

# CITIES SKYLINES

## LE JEU DE PLATEAU

### UN JEU DE CONSTRUCTION DE VILLE COOPÉRATIF POUR DES URBANISTES DE 10 ANS ET PLUS

Un immense travail vous attend. Ensemble, vous devez construire une nouvelle ville prospère où les habitants seront heureux de vivre. Pour ce faire, vous devrez franchir des Étapes l'une après l'autre. Chaque Étape représente une période de construction de votre ville. Vous devrez terminer une Étape avant de pouvoir commencer la suivante. Lorsque la dernière Étape est achevée, la partie prend fin et le bien-être de vos habitants reflétera vos compétences et votre capacité à coopérer.

Dans *Cities : Skylines*, vous planifiez vos actions tous ensemble et en discutez librement. Mais si vous ne parvenez pas à vous mettre d'accord, c'est au joueur actif que reviendra la responsabilité de trancher. Assurez-vous simplement de ne pas épuiser vos finances, ou la partie sera alors perdue pour tous.

La découverte du jeu se fait au travers de plusieurs scénarios. La partie d'initiation se concentre sur les règles de base, et tous les éléments de jeu n'y sont pas présents. Au fil des scénarios, de nouveaux éléments viennent densifier votre expérience de jeu. Le dernier scénario offre le plus de variété ainsi que de nouveaux défis à relever. Si vous découvrez le jeu, nous vous invitons à jouer les scénarios dans l'ordre proposé.

Si toutefois vous souhaitez intégrer dès à présent toutes les règles et éléments, jouez le scénario 4 (page 7). Dans la mesure où les scénarios se suivent, nous vous invitons à lire les règles de base ainsi que les règles supplémentaires apportées par les scénarios 1 à 4 avant de commencer à jouer au scénario 4.

## MATÉRIEL

Avant votre première partie, détachez délicatement tous les éléments de leur planche.

6 plateaux de jeu (versos A à F)



24 tuiles Zone Résidentielle



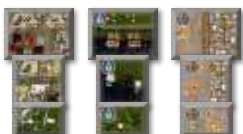
12 tuiles Zone Commerciale



12 tuiles Zone Industrielle



9 tuiles Bâtiment Urbain



Électricité Eau Déchets

18 tuiles Bâtiment de Service



Santé Éducation Transports Pompiers Police Parcs

10 tuiles Bâtiment Unique



26 jetons Argent



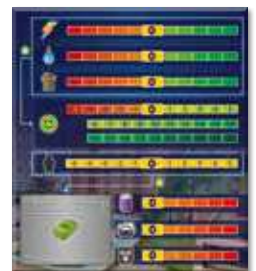
4 jetons de valeur 5



22 jetons de valeur 1



8 marqueurs Administration



1 plateau Administration

1 jeton Premier joueur



2 pattes de fixation



2 marqueurs Bonheur



1 panneau Skyline (reflétant le Bonheur global)



75 cartes Construction  
25 pour chaque Niveau (I, II et III)



10 cartes Bâtiment Unique



10 cartes Rôle



10 cartes Directive



10 cartes Actualités



1 carte Résumé « Fin d'une Étape »



4 cartes Résumé du tour

Le matériel qui n'est **pas** nécessaire lors d'une partie d'initiation doit être rangé dans la boîte :

- 3 plateaux de jeu (C, D, F)
- 10 cartes Bâtiment Unique, 10 cartes Rôle, 10 cartes Directive, 10 cartes Actualités
- 10 tuiles Bâtiment Unique

## MISE EN PLACE

Assemblez les trois plateaux de jeu B, E et A au centre de la table, comme illustré ci-dessous. Assurez-vous que les versos, avec les lettres, sont visibles.



**Remarque :** Lors de vos parties futures, ou si vous souhaitez jouer dès à présent avec toutes les règles, assemblez les quatre plateaux de jeu selon les instructions du scénario choisi.

Placez le plateau Administration face visible à côté des plateaux de jeu. Placez ensuite les huit marqueurs Administration sur les emplacements 0 des pistes correspondantes.

Placez votre capital de départ de 12 jetons Argent (2 grands jetons de valeur 5 et 2 petits de valeur 1) sur le Trésor public. Constituez une réserve à proximité de la zone de jeu avec l'argent restant.



Triez toutes les tuiles Zone et Bâtiment en fonction de leur couleur et de leur type et placez-les à proximité de la zone de jeu.

Mélangez les cartes Construction de Niveau I et distribuez-en à chaque joueur en fonction du nombre de joueurs (voir ci-dessous).

Chaque joueur place ses cartes **face visible** devant lui :

- 4 joueurs : trois cartes chacun
- 3 joueurs : quatre cartes chacun
- 2 joueurs : cinq cartes chacun
- 1 joueur : sept cartes



Donnez une carte Résumé du tour à chaque joueur.

Mélangez séparément les cartes Construction de Niveau I restantes, ainsi que celles de Niveaux II et III. Placez les trois paquets à proximité de la zone de jeu.

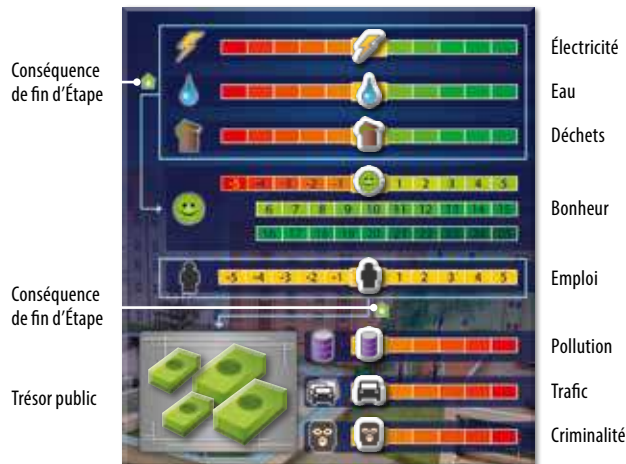
Placez le panneau Skyline (reflétant le Bonheur global) à côté du plateau Administration. Insérez les marqueurs Bonheur sur les cases « 0 » des côtés gauche et droit de ce panneau.



Le plus jeune joueur reçoit le jeton Premier joueur ainsi que la carte Résumé « Fin d'une Étape ». Le jeton Premier joueur représente « Chirper », la mascotte de *Citie : Skylines*.



## Le plateau Administration



Le plateau Administration vous permet de suivre le bon développement de votre ville.

Dans la partie supérieure se trouvent les capacités de votre ville dans les catégories urbaines que sont l'**Électricité**, l'**Eau** et les **Déchets**. Plus les marqueurs sont avancés dans les zones vertes, plus vos capacités sont importantes.

**Important :** Pour chaque case en dessous de « 0 » (zone rouge), le Bonheur de vos citoyens diminuera de 1 à la fin d'une Étape.

Le **Bonheur** peut être positif, négatif ou neutre (= 0). Après chaque Étape, cette valeur est transférée vers le panneau Skyline. Plus il sera élevé à la fin de la partie, plus votre score final sera élevé. Consultez le tableau de réussite en dernière page pour plus de précisions.

La piste Emploi indique votre **population active disponible**.

**Important :** Pour chaque case de votre population active en dessous ou au-dessus de « 0 », vous devrez payer 1 Argent du Trésor public à la fin d'une Étape.

*Précisions :* La valeur « 0 » représente le plein-emploi. Si la valeur descend en dessous de « 0 », votre économie manque de travailleurs. Si elle est au-dessus de « 0 », il y a un déficit d'emplois. Dans les deux cas, de l'argent doit être investi.

Dans la zone inférieure se trouvent trois pistes qui ont un impact direct sur la vie de vos habitants. Durant la partie, vos activités de construction font augmenter la pollution, le trafic routier et la criminalité, mais vous pouvez les faire baisser en prenant les mesures adéquates.

**Important :** À la fin de la partie, le Bonheur global de vos habitants sera revu à la baisse, en fonction de votre éloignement par rapport à la valeur « 0 » de chaque piste.

## Symboles du jeu

Services	Zones	Urbanisme			
Santé	Pompiers	Résidentiel	Électricité	Pollution	Travailleur disponible
Éducation	Transports	Commerces	Eau	Trafic	Bonheur
Police	Parcs	Industrie	Déchets	Criminalité	Étape
				Argent	



## DÉROULEMENT DE LA PARTIE

### ★ Début d'une Étape

Vous commencez par décider, tous ensemble, du plateau de jeu avec lequel vous souhaitez débiter, en tenant compte du **coût de développement** indiqué sur chacun. Une fois le plateau choisi (le premier joueur a le dernier mot !), payez ce coût (en dépensant l'argent du Trésor public et en le remettant dans la réserve à proximité de la zone de jeu), puis retournez le plateau choisi en prenant soin de le placer dans la même orientation que les autres plateaux.

**Remarque :** Pour ne pas vous tromper d'orientation, faites-le pivoter le long de son axe longitudinal (axe formé par la ligne de jetons Argent imprimée sur son verso).

Ainsi, les zones d'eau du verso seront orientées de la même façon que celles du recto.

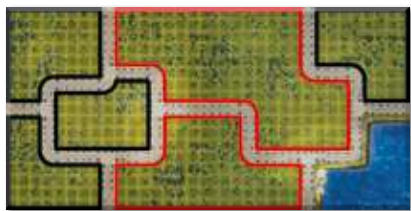
**Exemple :** Vous payez 2 jetons Argent et retournez le plateau A face visible.



Le recto du plateau de jeu est divisé en cases sur lesquelles, tout au long de la partie, vous placez des tuiles Bâtiment et Zone. Les tuiles placées ne doivent jamais dépasser du bord du plateau, empiéter sur les rues, sur les autres tuiles Bâtiment ou sur l'eau.

Les ensembles de cases d'herbe adjacentes forment des zones appelées quartiers. Toutes les zones qui sont bordées par une rue ou par le bord du plateau sont des **quartiers**.

Plus tard pendant la partie, un quartier pourra s'étendre sur plusieurs plateaux de jeu. De nombreuses cartes font référence à ces quartiers. De plus, une condition de fin d'Étape est qu'il y ait au moins une tuile Bâtiment ou Zone dans chaque quartier de votre ville.



En tant que premier joueur actif, le premier joueur effectue l'une des trois actions suivantes. C'est ensuite au tour du joueur suivant dans le sens horaire qui devient le joueur actif, et ainsi de suite.

### Les actions :

- Jouer une carte Construction
- Échanger une carte Construction
- Terminer une Étape

### Jouer une carte Construction

Il existe deux types de cartes Construction :

Pour les **cartes Construction** avec des **Bâtiments de Service** ou des **Bâtiments Urbains**, vous devez payer le coût indiqué.



**Exemple 1 :** Vous construisez une Clinique. Vous devez payer 1 Argent, et votre Bonheur est augmenté de 1.



**Exemple 2 :** Vous construisez une Centrale Éolienne. Vous devez payer 3 Argent, et votre capacité Électricité est augmentée de 3. Vous allez ainsi pouvoir utiliser davantage d'électricité.

Les **cartes Construction vertes, bleues et jaunes** servent à construire des **Zones Résidentielles** (maison), **Commerciales** (magasin) et **Industrielles** (usine).

Elles sont gratuites. Leur impact au sein de votre ville influence néanmoins plusieurs facteurs. Si vous les construisez de façon à pouvoir utiliser des services **déjà disponibles**, ça n'en sera que plus bénéfique pour votre ville.



**Exemple :** Vous construisez une Zone Résidentielle. Les habitants récemment arrivés consomment davantage d'eau. Ceci diminue de 1 votre capacité à fournir de l'eau. Mais cette zone attire également une population active plus importante. La valeur de votre piste Emploi augmente de 1. Si vous utilisez les services « santé » de la partie inférieure de la carte, vous gagnerez également 1 Argent que vous placez dans le Trésor public.

**Important :** Ce bénéfice ne s'applique que si le Bâtiment de Service se trouve déjà sur le plateau de jeu. Si vous le construisez ultérieurement, le bénéfice ne s'appliquera pas rétroactivement.

Si le joueur souhaite jouer l'une des cartes Construction posées devant lui, il la fait légèrement glisser vers l'avant.

Les cartes **Bâtiment de Service** et **Bâtiment Urbain** indiquent la **tuile à utiliser**. Avec les **cartes Zone Résidentielle, Commerciale et Industrielle**, vous pouvez utiliser **la tuile de votre choix correspondant au type choisi**.

Le joueur prend la tuile dans la **réserve générale** et la place, face visible, sur un emplacement adéquat de l'un des plateaux. Le joueur peut la tourner et la faire pivoter comme bon lui semble. La tuile doit respecter les cases de la grille.

Une fois placée, une tuile construite reste en place jusqu'à la fin de la partie. Elle ne peut jamais être déplacée.

**Important :** Dans chaque quartier de la ville, vous ne pouvez pas construire plus d'un Bâtiment Urbain. Si, par exemple, vous avez déjà une Centrale Éolienne ⚡ dans un quartier, vous ne pouvez pas y construire une Centrale au Pétrole ⚡. Un Château d'Eau 💧 ne pourrait pas non plus y être construit.


✳ Pour les Bâtiments de Service de Niveau I, la nouvelle zone (ou au moins l'une de ses cases) doit être construite **directement adjacente** au Bâtiment de Service pour que ce Bâtiment de Service soit utilisable. Assurez-vous de laisser assez d'espace pour pouvoir construire plus d'une zone adjacente pouvant utiliser ce service.

**Exemple :** Construisez la Clinique en ménageant suffisamment de place pour que plusieurs zones lui soient directement adjacentes.



**Exemple :** Grâce à une Clinique adjacente déjà en place, vous pouvez utiliser le service « santé ». Pour ce faire, la Zone Résidentielle doit avoir au moins une case en contact avec la Clinique. Une Zone Résidentielle ne touchant la Clinique que par un coin n'est pas considérée comme adjacente.



 Pour les Bâtiments de Service des Niveaux II et III, la nouvelle zone doit juste être construite dans le **même quartier** que le Bâtiment de Service correspondant.

**Exemple :** Tout le quartier bénéficie de l'Hôpital. La Zone Résidentielle n'a donc pas besoin de lui être adjacente.




Lorsque vous construisez des Bâtiments Urbains, vous n'avez pas à vous inquiéter des cases adjacentes, car aucun bénéfice ultérieur n'en dépend. Il s'agit toujours d'effets uniques qui sont résolus uniquement lors de la construction.

Payez ensuite le coût indiqué sur la carte (dans la première ligne des cartes Construction Résidentielle, Commerciale ou Industrielle). Si vous devez payer de l'argent, prenez-le du Trésor public et payez-le à la réserve.

Ajustez ensuite les marqueurs du plateau Administration comme indiqué sur la carte : « - » indique de déplacer le marqueur vers la gauche, « + » vers la droite.

Pour les **Zones Résidentielles, Commerciales et Industrielles**, si le prérequis est satisfait, vous gagnez le bénéfice associé (deuxième ligne de la carte Construction) sous forme d'argent ou d'ajustement de vos marqueurs sur le plateau Administration.

Pour les cartes indiquant un symbole « quartier »  dans leur coin supérieur gauche, la nouvelle zone doit être construite dans un quartier où certaines tuiles sont déjà présentes afin de pouvoir bénéficier de ce symbole.

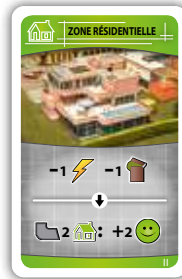
### Exemples détaillés de cartes Construction spécifiques



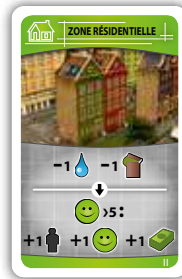
La nouvelle Zone Résidentielle a besoin d'électricité et d'eau. Les capacités correspondantes sont donc chacune diminuées de 1. De plus, de nombreux cambriolages ont été signalés, et le taux de criminalité augmente également de 1. Si la Zone Résidentielle est construite dans un quartier où les services « santé » et « éducation » sont disponibles, votre Bonheur est augmenté de 1 et deux nouveaux résidents sont ajoutés à la piste Emploi.



Dans la nouvelle Zone Résidentielle, les déchets s'accumulent. La capacité de traitement des déchets est réduite de 1. L'afflux de résidents augmente cependant la population active disponible de 1. Si la valeur d'Emploi est inférieure à « 0 », vous gagnez 2 Argent.



La nouvelle Zone Résidentielle consomme de l'électricité et génère des déchets. Les capacités de génération d'électricité et de traitement des déchets sont chacune réduites de 1. Si la Zone Résidentielle est construite dans un quartier où se trouvent déjà au minimum deux autres Zones Résidentielles, les résidents se sentent bien et le Bonheur est augmenté de 2.



La nouvelle Zone Résidentielle consomme de l'eau et génère des déchets. Les capacités de pompage d'eau et de traitement des déchets sont toutes deux réduites de 1. Si vous avez une valeur de Bonheur supérieure à 5, votre population active disponible est immédiatement augmentée de 1. De plus, le Bonheur est également augmenté de 1 et vous gagnez 1 Argent.



La nouvelle Zone Résidentielle consomme de l'eau et génère des déchets. Les capacités de pompage d'eau et de traitement des déchets sont toutes deux réduites de 1, et votre population active disponible augmente immédiatement de 1. S'il n'y a pas de criminalité, les résidents se sentent bien et le Bonheur est augmenté de 3.



La nouvelle Zone Commerciale génère davantage de déchets. La capacité de traitement des déchets est réduite de 1. La population active disponible est également réduite de 1, car il y a moins de personnes au chômage du fait de l'embauche de main-d'œuvre. Puisque les consommateurs se rendent dans les nouvelles boutiques en voiture, le trafic augmente de 1. Si la nouvelle Zone Commerciale est construite dans un quartier dense où se trouvent déjà au moins une Zone Résidentielle, une autre Zone Commerciale et une Zone Industrielle, vous gagnez 4 Argent.



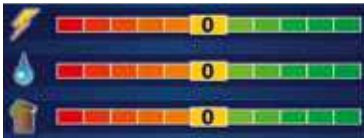
Davantage de personnes sont employées dans la nouvelle Zone Industrielle. Ceci implique que moins de personnes sont disponibles sur le marché du travail, et le marqueur correspondant est diminué de 3. L'industrie pollue également l'environnement et fait augmenter le trafic routier. Les valeurs de pollution et de trafic sont augmentées de 1 chacune. Si la nouvelle Zone Industrielle est construite dans un quartier où il y a au moins trois Zones Commerciales et un service « pompiers », beaucoup d'affaires ont lieu et les taxes collectées vous font gagner 8 Argent.





## Coûts et Bénéfices

**Trésor public :** Si de l'argent doit être dépensé et qu'il n'y en a **pas assez** dans le Trésor public, la carte ne peut **pas** être jouée.



## Électricité, Eau et Déchets

Si un marqueur doit être déplacé au-delà de la dernière case **de la zone rouge**, la carte ne peut pas

être jouée. Si un marqueur doit être déplacé au-delà de la dernière case de la **zone verte**, la carte **peut** être jouée. Le marqueur reste cependant sur la case la plus élevée.

## Pollution, Trafic et Criminalité



Si un marqueur doit être déplacé au-delà de la dernière case **de la zone rouge**, la carte ne peut pas être jouée. Si un marqueur doit être déplacé en dessous de zéro, la carte **peut** être

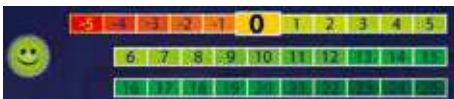
jouée. Le marqueur reste cependant sur la case « 0 ».

## Piste Emploi



Si le marqueur doit être déplacé au-delà de « -5 » ou « 5 », la carte ne peut **pas** être jouée.

## Piste Bonheur



Si le marqueur doit être déplacé au-delà de « 25 », il reste sur la case « 25 ». Les points restants sont immédiatement transférés sur le panneau Skyline reflétant le Bonheur global.

**Important :** Si le marqueur Bonheur doit être déplacé sur « -5 » ou en dessous, vous **perdez immédiatement** la partie !

Après qu'une carte Construction a été jouée, elle est rangée dans la boîte et est désormais **en dehors du jeu**.

## Piocher une nouvelle carte

Le joueur ajoute une carte devant lui en la piochant dans **l'une des trois pioches face cachée** (Niveau I, II ou III).

**Remarque :** Les effets des cartes augmentent conjointement à leurs coûts et leurs bénéfices.

Au lieu de piocher une carte face cachée, le joueur peut choisir n'importe quelle carte face visible dans la pile Échange, celle-ci se remplissant tout au long de la partie.

C'est ensuite au tour du joueur suivant.

**Important :** Si les trois pioches sont épuisées, le prochain joueur doit terminer l'Étape en cours et la partie s'achève. Ceci survient même si les prérequis ne sont pas atteints et que certains éléments de jeu sont toujours face cachée.

## Échanger une carte Construction

Le joueur paye **2 Argent**s pris dans le Trésor public pour échanger exactement une de ses cartes Construction. Il la place face visible sur une pile à proximité des trois pioches Niveau I, II et III. La première carte à être échangée forme la pile Échange. Cette carte n'est **pas** rangée dans la boîte.

**Remarque :** Vous pouvez librement consulter les cartes de la pile Échange.

Le joueur pioche ensuite une nouvelle carte de la pioche (Niveau I, II ou III) de son choix et la place devant lui. S'il y a déjà des cartes dans la pile Échange, il peut à la place choisir n'importe quelle autre carte de cette pile.

## Terminer une Étape



Un joueur peut terminer une Étape s'il y a **au moins une** tuile dans chaque quartier. Si un joueur termine l'Étape en cours, il prend le **jeton Premier joueur** et procède aux évaluations suivantes :

### 1. Pistes Urbanisme - Électricité, Eau et Déchets



Pour chaque case en dessous de « 0 » (dans la zone rouge), le marqueur de la piste Bonheur doit être reculé d'une case sur sa piste.

**Remarque :** Les marqueurs Urbanisme ne sont pas remis à zéro pour autant.

**Exemple :** Vous avez atteint une valeur de 9 sur la piste Bonheur. Puisque votre indicateur Électricité a reculé de 2 cases dans la zone rouge et votre indicateur Déchets de 1 case, vous devez reculer de 3 cases sur la piste Bonheur pour un total de 6.



### 2. Piste Bonheur

Ensuite, la valeur actuelle de la piste Bonheur est transférée sur le panneau d'affichage du Bonheur global, et les indicateurs de Bonheur sont ajustés en conséquence. Les dizaines sont indiquées à gauche, et les unités à droite.

**Exemple :** La nouvelle valeur de 6 Bonheurs est transférée sur le panneau d'affichage. L'indicateur de gauche reste sur « 0 », tandis que celui de droite est augmenté de « 6 ». Ceci vous donne un Bonheur global de 6.

Si le Bonheur global est négatif, l'indicateur de gauche est placé sur



Ainsi, le chiffre de droite est décompté en négatif.

**Important :** Si l'indicateur devait être placé sur « -10 » ou en dessous, vous **perdez immédiatement** la partie !



### 3. Piste Emploi



Pour chaque case d'écart par rapport au « 0 », que ce soit en dessous ou au-dessus, vous devez payer 1 Argent du Trésor public à la fin d'une Étape. **Remarque :** Le marqueur n'est pas remis à zéro pour autant.

**Exemple :** Vous avez atteint la case « -2 » de la piste Emploi. Cela implique qu'il n'y a plus assez de population active disponible dans votre ville, et vous devez donc payer 2 Argent du Trésor public.



### 4. Nouvelle Étape

Ensuite, un nouveau plateau de jeu est révélé : il doit être placé adjacent à un plateau de jeu déjà visible. Vous devez également payer le coût de développement indiqué au verso du nouveau plateau. Si un choix s'offre à vous, décidez ensemble du plateau de jeu avec lequel continuer la partie. Si vous ne parvenez pas à un accord, le premier joueur décide.

**Exemple :** Vous payez 5 Argent et révélez le plateau adjacent E.



Avec ce nouveau plateau de jeu, les quartiers de la ville s'agrandissent. Les services existants dans un quartier élargi sont désormais utilisables dans tout ce quartier.

Naturellement, vous pouvez continuer à construire sur les précédents plateaux de jeu.

### 5. Échanger des cartes Construction

En commençant par le premier joueur, chaque joueur peut placer n'importe quel nombre de ses cartes dans la pile Échange et piocher un même nombre dans les trois pioches (Niveaux I, II et III). Les joueurs ne peuvent pas choisir de cartes dans la pile Échange. Pour chacune de ces cartes ainsi échangées, 1 Argent doit être dépensé du Trésor public.

**Remarque :** Les joueurs peuvent discuter et décider ensemble du nombre de cartes échangées et des joueurs procédant à ces échanges.

### 6. Reprise de la partie

Enfin, le premier joueur reprend la partie et joue son tour.

## FIN DE LA PARTIE

Pour terminer la dernière Étape et donc la partie, **tous les plateaux de jeu** doivent être révélés et il doit y avoir **un minimum de deux** tuiles dans chaque quartier, quel que soit leur type.

Une fois la dernière Étape évaluée, vous devez quand même évaluer les pistes Pollution, Trafic et Criminalité. Pour chaque case parcourue, vous devez diminuer de 1 le Bonheur global de vos habitants.

Comparez ensuite le niveau de Bonheur global que vous avez atteint avec le tableau de réussite pour connaître le statut auquel vous êtes parvenu à élever votre ville. Tous les résultats dans la partie verte sont considérés comme des victoires.

### Ville en déclin

Il arrivera parfois que vous perdiez la partie. Cela survient si l'une des situations suivantes se présente :

- Vous devez payer des coûts, mais vous n'avez pas l'Argent nécessaire dans le Trésor public.
- Lors du tour d'un joueur, celui-ci ne peut effectuer aucune des actions possibles.
- Le marqueur de Bonheur du plateau Administration est descendu à « -5 » ou le Bonheur global a atteint « -10 ».


En cas d'échec, n'hésitez pas à suivre les conseils ci-dessous qui pourraient vous aider.

### Conseils pour des urbanistes efficaces

- Commencez avec le plateau de jeu au coût de développement le plus faible. Ainsi, il vous restera de l'Argent pour vos Bâtiments de Service et Urbains.
- Ne négligez pas la possibilité d'échanger vos cartes Construction. Cela vous permet de mettre de côté des cartes qui ne vous sont pas utiles dans l'immédiat.
- Essayez de construire vos Bâtiments Urbains sur les bords, là où ils ne gêneront pas. Vous pouvez également essayer de les construire dans des quartiers encore vides et ainsi valider les prérequis pour terminer une Étape.
- Dans les cartes « Niveau I » se trouvent des Bâtiments de Service à la fois simples et peu coûteux et dont les bénéfices peuvent être utilisés immédiatement. Naturellement, vous devez veiller à construire les zones directement adjacentes les unes aux autres. Ainsi, assurez-vous de pouvoir ajouter des zones adjacentes facilement. Gardez à l'esprit qu'elles pourront également être utilisées par un plateau de jeu adjacent ajouté lors d'une Étape ultérieure.
- Il est préférable de piocher des cartes « Niveau II » tôt dans la partie. Vous y trouverez des Bâtiments de Service qui impactent tout le quartier. Vous n'avez pas besoin de les construire de façon centrale, et, lorsque vous ajoutez un plateau de jeu adjacent, ils auront également de l'impact sur le quartier élargi qui en résulte.
- Vous ne devriez piocher des cartes « Niveau III » qu'après avoir fait quelques constructions et avoir un Trésor public suffisamment solide.
- Soyez attentif aux pistes Pollution, Trafic et Criminalité. Même si ce n'est qu'en fin de partie qu'elles ont un impact sur le Bonheur global, et donc sur votre résultat final, vous devriez garder un œil dessus. En effet, si leurs valeurs atteignent la limite, vous n'êtes plus en mesure de jouer de cartes qui les feraient monter, ce qui réduit considérablement vos possibilités.
- Puisque la plupart des plateaux de jeu ne comportent que trois ou quatre quartiers, une Étape peut généralement être franchie rapidement. Toutefois, si les valeurs sur votre plateau Administration sont trop faibles, cela pourrait entraîner une forte baisse de Bonheur ou vous obliger à perdre de l'argent à cause de la piste Emploi. Dans ce cas, il est préférable d'améliorer ces valeurs plutôt que de terminer l'Étape au plus vite.
- Chaque augmentation de Bonheur offre de nombreux bénéfices dans la mesure où les valeurs atteintes comptent également pour les Étales suivantes.
- Assurez-vous d'avoir assez d'argent dans le Trésor public pour la prochaine Étape. Vous devrez être capable de payer le coût de développement d'un plateau adjacent. Vous devrez également conserver suffisamment d'argent pour construire de nouveaux Bâtiments de Service et Urbains.

## LES SCÉNARIOS

Toutes les **règles du jeu d'initiation** s'appliquent. En plus de cela, des règles et éléments de jeu s'y ajoutent au fil des scénarios. Les scénarios ont été conçus pour être joués dans l'ordre. Toutes les règles du scénario 1 s'appliquent au scénario 2, et toutes les règles des scénarios 1 et 2 s'appliquent au scénario 3, etc.

C'est la raison pour laquelle il est recommandé de jouer les scénarios dans l'ordre où ils sont présentés. Ainsi, vous apprendrez progressivement chacune de ces règles. Au début de chaque scénario, mettez en place les plateaux de jeu indiqués. Contrairement à une partie d'initiation, vous commencez toujours avec un Trésor public de départ de 10 Argent. 

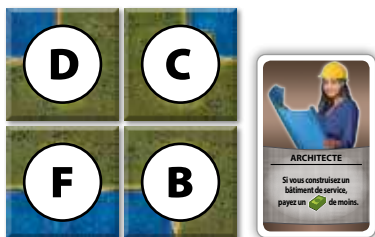
Si vous désirez jouer dès à présent avec toutes les règles, lisez les règles des scénarios 1 à 4 et jouez ensuite le scénario 4.

### Scénario 1 : Bâtiments Uniques



- Les Bâtiments Uniques sont des bâtiments spéciaux qui vous rapportent des bénéfices, mais qui, en contrepartie, occupent beaucoup de place.
- Mélangez les dix cartes Bâtiment Unique dans les pioches Niveaux II et III correspondantes (selon leur dos). Les dix tuiles Bâtiment correspondantes sont placées face visible à côté des plateaux de jeu.
- Si un joueur pioche une carte Bâtiment Unique, il la place normalement devant lui et pourra la construire dès son prochain tour.
- Une fois construite, la carte est placée face visible à côté du plateau Administration. Dès lors, les bénéfices indiqués sur la carte s'appliquent.  
**Exception** : L'Opéra et le Centre Commercial Prestige octroient un bénéfice uniquement au moment de leur construction.
- Une carte Bâtiment Unique peut être échangée comme n'importe quelle carte Construction normale et être piochée à nouveau plus tard dans la pile Échange.  
**Remarque** : Ainsi, vous pouvez « mettre de côté » un bâtiment pour le construire à un moment plus approprié, notamment si vous n'avez plus de place, et éviter qu'il ne vous bloque sur votre plateau actuel.

### Scénario 2 : Cartes Rôle



- Chaque joueur reçoit une carte Rôle indiquant une capacité spéciale qu'il peut utiliser aussi souvent qu'il le souhaite durant la partie.
- Mélangez les dix cartes Rôle. Le premier joueur reçoit deux cartes et en choisit une. Puis, dans le sens horaire, chaque joueur reçoit deux cartes et

en choisit une. Poursuivez ainsi jusqu'à ce que tous les joueurs aient une carte devant lui. **Remarque** : Vous pouvez immédiatement annoncer à voix haute la carte choisie afin que les joueurs choisissant après vous puissent affiner leur choix en fonction du vôtre.

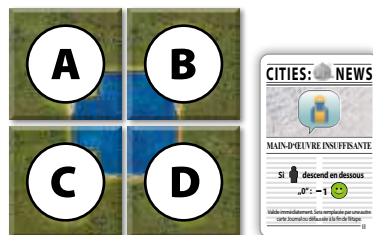
- Les cartes Rôle non choisies sont rangées dans la boîte.
- Tous les joueurs placent leur carte Rôle face visible devant eux.  
**Remarque** : Si vous jouez avec les cartes Rôle pour la première fois, vous pouvez les distribuer au hasard au lieu d'en choisir une parmi deux.

### Scénario 3 : Cartes Directive



- Les cartes Directive octroient un bénéfice à usage unique.
- Mélangez les dix cartes Directive dans les pioches Niveaux II et III correspondantes (selon leur dos).
- Si un joueur pioche une carte Directive, il la place face visible devant lui.
- Une carte Directive peut être jouée à la place d'une carte Construction lorsque le joueur choisit l'action « Jouer une carte Construction ». Une fois que son coût a été payé et qu'elle a été jouée, la carte est rangée dans la boîte. Aucun bâtiment n'est ajouté au plateau.
- Une carte Directive **ne peut pas** être échangée en payant 2 Argent.
- Si vous n'avez pas utilisé votre carte Directive à la fin d'une Étape, vous devez la défausser et la ranger dans la boîte sans l'utiliser. Vous ne pouvez pas la conserver pour l'Étape suivante.

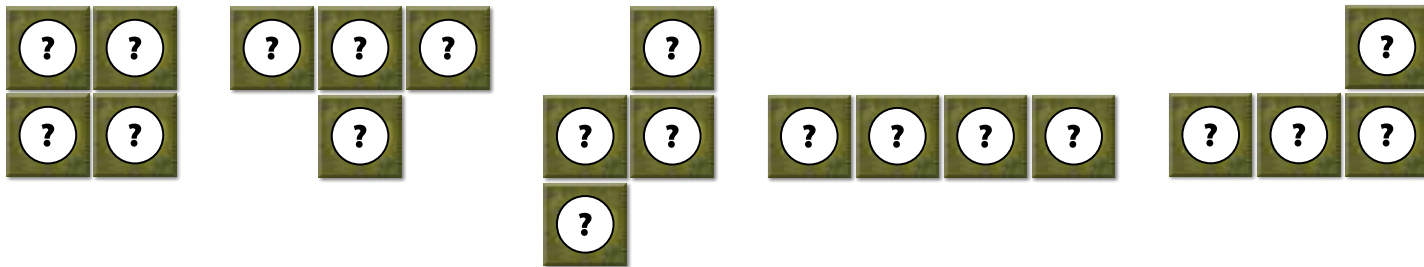
### Scénario 4 : Cartes Actualités



- Tant qu'elles sont en jeu, les cartes Actualités vous imposent un désavantage qui limite vos possibilités.
- Mélangez les dix cartes Actualités dans les pioches Niveaux II et III correspondantes (selon leur dos).
- Si un joueur pioche une carte Actualités, il la place face visible à côté des plateaux de jeu. Ce joueur pioche ensuite **une nouvelle carte en remplacement**.  
**Remarque** : Il est pratique de placer les cartes Actualités à proximité de la zone de jeu impactée par la carte, comme à côté du plateau Administration ou à côté de la réserve de tuiles correspondante. Les cartes Actualités ont un effet immédiat.
- Il existe deux façons de se débarrasser des cartes Actualités :
  - si une autre carte Actualités est piochée, la nouvelle remplace immédiatement l'ancienne qui est défaussée et rangée dans la boîte ;
  - à la fin d'une Étape, la carte Actualités en cours est défaussée et rangée dans la boîte.
- Si un joueur pioche une carte Actualités à la fin d'une Étape lors d'un échange de cartes, elle est rangée dans la boîte, sans appliquer l'effet. Le joueur pioche une autre carte en remplacement. S'il s'agit également d'une carte Actualités, il répète l'opération.



## Scénario 5 : Diversité



- Ce scénario offre de nouveaux défis aux joueurs ayant déjà fait quelques parties, en modifiant la configuration des plateaux de jeu.
- Dans ce scénario, toutes les cartes Bâtiment Unique, Rôle, Directive et Actualités sont utilisées.
- Les plateaux de jeu peuvent être assemblés de toutes les façons possibles. Pour cela, mélangez-les sous la table, choisissez-en quatre et disposez-les à votre convenance.
- Assurez-vous d'agencer les zones terrestres en face des zones terrestres et l'eau en face de l'eau ou en bordure. Mis à part ces deux contraintes, vous êtes libre de les disposer comme bon vous semble. Par exemple, vous pouvez les disposer en carré de 2x2 plateaux et former un grand lac au centre, ou mettre les zones d'eau sur les bords, ou encore les disposer en forme de L.
- Il est possible d'ajuster le niveau de difficulté de la partie en modifiant le Trésor public de départ :  
Débutant : 12 Argents  
Avancé : 10 Argents  
Expert : 8 Argents
- Toutes les règles précédemment décrites s'appliquent.

L'auteur et l'éditeur tiennent à remercier les testeurs et les relecteurs des règles.

**L'auteur :** Rustan Håkansson, né en 1981, vit avec sa femme et ses enfants en Suède. Après avoir sorti le jeu de civilisation *Tribes : Dawn of Humanity*, ce jeu coopératif d'architecture urbaine est son second jeu chez Kosmos.



**Édition :** Wolfgang Lüdtko

**Assistance édition :** Peter Neugebauer, Kosmos-Team

**Graphisme :** Fiore GmbH

**Traduction française :** MeepleRules.fr

© 2019 Franckh-Kosmos Verlags-GmbH & Co. KG  
Pfizerstr. 5-7, 70184 Stuttgart  
Telefon: +49 711 2191-0  
Fax: +49 711 2191-199  
info@kosmos.de  
kosmos.de

© 2020 IELLO pour la version française  
9, avenue des Érables, lot 341  
54180 Heillecourt, France  
www.iello.com

© Paradox Interactive, Cities: Skylines®  
© 2019 Paradox Interactive AB (publ)  
Tous droits réservés

Fabriqué aux Pays-Bas



## TABLEAU DE RÉUSSITE

### < 0 : Ville agonisante

Une moitié de la population a déjà déserté les lieux, et l'autre moitié partira dès que possible.

### 0 - 10 : Ville-dortoir

Les visiteurs qui se souviennent de votre ville se comptent sur les doigts d'une main. Quant aux habitants, ils ne sont pas fiers et ne s'estiment guère chanceux d'y vivre.

### 11 - 20 : Ville ambitieuse

Votre ville pourrait devenir quelque chose. Un jour. Peut-être.

### 21 - 30 : Ville pressée

Les choses commencent à avancer ici. Des constructions fleurissent aux quatre coins de la ville, qui pourrait devenir un endroit où il fait bon vivre.

### 31 - 40 : Ville modèle

Les gens aiment vivre ici ! Même les jeunes qui déménagent reviennent s'y installer quelques années plus tard avec leur famille.

### 41 - 50 : Ville en plein boum

C'est une ville qui attire du monde, elle croule sous la demande !

### 51 - 60 : Ville de lumière

Les habitants et les touristes sont d'accord, cette ville est formidable ! Dès que survient un problème, il est pris en charge et résolu.

### 61+ : Ville paradisiaque

Entre les habitants et cette ville, c'est une véritable histoire d'amour, et ils n'échangeraient leur place pour rien au monde.

## COUPON : CITIESBG2020FR

Vous souhaitez découvrir le jeu vidéo *Cities : Skylines* ?

Ce code vous permettra de télécharger le jeu de base *Cities : Skylines* et l'extension *After Dark* en bénéficiant de 50 % de remise dans la boutique Paradox (expiration de l'offre : 31 décembre 2020) :  
<https://www.paradoxplaza.com/cities-skylines-all>