

■ Transactions (pièces) entre les joueurs

Lorsque les revenus et les paiements se produisent en même temps, on réalise d'abord les paiements.
Si le joueur qui doit payer, ne peut pas payer la totalité, il paye ce qu'il peut et il est exempté du reste. (Le total de vos pièces ne peut pas descendre en-dessous de zéro). Le joueur qui devait recevoir l'argent, ne reçoit pas de compensation pour la perte de revenus.

Le joueur A obtient un « 3 », le joueur B a un « Café » dans sa ville donc le Joueur A doit payer 1 pièce.
Cependant le joueur A n'a pas de pièces, donc il ne doit rien payer.
Après ceci, le joueur A reçoit 2 pièces de la Banque pour les deux Boulangeries dans sa ville.

Si de multiples transactions se produisent suite à un jet de dés, on les réalise dans le sens inverse des aiguilles d'une montre.

Le joueur A obtient un « 3 », le joueur B a trois « Café » et le joueur C possède deux « Café ».
Le joueur B doit recevoir 3 pièces et le joueur C 2 pièces, mais le joueur A n'a que 3 pièces.
On procède au paiement dans le sens inverse des aiguilles d'une montre. Le joueur A paye d'abord 2 pièces au joueur C. Il lui reste 1 pièce qu'il donne au joueur B. Il est exempté du paiement des 2 pièces restantes qu'il doit au joueur B.

■ Construire de Nouveaux Établissement et Terminer des Monuments

Une fois pendant leur tour, les joueurs peuvent construire un nouvel établissement ou bien terminer un monument qui était en construction.

Cela se fait en payant à la banque le coût inscrit sur le coin en bas à gauche de chaque carte.

Un seul établissement avec le signe ① peut être construit dans la ville. (Vous ne pouvez construire qu'un seul de chaque établissement ①).

Les autres établissements peuvent être construits plusieurs fois dans une ville. (Posez les cartes verticalement, les unes sur les autres, peut être un très bon moyen d'en garder la trace).

Vous ne pouvez pas construire un bâtiment dont toutes les cartes ont été vendues. Lorsque vous terminez un Monument, retournez la carte face visible. Les effets du Monument sont maintenant actifs.

Le « Centre Commercial » affecte chaque carte. (Si vous avez 2 cartes Boulangerie, vous gagnez donc 4 pièces).

Cartes en réserve

Payer à la Banque

Construire l'établissement

Continuez la partie de la manière adéquate. Le joueur qui construit ses quatre monuments remporte la partie.

Auteur : Masao Suganuma
Illustration : Noboru Hotta
Conception Graphique : Taro Hino
Edition : Manindo

Grounding Inc.

<http://www.g-rounding.com>

© Grounding Inc.

Traduction française : Stéphane Athimon, Natacha Athimon-Constant.

マフ街



Vous êtes le propriétaire d'une grande entreprise.
Le but du jeu est de développer votre ville pour pouvoir construire tous les Monuments principaux avant que vos adversaires ne le fassent.

Remarque : Les cartes dans ce jeu décrivent divers établissements, et elles sont posées sur la table pour jouer. Ces cartes ne seront jamais dans vos mains ou mélangées.

Nombre de joueurs : 2-4, Durée : 30 min, Age : à partir de 7 ans.



■ Cartes de Départ (6 sortes)

Cartes 108

Cartes de Départ (6 sortes)

Établissements de départ
(2 sortes)



Monument
(4 sortes)



Cartes en Réserve (15 sortes)

Établissements Principaux
(3 sortes)



Établissements
(12 sortes)



4 Mal

6 Mal

60 pièces



2 dés



1 livret de Règles

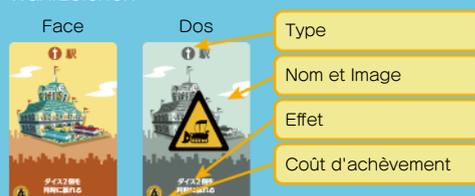


■ Explication des Cartes

Établissements



Wahrzeichen



■ Préparation du jeu

Placez les deux établissements de départ « Wheat Field » (champs de blé) et « Bakery » (Boulangerie) faces visibles, ainsi que les quatre monuments (Gare, Centre Commercial, Parc d'attractions, Tour Radio) faces cachées (en construction) devant chaque joueur. C'est la ville de départ de chaque joueur. (Lorsque vous jouez à 3 joueurs ou moins, les cartes supplémentaires ne sont pas utilisées). Regroupez chaque établissement de réserve ensemble et disposez-les sur la table de manière à ce que tous les joueurs puissent les voir.

Donnez 3 pièces à chaque joueur. Laissez les pièces en trop sur la table pour qu'elles soient accessibles à tous les joueurs. (Les joueurs qui gagneront des pièces venant de la Banque, prendront en fait des pièces sur la table). Choisissez le premier joueur de la manière qui vous convient.



■ Tour de jeu

Les joueurs jouent chacun leur tour dans le sens horaire.

Les joueurs commencent leur tour par lancer les dés.

L'établissement qui correspond au jet de dés est activé. (Le joueur qui possède l'établissement correspondant reçoit des revenus).

A la fin de son tour, un joueur peut construire un nouvel établissement ou bien il peut terminer un monument.

Le joueur qui termine ses quatre monuments en premier, remporte la partie.

Lorsque deux dés sont lancés, seuls les installations / équipements qui ont le total de la somme des deux dés sont valides.

■ Jet de Dés

Le jeu progresse par des tours, où chaque joueur va lancer les dés.

Au début, les joueurs commencent leur tour en lançant 1 dé.

Si le joueur possède un monument « Gare » terminé il peut lancer deux dés. (Le joueur peut alors choisir s'il lance 1 dé ou 2).

■ Gagner des Revenus

Les joueurs gagnent des revenus en se basant sur les jets de dés et sur les effets des établissements qu'ils possèdent et qui correspondent au jet de dés. (Recevoir des pièces de la banque ou d'autres joueurs dépend de l'effet inscrit sur l'établissement).

Il n'y a pas de limite au nombre de pièces que vous pouvez posséder. Vous pouvez aussi échanger les pièces librement.

Il y a quatre moments différents pour gagner des pièces, cela dépend de ce qui est inscrit sur la carte établissement.

Bleu : Industrie Primaire



Recevez des revenus de la banque pendant n'importe quel tour de jeu.

Vert : Magasins, Usines, Marchés



Recevez des revenus de la banque pendant votre tour seulement.

Rouge : Restaurants



Prenez des pièces au joueur qui a lancé les dés.

Violet : Établissement Principal



Recevez des revenus de tous les autres joueurs mais seulement pendant votre tour de jeu.