treefrog Limited.



Feuille d'Aide Individuelle

Tour de Jeu d'un Joueur

1. Prenez une carte depuis l'étalage de cartes ou la pioche.
2. Réalisez une action parmi les suivantes /
Jouer des cartes
Restaurer la ville
Investir
3. Réduisez votre main à neuf cartes (les cartes excédentaires sont placées sur l'étalage).

Points de Pauvreté

Calculez l'évolution de vos Points de Pauvreté après avoir restauré votre ville. Additionnez le nombre de piles de cartes de votre zone de construction et le nombre de cartes que vous avez en main. Soustrayez de ce total le nombre d'arrondissements que vous occupez sur le plateau. Si le résultat est positif, vous augmentez vos Points de Pauvreté de ce total ; s'il est négatif, vous les réduisez.

Jouer une Carte et Comprendre les Symboles

Pour jouer une carte dans votre zone de construction, vous devez placer une carte de la même couleur sur l'étalage de cartes. Vous ne pouvez placer que des cartes avec une apparence de pierre dans votre zone de construction.

Montant supplémentaire à payer.

Points de Victoire que vous marquerez en fin de partie, que la carte ait été retournée ou recouverte.



£2 Ship Building

1

£6 2

Le texte en haut de la carte décrit un pouvoir permanent, qui prend effet dès que la carte est placée sur la table.

Cette lettre indique à quel paquet la carte appartient.

Le texte en bas de la carte décrit un pouvoir qui prend effet lorsque la carte est activée.



Shops

Place £1 from the bank on to this card each time you place a card on to your Building Display.

Take money on card.

2

Partie de gauche

-  Dépensez n'importe quelle carte pour activer celle-ci.
-  Dépensez une carte bleue pour activer celle-ci.
-  Payez ce montant pour activer cette carte.

Partie du milieu

-  Prenez ce montant depuis la banque.
-  Prenez ces Points de Victoire.
-  Défaussez un Point de Pauvreté.
-  Prenez un Point de Pauvreté.

Partie de droite

-  Retournez cette carte après l'avoir activée.

Tous les symboles ci-dessus prennent effet quand vous activez une carte (ce que vous pouvez faire quand vous restaurez votre ville).

