

POINT CITY

Règle du jeu



CRÉDITS

Conception du jeu

Molly Johnson, Robert Melvin, Shawn Stankewich

Développement

Molly Johnson, Robert Melvin, Shawn Stankewich

Direction créative

Molly Johnson, Robert Melvin, Shawn Stankewich

Illustrations

Dylan Mangini

Conception graphique

Dylan Mangini and Shawn Stankewich

Rédaction

Molly Johnson, Robert Melvin, Shawn Stankewich

Directeur des projets AEG

Nicolas Bongiu

Production

David Lepore, Adelheid Zimmerman

Traduction

Antoine Prono (Transludis)

Adaptation

Gigamic



Données et adresse à conserver : 04 - 2023



ATTENTION! Ne convient pas à un enfant de moins de 3 ans. Présence de petits éléments susceptibles d'être ingérés.



©2023 Alderac Entertainment Group.

2505 Anthem Village Drive, Suite E-521, Henderson, NV 89052, USA. Point City et les marques qui y sont liées sont ™ ou ® and © par Alderac Entertainment Group, Inc. ou Flatout Games. Tous droits réservés. Fabriqué en Chine.



Adaptation et distribution françaises :



ZAL Les Garennes
F 62930 - Wimeroux - FRANCE
www.gigamic.com

APERÇU

POINT CITY est un jeu d'acquisition de ressources et de combos pour 1 à 4 joueurs. Chacun joue à tour de rôle pour collecter des ressources et construire des cartes Bâtiment dans sa ville afin de marquer le plus de points possible. Les bâtiments que vous construisez vous rapportent des ressources permanentes pour les tours à venir, des bonus spéciaux et des points. Le joueur qui construit la ville qui rapporte le plus de points gagne la partie !

MATÉRIEL

- 160 cartes recto-verso Ressource/Bâtiment
- 4 cartes Ingénieur de départ
- 1 carte de référence
- 22 jetons Municipaux
- 2 jetons Marché

CARTES RESSOURCE (VERSO)



CARTES BÂTIMENT (RECTO)



JETONS MUNICIPAUX



JETONS MARCHÉ



CARTE DE RÉFÉRENCE

MISE EN PLACE					
1	2	3	4	5	6
1	2	3	4	5	6
1	2	3	4	5	6
1	2	3	4	5	6
1	2	3	4	5	6

CARTE INGÉNIEUR DE DÉPART



MISE EN PLACE

- 1 Triez les cartes Ressource/Bâtiment en trois paquets en fonction de leur niveau (identifié par le nombre de points qui apparaît dans le coin inférieur gauche du côté Bâtiment de chaque carte). Mélangez séparément chaque paquet, côté Ressource visible. Utilisez le tableau suivant pour savoir combien de cartes de chaque paquet vous devez retirer avant de commencer :



Nombre de joueurs	Cartes nv.1 à retirer	Cartes nv.2 à retirer	Cartes nv.3 à retirer
1-2 J	-25 (reste 40)	-26 (reste 24)	-27 (reste 18)
3 J	-13 (reste 52)	-14 (reste 36)	-17 (reste 28)
4 J	-1 (reste 64)	-2 (reste 48)	-7 (reste 38)

Rangez les cartes retirées. Elles ne serviront pas pour cette partie.

- 2 Empilez les trois paquets : le niveau 3 tout en bas, le niveau 2 au milieu, le niveau 1 sur le dessus. Placez la pioche ainsi combinée (appelée "pioche" dans la suite de ces règles) au centre de la table.
- 3 Tirez 16 cartes de la pioche pour former le marché. Piochez les cartes une par une et placez-les face cachée (côté Ressource visible) pour former une grille de 4x4 cartes, en partant en haut à gauche et en terminant en bas à droite.

Note : lors de la mise en place, puis au cours du jeu, respectez toujours cet ordre quand vous ajoutez des cartes au marché. Vous devez commencer en haut à gauche puis procéder de gauche à droite et de haut en bas.

- 4 Retournez tous les jetons Municipaux face cachée et mélangez-les. Retournez face visible autant de jetons qu'indiqué pour votre nombre de joueurs (2 J : 10, 3 J : 12, 4 J : 14) pour former une réserve à la disposition de tous.

5 Prenez autant de cartes Ingénieur de départ que le nombre de joueurs, dont la carte marquée du symbole de premier joueur (♂).

6 Chaque joueur reçoit une carte Ingénieur de départ au hasard et la retourne. Le joueur qui a obtenu le symbole de premier joueur commence.

Vous êtes prêts à jouer !

EXEMPLE DE MISE EN PLACE À 3 JOUEURS



CARTES INGÉNIEURS
DE DÉPART



MARCHÉ

DÉROULEMENT

À votre tour, prenez 2 cartes orthogonalement adjacentes du marché ou les 2 cartes du sommet de la pioche.

Prendre une ou des **cartes Ressource** ne vous coûte rien. Placez-les alors devant vous dans votre **stock**. Toute carte Ressource peut être utilisée dès ce tour pour fournir les ressources nécessaires à la construction d'une carte Bâtiment (mais vous pouvez aussi la garder pour plus tard). Les cartes Ressource avec un double symbole comptent pour deux ressources.

Prendre une carte Bâtiment est possible uniquement si vous disposez des ressources nécessaires à sa construction, soit en dépensant des cartes Ressource de votre stock, soit en utilisant des ressources permanentes fournies par les bâtiments que vous avez déjà construits.

Note : vous n'avez pas le droit de prendre une carte Bâtiment si vous n'avez pas de quoi construire ce bâtiment. Vous pouvez uniquement prendre des cartes Ressource ou des cartes Bâtiment que vous pouvez construire.

Au lieu de prendre deux cartes adjacentes du marché, vous pouvez prendre les deux cartes du sommet de la pioche (vous connaîtrez la première avant de piocher, mais pas la seconde). Vous n'avez pas le droit de prendre une carte DE la pioche et une carte DU marché.



Action facultative : révéler un bâtiment

S'il y a exclusivement des ressources dans une ligne ou colonne du marché, une fois par tour, vous pouvez retourner une des cartes de cette ligne ou colonne sur son côté Bâtiment avant de faire votre choix. Cela peut vous offrir plus d'options de construction. Il s'agit d'une action gratuite et facultative que vous pouvez faire si les conditions décrites ci-dessus sont remplies. Vous ne pouvez jamais retourner une carte Bâtiment sur son côté Ressource.

Construire un bâtiment

Une fois que vous avez payé les ressources nécessaires à la construction d'un bâtiment (soit grâce à des cartes Ressource, soit grâce aux ressources permanentes de vos bâtiments déjà construits), placez ce bâtiment au sein de votre ville : c'est ainsi que nous appellerons l'espace qui se trouve devant vous. Pour tenir le compte des ressources permanentes à votre disposition, nous vous recommandons d'organiser votre ville comme indiqué ci-contre afin d'optimiser la place disponible et la lecture des cartes.

Attention : si vous construisez deux bâtiments dans le même tour, vous devez avoir suffisamment de ressources pour les deux (vous ne pouvez pas dépenser deux fois une même ressource permanente).



RESSOURCES PERMANENTES

Utilisables lors de chaque tour suivant la construction de ce bâtiment



POINTS

Comptés à la fin de la partie

COÛT DE CONSTRUCTION

Ressources à dépenser depuis votre stock ou vos ressources permanentes

EXEMPLE DE PAIEMENT



Les ressources dépensées vont à la défausse.

Note : les cartes Ingénieur sont des ressources jokers et peuvent être utilisées à la place de n'importe quelle ressource.

Construire un bâtiment municipal

Certains bâtiments sont marqués d'une icône Bâtiment municipal (🏛️). dans le coin supérieur droit. Ces bâtiments ne rapportent ni ressources ni points (du moins pas directement) ; en revanche ils vous permettent de choisir un jeton Municipal. Ces jetons vous rapporteront des points à la fin de la partie en fonction des éléments présents dans votre ville, par exemple pour certaines ressources permanentes de vos bâtiments.

JETONS MUNICIPAUX



CARTE BÂTIMENT MUNICIPAL



FIN DU TOUR

Une fois que vous avez pris vos deux cartes, payé les éventuels coûts de construction du ou des bâtiments que vous voulez construire, et choisi les jetons Municipaux auxquels vous avez droit, votre tour se termine. Complétez alors le marché en comblant les espaces vides avec les 2 premières cartes de la pioche.

Note : si vous avez choisi de prendre des cartes de la pioche plutôt qu'au marché, ignorez cette étape.

Complétez le marché dans l'ordre, en procédant de gauche à droite et de haut en bas.

Important : si la carte que vous avez prise au marché à votre tour était une ressource, retournez la carte de la pioche qui la remplace sur son côté Bâtiment. De même, si la carte que vous aviez prise au marché à votre tour était un bâtiment, placez la carte qui la remplace directement sur son côté Ressource. Cela rend le marché plus dynamique, car il évolue en fonction des choix de chaque joueur.

Vous pouvez vous aider des jetons Marché fournis pour vous souvenir du côté sur lequel vous devez placer la nouvelle carte. Si vous le faites, dès que vous prenez une carte au marché, remplacez-la par un jeton Marché pour vous souvenir de quel côté vous devrez placer la carte qui la remplace.

Vous pouvez aussi utiliser un jeton Marché comme suit si personne ne se souvient de la carte qui occupait un espace vide, et qu'il faut remplacer. Jetez le jeton Marché en l'air comme pour jouer à pile ou face. Le côté sur lequel il retombe vous indique la nature de la carte que vous devez placer dans l'emplacement vacant.



FIN DE LA PARTIE

La partie est terminée lorsqu'il n'est plus possible de remplir le marché parce que la pioche s'est épuisée (vous allez jouer exactement 17 tours, et il restera 14 cartes dans le marché).

DÉCOMPTE FINAL

Faites la somme des points des cartes Bâtiment de votre ville et des points que vous rapportent vos jetons Municipaux. Le joueur qui obtient le plus de points gagne la partie !

Note : les jetons Municipaux qui rapportent des points en fonction du nombre de ressources de votre ville prennent uniquement en compte vos ressources permanentes (et non vos cartes non dépensées).

En cas d'égalité, le joueur qui a le plus de cartes Ressource non dépensées parmi les joueurs à égalité l'emporte. S'il y a encore égalité, la victoire est partagée !



Points des cartes Bâtiment de la ville.....	24
Jeton Municipal 1 (2 pts/ ressource permanente Économie)	8
Jeton Municipal 2 (3 pts/ paire de ressources permanentes Énergie + Communauté)	6
Jeton Municipal 3 (3 pts/ ressource permanente en 3 ex. = 3 pour Économie et 3 pour Écologie).....	6
Jeton Municipal 4 (2 pts/ carte Ingénieur non dépensée).....	4
Score final	24 + 8 + 6 + 6 + 4 = 48 points

MODE SOLO

Mise en place

Appliquez les règles de mise en place pour une partie à 2 joueurs avec les ajustements suivants :

- Attribuez-vous une carte Ingénieur au début de la partie. Vous jouez le premier tour.
- Alignez 10 jetons Municipaux de votre choix de gauche à droite. L'ordre est important.
- Placez un jeton Marché au-dessus de la première carte en haut à gauche et placez le second en face de la deuxième ligne de la grille de 4x4 cartes (voir ci-dessous).

Tour de jeu

Vous commencez à jouer. Un tour se déroule comme d'habitude, et vous devez reconstituer le marché comme si vous disputiez une partie à plusieurs. Une fois que vous avez joué votre tour, l'Automa (votre adversaire virtuel) joue son tour.

Tour de l'Automa

L'Automa va toujours prendre la carte qui se trouve à l'intersection des deux jetons Marché et la carte qui se trouve au-dessous. Ensuite, le marché doit être complété comme d'habitude. Les jetons Marché avancent alors selon le schéma ci-contre : le jeton Marché du haut (colonnes) avance d'un cran de gauche à droite. Lorsqu'il part de la 4^e colonne, il revient à la 1^{re}. Le jeton de gauche (lignes) se déplace d'un cran de haut en bas. Lorsqu'il part de la ligne du bas, il revient à la ligne du haut. L'Automa prend toujours 2 cartes. Lorsque la carte située à l'intersection des deux jetons est sur la ligne du bas, la carte "du dessous" qu'il doit prendre avec est celle de la ligne du haut, dans la colonne correspondante.



Note : le tour de l'Automa est donc prévisible car il piochera toujours les cartes à partir de l'intersection des deux jetons, qui se déplace de gauche à droite et de haut en bas à chaque tour. Vous connaissez donc par avance les cartes qu'il va récupérer.

L'Automa n'a rien à dépenser pour construire des bâtiments. Toute carte qu'il pioche est automatiquement ajoutée à son stock (ressources) ou à sa ville (bâtiments).

Lorsque l'Automa construit un bâtiment municipal, il récupère le jeton qui se trouve le plus à gauche de la ligne que vous avez formée au début de la partie. Retournez ce jeton face cachée et placez-le à proximité de la ville de l'Automa.

Décompte final

Faites le compte de vos points comme dans la règle de base.

Points de l'Automa

L'Automa marque ses points comme suit :

- Points de ses cartes Bâtiment.
- Points des ressources permanentes de ses bâtiments (voir ci-dessous).
- Points des jetons Municipaux (voir ci-dessous).
- Cartes Ingénieur (niveau Difficile uniquement).

Vous pouvez choisir le niveau de l'Automa. Commencez en mode Facile et essayez de le vaincre en relevant la difficulté à chaque fois.

- **Facile :** points des cartes, 1 pt par ressource permanente, 3 pts par jeton Municipal.
- **Moyen :** points des cartes, 1|2|3 pts pour chaque type de ressource permanente dont l'Automa possède 1|2|3+ exemplaires, 5 pts par jeton Municipal.
- **Difficile :** points des cartes, 1|3|6 pts pour chaque type de ressource permanente dont l'Automa possède 1|2|3+ exemplaires, 7 pts par jeton Municipal, 1 pt par carte Ingénieur.

AIDE DE JEU

Nombre de joueurs	Cartes nv.1 à retirer	Cartes nv.2 à retirer	Cartes nv.3 à retirer	Jetons Municipaux
1-2J	-25 (reste 40)	-26 (reste 24)	-27 (reste 18)	10
3J	-13 (reste 52)	-14 (reste 36)	-17 (reste 28)	12
4J	-1 (reste 64)	-2 (reste 48)	-7 (reste 38)	14

Mise en place

1. Préparez la pioche (niveau 1 sur le dessus).
2. Préparez le marché (grille de 4x4 ressources).
3. Piochez des jetons Municipaux.
4. Chaque joueur reçoit une carte Ingénieur de départ.



Tour de jeu

1. [Facultatif] Retournez une ressource sur son côté Bâtiment s'il n'y a que des ressources dans sa ligne ou colonne.
2. Prenez 2 cartes adjacentes du marché ou 2 cartes de la pioche.
3. Payez les ressources requises si vous construisez un ou des bâtiments.
4. Choisissez un jeton Municipal si vous avez construit un bâtiment municipal.
5. Complétez le marché de haut en bas et de gauche à droite.