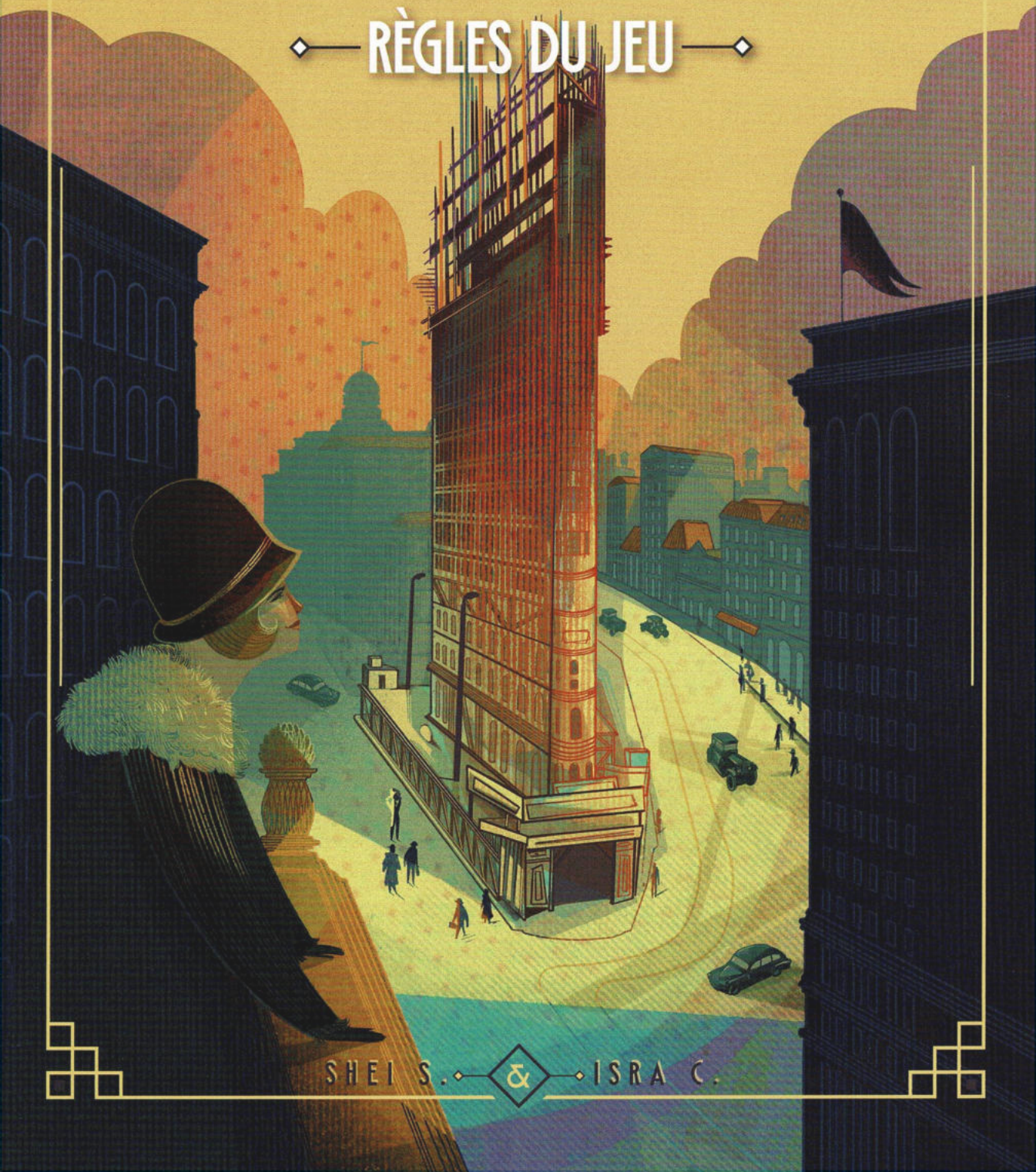


FLATI RON

◆ — RÈGLES DU JEU — ◆



SHEI S. ◆ & ◆ ISRA C.

MONUMENT HISTORIQUE DU QUARTIER DE MANHATTAN À NEW YORK, LE FLATIRON BUILDING, QUI FUT D'ABORD BAPTISÉ « FULLER BUILDING », EST UN GRATTE-CIEL DE 21 ÉTAGES. IL DOIT SON NOM À SA FORME TRIANGULAIRE TRÈS PARTICULIÈRE, QUI RAPPELLE LES ANCIENS FERS À REPASSER EN FONTE (« FLATIRON » SIGNIFIE « FER À REPASSER »). SITUÉ AU CROISEMENT DE LA 5TH AVENUE, DE BROADWAY, DE LA EAST 22ND STREET ET DE LA EAST 23RD STREET, IL EST L'UNE DES SILHOUETTES LES PLUS RECONNAISSABLES DU PANORAMA URBAIN NEW-YORKAIS, DEPUIS SA CONSTRUCTION EN 1902.

◆ PRINCIPE DU JEU ◆

Flatiron vous transporte au cœur de la Grosse Pomme, où vous êtes invités à participer à la construction de ce bâtiment iconique. Face à votre adversaire, vous devrez développer votre cabinet d'architecte en acquérant des cartes qui vous permettront, une fois ajoutées à votre plateau individuel, d'effectuer davantage d'actions, mais également de monter en puissance.

Votre objectif final est d'obtenir plus de points de victoire que votre adversaire au cours de la construction, tout en conservant une image publique irréprochable et en vous conformant aux décrets édités par le New York City Hall (équivalent de la mairie). Une fois le toit du bâtiment posé, tout est prêt pour son inauguration et la partie prend fin. Le joueur ayant accumulé le plus de points de victoire remportera la partie et sera couvert de gloire.

◆ REMERCIEMENTS ◆

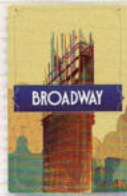
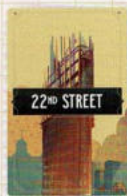
Nous souhaitons dédier ce jeu à tous ses testeurs qui ont parcouru les rues de New York à nos côtés. Une mention spéciale à Nuria, Motedu et Shelob qui savent que c'est à Broadway que l'on trouve de l'argent. Un grand merci à toute l'équipe de Ludonova pour sa confiance renouvelée et merci à vous qui jouez à *Flatiron*.

Ludonova tient à remercier toutes les personnes qui ont participé aux séances de test du jeu, ainsi que les auteurs eux-mêmes pour la confiance qu'ils nous ont accordée et pour leur dévouement sans faille pour faire de *Flatiron* le meilleur jeu possible.

MATÉRIEL

32 cartes Rue

10 cartes Décret du City Hall



Face

x 8

x 8

x 8

x 8

Dos

Face

Dos

1 piste de score

1 plateau City Hall

15 Étages

9 cartes Action Daniel Burnham pour le mode Solo



1 Toit



Face

Dos

4 plateaux Joueur recto verso



Face



Dos

1 plateau Manhattan

26 Dollars

4 pions Réputation

28 Piliers



21 x 1 \$



5 x 5 \$

14 pions Journal



Dos



Face



1 Livreur de journaux



2 marqueurs de score



7 x 4 couleurs

2 Architectes



MISE EN PLACE

1 Placez le plateau Manhattan [A] au centre de la table, de manière que les 4 Rues soient visibles des deux joueurs (n'oubliez pas que la hauteur du bâtiment augmentera progressivement). Placez ensuite le plateau City Hall [B] d'un côté du plateau Manhattan et la piste de score [C] de l'autre côté.

2 Prenez les 4 Étages de départ, indiqués par l'icône ★, et placez-en un au hasard, face visible, sur la case centrale du plateau Manhattan. Il s'agit de l'Étage en cours de construction au début de la partie. Mélangez, face cachée, les 3 autres Étages de départ avec le reste des Étages, puis prenez-en 4 au hasard, sans les regarder. Il s'agit de la pioche d'Étages. Rangez le reste des Étages dans la boîte de jeu.

3 Placez le Toit sur la case prévue à cet effet du plateau City Hall, puis recouvrez-le de la pioche d'Étages que vous venez de constituer [A]. Retournez ensuite le premier Étage et placez-le sur la case voisine à la pioche [B].

4 Mélangez tous les pions Journal face cachée, puis placez-les à côté de la piste de score [A]. Il s'agit de la réserve de pions Journal. Retournez ensuite un de ces pions et placez-le sur la case correspondante du plateau City Hall [B]. Il s'agit du Journal du jour au début de la partie.

5 Placez le Livreur de journaux sur l'icône le représentant de la case 10 de la piste de score.

6 Mélangez chaque paquet Rue séparément (selon leur dos), puis placez-les face visible dans l'emplacement correspondant du plateau Manhattan.

7 Mélangez les cartes Décret du City Hall, puis piochez-en 6 et placez-les face visible à proximité du plateau City Hall. Rangez le reste de ces cartes dans la boîte de jeu.

8 Formez une réserve générale contenant les Dollars, les Piliers et les pions Réputation. Dans *Flatiron*, tout le matériel est en quantité limitée, à l'exception des Dollars. Si vous venez à en manquer au cours de la partie, remplacez-les par un substitut adéquat.

9 Mélangez les plateaux Joueur et distribuez-en 2 à chaque joueur. Chacun en choisit un et le place dans sa zone de jeu, sur la face de son choix [A]. Rangez les autres plateaux Joueur dans la boîte. Lors de vos premières parties, nous vous conseillons de choisir la face violette. Chaque joueur choisit ensuite une couleur, puis place son Architecte à côté de son plateau [B] et son marqueur de score sur la case 0 de la piste de score [C]. Choisissez ensuite au hasard le premier joueur, qui reçoit 7 Dollars. Son adversaire en reçoit 9 [D].

TOUR DE JEU

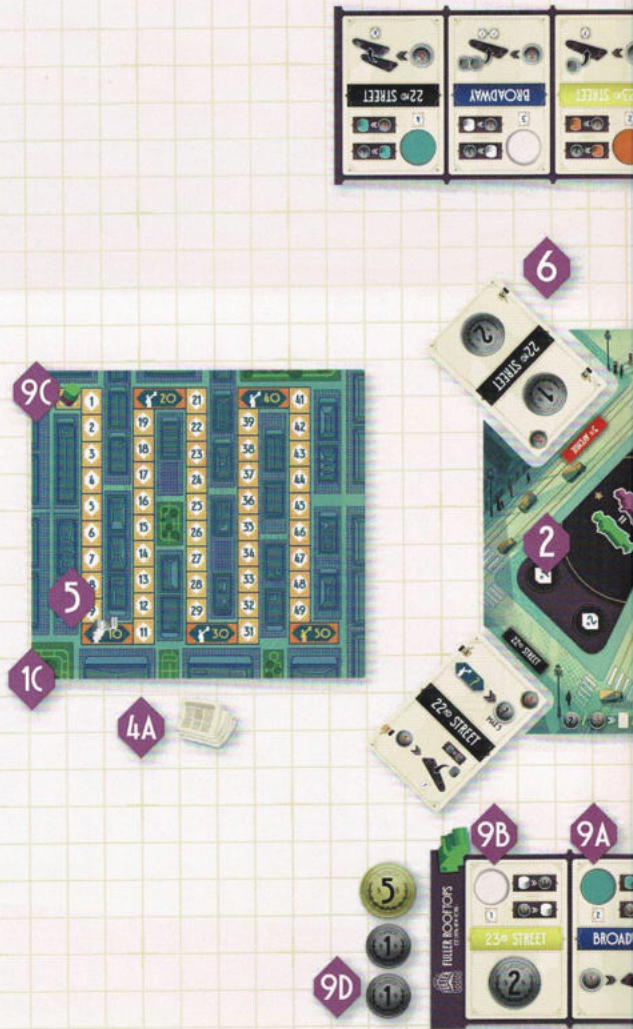
Dans *Flatiron*, vous jouez à tour de rôle, en commençant par le premier joueur, jusqu'à ce qu'un de vous construise le Toit, ce qui met **immédiatement** fin à la partie.

Un tour de jeu se divise en 2 étapes, à effectuer **obligatoirement** :

1. Déplacer votre Architecte

ET

2. Effectuer une action sur le lieu de votre Architecte

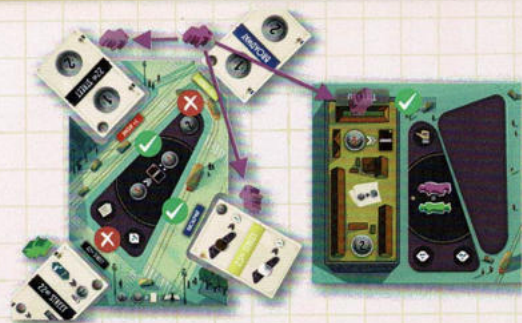


Une fois que vous avez effectué ces 2 étapes, dans l'ordre indiqué, c'est au tour de votre adversaire.

◆ DÉPLACER VOTRE ARCHITECTE ◆

Déplacez votre Architecte vers un lieu vide. Votre Architecte est **obligé de se déplacer, il ne peut pas rester sur place**. Deux Architectes ne peuvent pas se trouver sur un même lieu.

Les lieux vers lesquels vous pouvez déplacer votre Architecte sont le City Hall ainsi que les 4 rues de Manhattan qui entourent le Flatiron : Broadway, 23rd Street, 5th Avenue et 22nd Street. Si vous vous déplacez vers l'une des rues, placez votre Architecte à côté de son paquet Rue. Si vous vous déplacez vers le City Hall, placez l'Architecte sur le City Hall.



◆ EFFECTUER UNE ACTION SUR LE LIEU DE VOTRE ARCHITECTE ◆

Lorsque vous arrivez sur un lieu, vous devez choisir une de ces 3 options :

Acheter une carte sur ce lieu

OU

Activer les actions de ce lieu

OU

Gagner 2 Dollars

Remarque : Ces 3 options vous sont rappelées sur le plateau Manhattan.

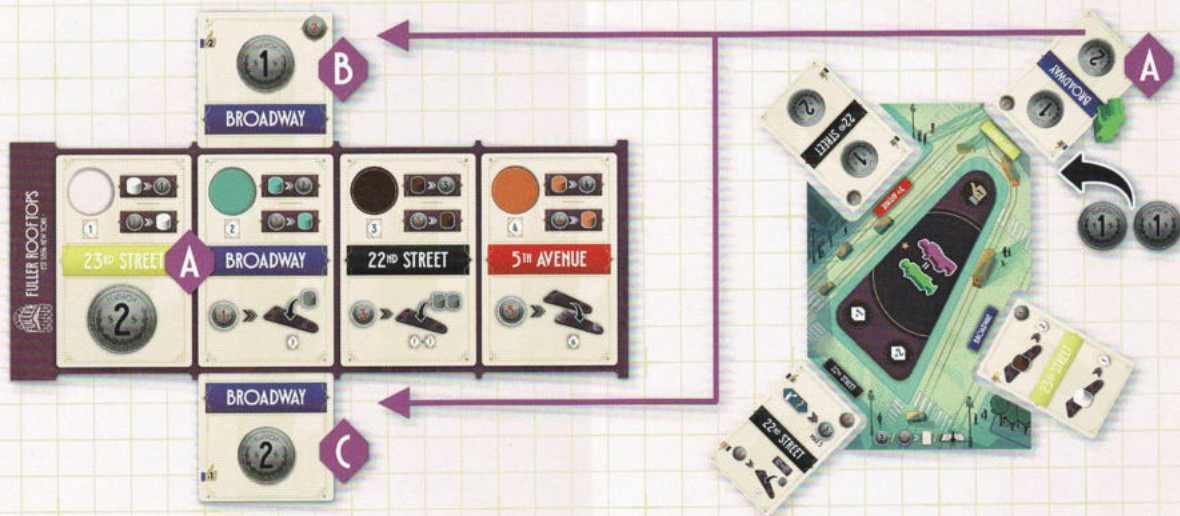
◆ ACHETER UNE CARTE ◆



Sur une rue

Payez le prix en Dollars de la première carte du paquet Rue à côté duquel se trouve votre Architecte, puis ajoutez-la à la colonne de votre plateau Joueur correspondant à la rue indiquée sur cette carte [A]. Les icônes et le texte de cette carte doivent être placés dans le même sens que sur votre plateau Joueur (vous ne pouvez pas retourner une carte). Choisissez si vous souhaitez placer cette carte en haut de la colonne, de manière que seule l'action du haut de la carte soit visible [B], ou si vous souhaitez la placer en bas de la colonne, de manière que seule l'action du bas de la carte soit visible [C]. Dans tous les cas, glissez la moitié de la carte sous votre plateau Joueur, ou sous la dernière carte placée en haut ou en bas de cette rue, afin que l'action que vous n'avez pas choisie ne soit plus visible.

Remarque : Les différents paquets contiennent des cartes de toutes les rues.



Dans le City Hall

Les cartes que vous pouvez acheter au City Hall sont des décrets. Chaque décret coûte 3 Dollars [A]. Ils vous accordent des points de victoire (PV) [B] à la fin de la partie.

Vous pouvez placer un décret dans la rue de votre choix [C] (de la même façon que vous placez une carte Rue), dans la **limite d'un seul décret maximum par rue** et en respectant les règles de placement indiquées ci-dessous.



ATTENTION :

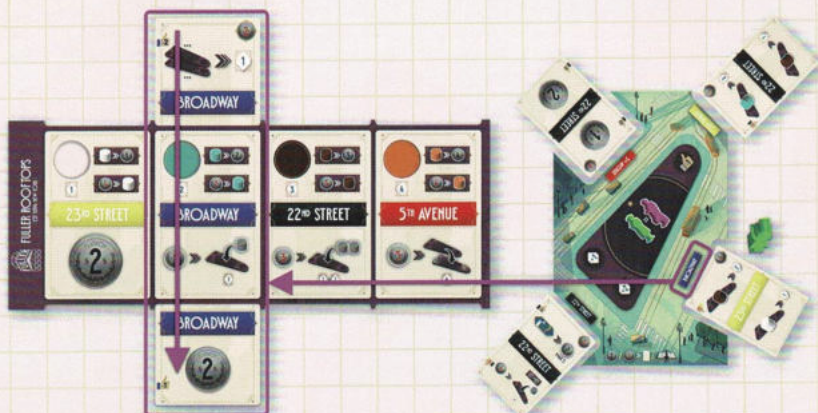
Chaque rue de votre plateau peut contenir 3 cartes maximum, y compris les cartes Décret. Une carte placée dans une rue ne peut plus être déplacée par la suite.

◆ ACTIVER LES ACTIONS : ◆

Sur une rue

Activez toutes les actions visibles de la colonne de votre plateau Joueur correspondant à la rue où se trouve votre Architecte.

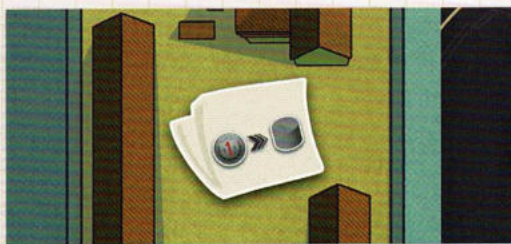
Résolvez chaque action une par une et de haut en bas. Si vous ne voulez pas ou ne pouvez pas résoudre une des actions, ignorez-la.



L'Architecte vert s'est déplacé à Broadway, ce qui lui permet d'activer de haut en bas les 4 actions de cette rue sur son plateau Joueur.

Dans le City Hall

Activez l'action du Journal du jour.



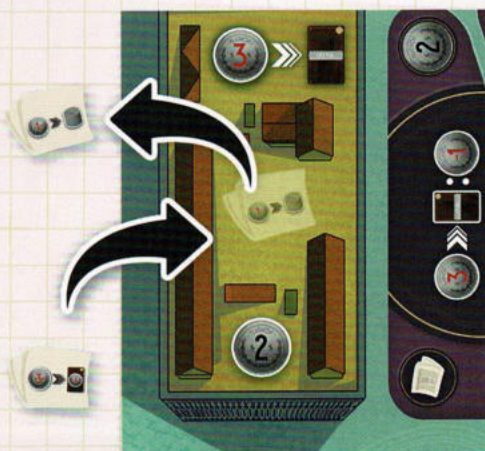
◆ GAGNER 2 DOLLARS ◆

Où que se trouve votre Architecte (y compris le City Hall), vous pouvez prendre 2 Dollars et n'effectuer aucune autre action.

◆ PIONS JOURNAL ◆

De plus, à tout moment lors de votre tour, sauf au milieu de la résolution d'une action, vous pouvez dépenser autant de pions Journal en votre possession que souhaité afin d'effectuer les actions indiquées dessus. Si vous en utilisez plusieurs, vous devez résoudre entièrement l'action du premier avant de commencer à résoudre l'action du suivant, et ainsi de suite. Prenez un de vos pions, retirez du jeu le pion Journal du City Hall et remplacez-le par le vôtre, puis résolvez son action. Votre pion devient le nouveau Journal du jour.

Vous obtenez des pions Journal chaque fois que vous ou votre adversaire atteignez le Livreur de journaux sur la piste de score ou grâce à des Bonus d'étage, comme expliqué plus tard.



◆ ACTIONS DE BASE DE VOTRE PLATEAU ◆

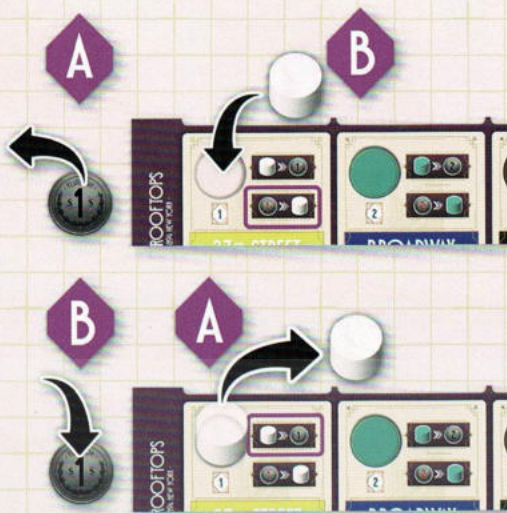
Les trois actions de base de *Flatiron* sont les suivantes : **Acheter ou vendre un Pilier**, **Construire des Piliers** et **Construire un Étage**. Ces actions se trouvent toutes sur votre plateau Joueur, accompagnées d'une autre action qui varie selon la face de votre plateau que vous avez choisi d'utiliser. Sur les cartes, vous trouverez des variations de ces actions de base, ainsi que de nouvelles actions. Toutes ces actions sont détaillées page 13.

◆ ACHETER OU VENDRE UN PILIER ◆

Pour **acheter** un Pilier de cette couleur au prix indiqué [A], prenez-le dans la réserve générale et placez-le dans son entrepôt sur votre plateau Joueur [B]. **Vous ne pouvez pas acheter un Pilier d'une couleur que vous possédez déjà.**

Pour **vendre** un Pilier de cette couleur que vous avez en stock au prix indiqué [A], défaussez-le dans la réserve générale et obtenez autant de Dollars de la réserve qu'indiqué [B].

Remarque : Le prix de chaque type de Pilier est différent pour chaque joueur. Il est déterminé par votre plateau Joueur.



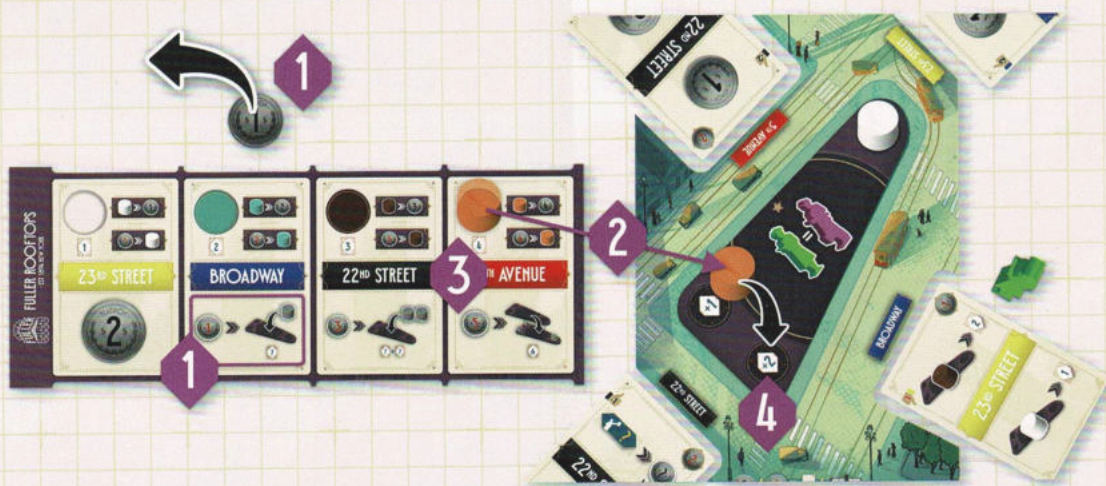
CONSTRUIRE DES PILIERS



Vous pouvez construire 1 ou 2 Piliers, selon ce qui est indiqué sur l'action activée. Pour construire un Pilier, résolvez les étapes suivantes.

1. Payez le coût indiqué par l'action.
2. Placez un Pilier **provenant d'un de vos entrepôts** sur une case vide de l'Étage en cours de construction, sur le plateau Manhattan.
3. Obtenez autant de PV qu'indiqué par l'entrepôt sur lequel vous avez pris le Pilier.
4. Obtenez ensuite le Bonus d'étage correspondant à la case sur laquelle vous avez placé le Pilier. Chaque Étage possède 3 cases sur lesquelles placer des Piliers, chacune octroyant un bonus différent.

Si vous activez l'action vous permettant de construire jusqu'à 2 Piliers, placez le premier Pilier d'abord, puis résolvez toutes les étapes décrites ci-dessus pour ce Pilier avant de placer le second.



Cette joueuse active Broadway et effectue l'action Construire des Piliers. Elle commence par payer le Dollar nécessaire pour effectuer cette action (1), puis elle prend le Pilier orange et le place sur une case vide de l'Étage en cours de construction (2). Comme indiqué par l'entrepôt du Pilier orange, elle obtient 4 PV pour le placement de ce Pilier (3), et 2 PV supplémentaires grâce au Bonus d'étage de la case sur laquelle elle l'a placé (4).

ATTENTION :

Il ne peut pas y avoir deux Piliers d'une même couleur sur l'Étage en cours de construction.

◆ BONUS D'ÉTAGE ◆



Obtenez autant de PV supplémentaires qu'indiqué.



Obtenez un pion Journal de la réserve au hasard (gardez-le face cachée).



Prenez un pion Réputation que vous pourrez placer sur une de vos rues à la fin de la partie.



Achetez la première carte d'un paquet Rue.



Obtenez autant de Dollars qu'indiqué.



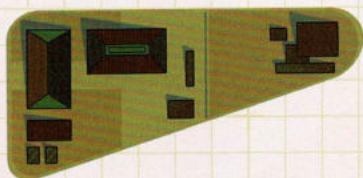
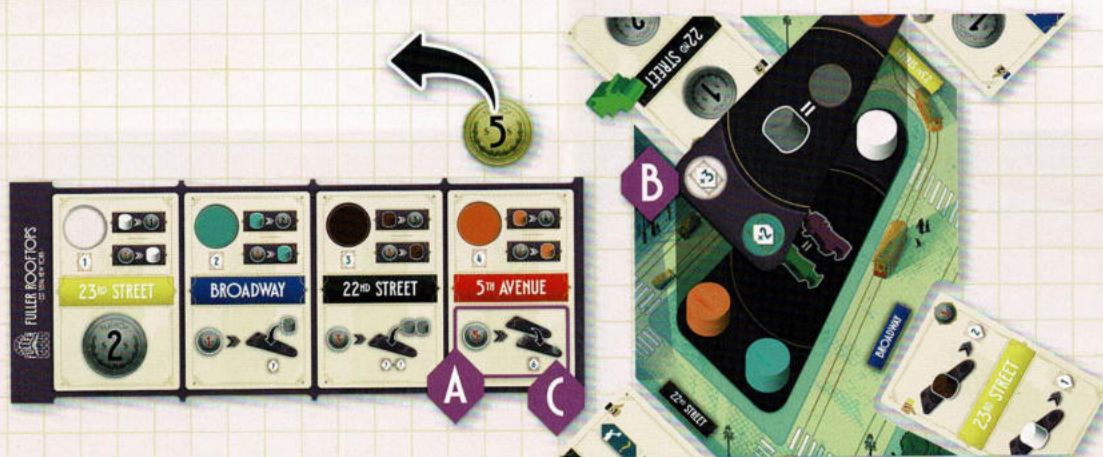
Activez l'action du Journal du jour.



Obtenez autant de PV supplémentaires qu'indiqué à condition de placer sur cette case un Pilier de cette couleur. Vous pouvez placer un Pilier de **la couleur de votre choix**, mais vous n'obtiendrez pas de bonus s'il ne s'agit pas de la couleur indiquée.

◆ CONSTRUIRE UN ÉTAGE ◆

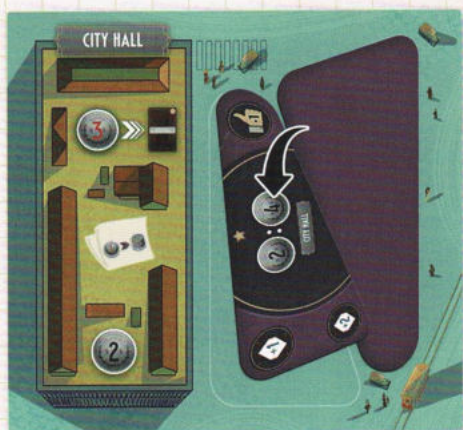
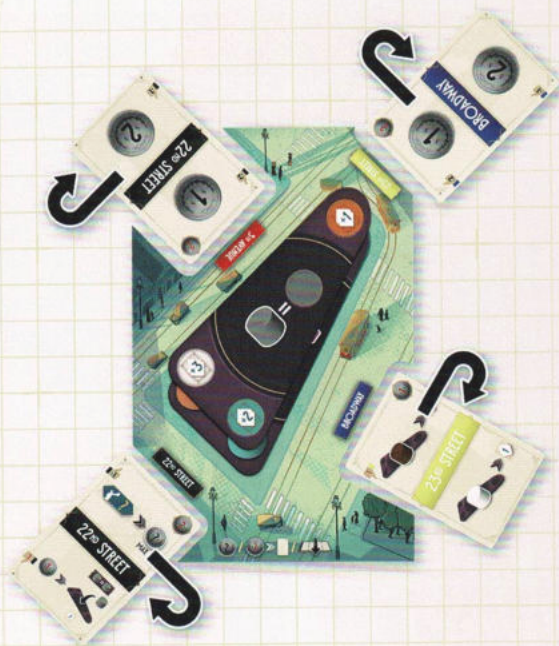
Afin de pouvoir effectuer cette action, **3 Piliers doivent déjà se trouver** sur l'Étage en cours de construction. Payez 5 Dollars [A], prenez l'Étage qui se trouve face visible sur le plateau City Hall et placez-le sur les 3 Piliers [B]. Cette action vous octroie 6 PV [C] et cet Étage devient le nouvel Étage en cours de construction.



Considérez le Toit comme le dernier Étage du Flatiron. Pour le construire, vous devez donc effectuer l'action *Construire un Étage* en respectant les mêmes règles que pour les Étages précédents. Lorsque le tour durant lequel le Toit est construit s'achève, la partie prend **immédiatement** fin.

ATTENTION :

Après avoir placé un Étage (s'il ne s'agit pas du Toit), prenez la première carte de chaque paquet Rue et placez-la en dessous de son paquet. Vous révélez ainsi 4 nouvelles cartes Rue. Révélez ensuite le premier Étage de la pioche d'Étages et placez-le sur la case adjacente.



Chaque Étage possède un effet qui s'applique aux deux joueurs tant qu'il est en construction. Cet effet peut se cumuler à d'autres effets.

◆ EFFETS DES ÉTAGES ◆



Lorsque vous vous trouvez dans le City Hall, l'action Gagner 2 Dollars vous en accorde 4 au lieu de 2.



Lorsque vous vous trouvez sur la rue indiquée, obtenez immédiatement 1 Dollar.



Vous pouvez vous trouver sur le même lieu que l'autre Architecte.



Chaque carte Rue que vous achetez vous octroie 1 PV.



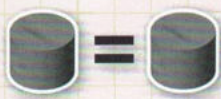
Chaque Pilier que vous vendez vous rapporte 2 Dollars supplémentaires.



Chaque carte Décret que vous achetez vous coûte 1 Dollar de moins.



Chaque Pilier que vous achetez vous coûte 1 Dollar de moins (le coût d'un Pilier ne peut jamais être négatif).



Vous pouvez placer des Piliers de la même couleur sur cet Étage.



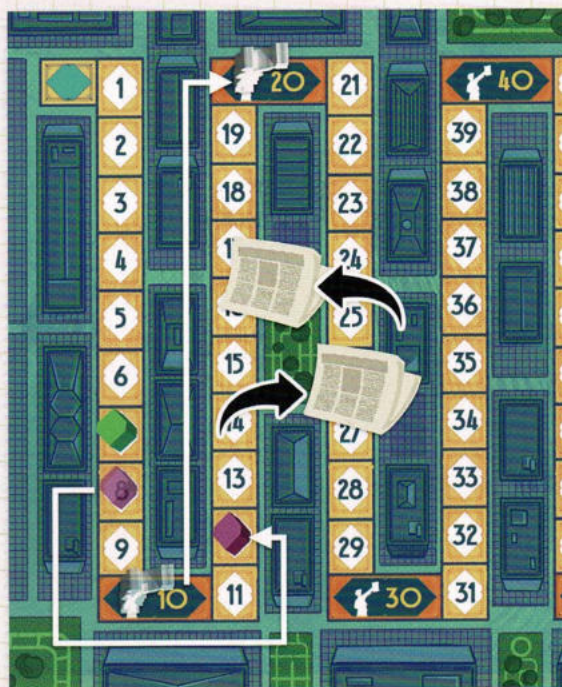
Si vous placez un Pilier de la couleur indiquée sur une case, vous obtenez les PV supplémentaires indiqués.

◆ LE LIVREUR DE JOURNAUX ◆

Vous pouvez obtenir des pions Journal grâce à des Bonus d'étage, comme indiqué précédemment, ou (plus fréquemment) lorsque le marqueur d'un joueur atteint la case de la piste de score sur laquelle se trouve le Livreur de journaux.

À tout moment au cours de la partie, si votre marqueur atteint ou dépasse le Livreur de journaux, déplacez ce dernier sur la case suivante le représentant de la piste (20, 30, 40 ou 50). Piochez ensuite 2 pions Journal de la réserve au hasard, choisissez-en un à garder et donnez l'autre à votre adversaire. Ne révélez pas vos pions Journal tant que vous ne décidez pas de les utiliser. Lorsque vous atteignez le Livreur de journaux de la case 50, celui-ci vous livre votre dernier Journal. Retirez-le du jeu après avoir obtenu les journaux.

Comme indiqué page 7, vous pouvez utiliser les pions Journal à tout moment au cours de votre tour, y compris juste après en avoir obtenu.



◆ ACTIONS DES PIONS JOURNAL ◆



Obtenez 3 Dollars.



Échangez un Pilier d'un de vos entrepôts avec un Pilier de la réserve générale.



Obtenez 2 Dollars et 1 PV.



Payez 1 Dollar pour construire un Pilier de l'un de vos entrepôts.



Achetez la première carte d'un paquet Rue pour 1 Dollar de moins.



Achetez une carte Décret pour 1 Dollar de moins.



Achetez un Pilier de la couleur de votre choix pour 1 Dollar.

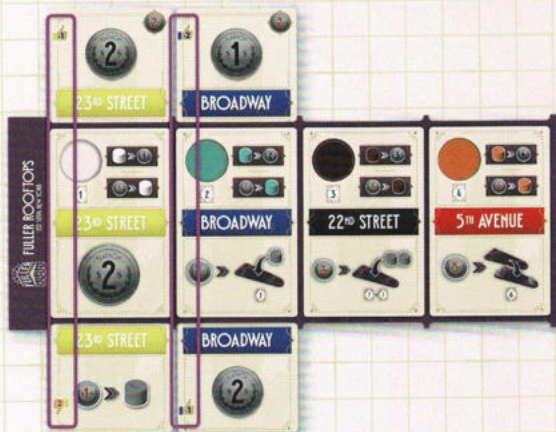
◆ FIN DE LA PARTIE ◆

La partie se termine immédiatement à la fin du tour du joueur ayant construit le Toit. Procédez au calcul des scores. Ajoutez aux PV obtenus au cours de la partie ceux rapportés par la réputation de votre cabinet d'architecte et par les décrets du City Hall.

◆ RÉPUTATION DE VOTRE CABINET D'ARCHITECTE ◆

Si vous possédez des pions Réputation, ajoutez-les aux rues de votre plateau Joueur, en les répartissant comme vous le souhaitez. Évaluez ensuite chaque rue séparément, en additionnant ou en soustrayant ses points de réputation (y compris ceux des pions que vous y avez ajoutés). Si le total de réputation d'une rue est **positif**, vous obtenez 5 PV pour cette rue. Si ce total est **négatif**, vous perdez 3 PV. Si la réputation d'une rue est égale à 0, vous ne gagnez rien et ne perdez rien.

Dans l'exemple ci-contre, le joueur a une réputation négative pour la 23rd Street ($-2 + 1 = -1$), il perd donc 3 PV. En revanche, sa réputation est positive pour Broadway ($+2 + 1 = +3$), il gagne donc 5 PV.



◆ DÉCRETS DU CITY HALL ◆

Obtenez des points pour les décrets du City Hall que vous avez ajoutés à vos rues.

◆ POINTS ACCORDÉS PAR LES DÉCRETS ◆



1

Obtenez 1 PV pour chaque paire de cartes Rue ajoutées à votre plateau Joueur. Les cartes Décret ne comptent pas.



2

Obtenez les PV indiqués pour chaque Pilier présent dans vos entrepôts à la fin de la partie.



1

Obtenez 1 PV pour chaque carte Rue ajoutée à votre plateau Joueur. Les cartes Décret ne comptent pas.



3

Obtenez 3 PV pour chaque Étage contenant la paire de Piliers indiquée.



1

MAX 12

Obtenez 1 PV par tranche de 2 Dollars en votre possession à la fin de la partie (max : 12 PV).



1

Obtenez 1 PV pour chaque point de réputation positif présent dans toutes vos rues, y compris les pions Réputation (ignorez les points négatifs).



1

MAX 12

Obtenez 1 PV pour chaque Dollar en votre possession à la fin de la partie (max : 12 PV).



1

Obtenez 1 PV par tranche de 2 points de réputation positifs présents dans toutes vos rues, y compris les pions Réputation (ignorez les points négatifs).



2

Obtenez les PV indiqués pour chaque décret ajouté à votre plateau Joueur (y compris celui-ci).



2

Obtenez 2 PV pour chaque Pilier de la couleur indiquée construit dans le Flatiron.



Obtenez autant de PV qu'indiqué.

Le joueur ayant obtenu le plus de PV remporte la partie. En cas d'égalité, le joueur ayant placé le Toit remporte la partie.

◆ ACTIONS DES PLATEAUX JOUEUR ◆ ET DES CARTES RUE

Vous pouvez trouver les actions suivantes sur les plateaux Joueur et sur les cartes Rue.



Obtenez autant de Dollars qu'indiqué.



Obtenez 1 Dollar par Étage construit, y compris l'Étage de départ et le Toit.



Échangez un Pilier d'un de vos entrepôts avec un Pilier de la réserve générale.



Obtenez 1 PV par paire d'Étages construits, y compris l'Étage de départ et le Toit.



Achetez un Pilier de n'importe quelle couleur au coût indiqué.



Payez 3 Dollars pour construire 2 Piliers. Vous gagnez 2 PV supplémentaires.



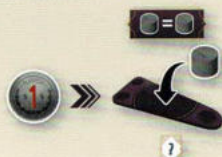
Payez 1 Dollar pour activer une autre action au choix de votre plateau Joueur ou de vos cartes Rue.



Payez 2 Dollars pour construire 1 Pilier. Vous gagnez 1 PV supplémentaire.



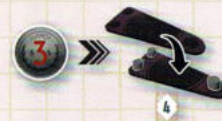
Payez 1 Dollar pour activer une action au choix parmi celles des 4 cartes visibles du plateau Manhattan.



Payez 1 Dollar pour construire 1 Pilier. Vous pouvez construire un Pilier d'une couleur déjà présente sur cet Étage.



Payez 1 Dollar pour activer une des 3 actions possibles du City Hall.



Payez 3 Dollars pour construire un Étage. Gagnez 4 PV au lieu des 6 PV habituellement gagnés.



CITY HALL

Activez l'action du Journal du jour.



Si **au moins** 1 Pilier de la couleur indiquée a été construit sur l'Étage en cours de construction, obtenez autant de PV qu'indiqué.



Obtenez autant de Dollars que de cases présentant l'icône Livreur de journaux sur lesquelles votre marqueur de score est passé ou s'est arrêté (maximum : 5 Dollars).

◆ MODE SOLO ◆

Affrontez Daniel Burnham, l'architecte qui a dessiné le Flatiron ! Parviendrez-vous à vaincre le créateur de cet iconique bâtiment new-yorkais ?

◆ MISE EN PLACE ◆

Installez les différents éléments de jeu comme d'habitude, à l'exception des modifications suivantes :

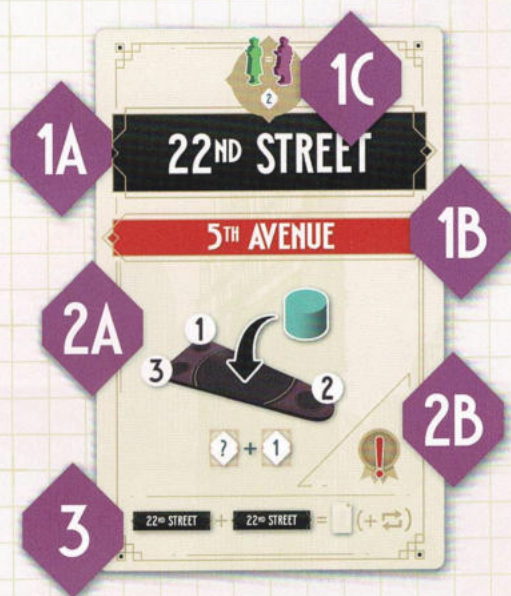
- Après avoir choisi votre plateau Joueur, prenez-en un autre au hasard. Il s'agit du plateau de Daniel. Vous pouvez choisir sur quelle face le placer.
- Mélangez ensuite les 9 cartes Action de Daniel et placez la pioche ainsi formée face cachée à côté de son plateau.
- Daniel est le premier joueur, mais il ne reçoit pas d'argent. Vous commencez avec 9 Dollars.

◆ TOUR DE JEU ◆

Les actions de Daniel dépendent uniquement de sa pioche de 9 cartes Action. À son tour, révélez la première carte de sa pioche et appliquez-en les effets, **dans cet ordre** :

1 Déplacez son Architecte vers le **lieu principal** [A]. **S'il s'y trouve déjà**, déplacez-le plutôt vers le lieu alternatif [B]. Daniel n'est pas soumis à la règle empêchant les joueurs de se trouver sur un même lieu. Son Architecte peut donc être déplacé sur votre lieu. Si c'est le cas, **Daniel gagne 2 PV** [C].

2 Effectuez l'**action principale** pour Daniel [A]. **S'il ne peut pas effectuer cette action**, il effectue plutôt l'action alternative [B]. **Daniel n'obtient jamais d'argent. Il ne peut donc pas en dépenser non plus et effectue toutes ses actions gratuitement.**



◆ ACTION PRINCIPALE ◆



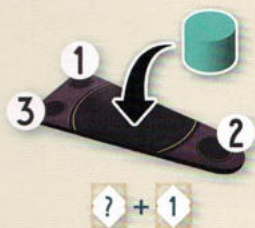
Daniel gagne autant de PV que le nombre total de points de popularité présents sur les cartes Action qu'il a déjà révélées (y compris celle-ci).



En révélant la carte 22nd Street, Daniel remporte 3 PV, étant donné qu'il a 3 points de popularité visibles sur ses cartes révélées.

◆ ACTION ALTERNATIVE ◆

Pas d'action alternative.



Daniel construit un Pilier de la couleur indiquée provenant de la **réserve générale**. Il doit respecter la règle qui empêche de construire plusieurs Piliers de la même couleur sur l'Étage en cours de construction.

L'ordre de priorité de la case sur laquelle placer le Pilier est indiqué sur l'illustration de l'Étage sur la carte. S'il n'est pas possible de placer le Pilier sur la case numéro 1, placez-le sur la case numéro 2. Si c'est n'est pas possible, placez-le sur la case numéro 3.

Daniel gagne les PV correspondant à cette couleur de Pilier, comme indiqué sur **son plateau Joueur**, ainsi que **1 PV supplémentaire**. Il ne reçoit cependant aucun Bonus d'étage lorsqu'il place le Pilier.



Si un Pilier de cette couleur se trouve déjà sur l'Étage en cours de construction ou que ce dernier contient déjà 3 Piliers, Daniel remporte autant de PV que le total de points de popularité présents sur ses cartes Action révélées.



Daniel construit l'Étage qui est face visible sur le plateau City Hall et remporte 6 PV. Comme d'habitude, 3 Piliers doivent se trouver sur l'Étage en cours de construction pour que cette action puisse être effectuée. Daniel ignore toujours l'effet de l'Étage en cours de construction.



Si l'Étage en cours de construction ne contient pas 3 Piliers, Daniel reçoit une carte Décret du City Hall : mélangez les cartes Décret disponibles, piochez-en une au hasard et placez-la à côté de son plateau Joueur.

3 Enfin, laissez la carte ainsi révélée à côté de celles précédemment révélées. Ces cartes doivent rester visibles tout au long de la partie. Si la carte qui vient d'être révélée correspond à un **lieu principal** qui a déjà été révélé (il y a 2 cartes pour chaque rue parmi les cartes Action de Daniel), appliquez les effets suivants :

- S'il s'agit de la première fois qu'une rue apparaît en double, Daniel obtient la première carte du paquet Rue de la rue où se trouve son Architecte, si possible. Placez cette carte Rue à côté de son plateau Joueur.
- S'il s'agit de la deuxième fois qu'une rue apparaît en double (la paire sera donc d'une autre couleur), Daniel obtient à nouveau une carte Rue, comme expliqué précédemment. Récupérez ensuite toutes ses cartes Action révélées et mélangez-les avec celles de sa pioche afin d'en former une nouvelle.



LE LIVREUR DE JOURNAUX

Daniel n'obtient pas de pions Journal, mais :

- Si c'est vous qui atteignez le **Livreur de journaux**, piochez les 2 pions, comme d'habitude, choisissez-en un pour vous, puis remplacez le Journal du jour du City Hall par le second.
- Si **Daniel atteint le Livreur de journaux**, piochez un pion et remplacez le Journal du jour du City Hall avec. Piochez ensuite un second pion et gardez-le pour vous.

CALCUL DES SCORES

Aux PV gagnés au cours de la partie, Daniel ajoute **uniquement** les PV remportés grâce aux cartes qu'il a récupérées. **Additionnez le coût de toutes ses cartes Rue et Décret** : il s'agit de ses PV de fin de partie (encadrés en violet ci-dessous).



Dans cet exemple, Daniel obtient 16 PV (à ajouter à ceux obtenus en cours de partie, indiqués sur la piste de score).

Trop facile ? Si vous êtes parvenu à battre l'architecte du Flatiron trop facilement à votre goût, vous pouvez additionner les points de réputation positifs indiqués **en haut** des cartes Rue et Décret obtenues par Daniel (3 PV, entourés en violet ci-dessus) et les ajouter à son score final. Bonne chance !

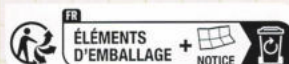
CRÉDITS

Auteurs : Sheila Santos & Israel Cendrero
Illustrations : Weberson Santiago
Graphisme et mise en page : David Prieto
Développement et règles du jeu : Sheila Santos, Israel Cendrero, Germán P. Millán, Juan Luque et Rafael Sáiz

Adaptation française par Edge Studio
Traduction : Thaïs Aulnette
Relecture : Camille Boiller
Supervision : Pauline Marcel, Pyrène Lasseube
Mise en page : Luis E. Sanchez

©Ludonova S.L., 2024. Tous droits réservés. Fabriqué en Chine.
 San Pablo, 22 – Cordoue – Espagne

Distribué en France par Asmodee France, 18 rue Jacqueline Auriol,
 Quartier Villaroy, BP 40119, 78041 Guyancourt Cedex, France
 Distribué au/Distributed in Canada par/by : Asmodee Canada 4001 F.X.
 Tessier, Local 100, Vaudreuil-Dorion Québec, Canada, J7V 8P5



Adresses sur quefairedemesdechets.fr