

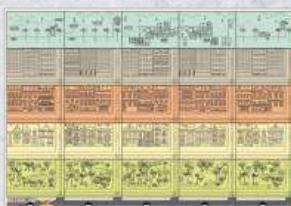


SAN FRANCISCO



Construisez le San Francisco de vos rêves ! Dans le jeu « San Francisco », vous devenez un urbaniste dont l'objectif est de créer le plus grand plan de réaménagement de la célèbre ville de Californie. Obtenez des plans de quartier, créez des gratte-ciel et disposez des lignes de tramway qui deviendront le fleuron de votre projet. Affrontez d'autres joueurs et prenez l'avantage sur eux avec de meilleures décisions stratégiques. Créez une nouvelle ville de San Francisco pour vous permettre d'obtenir le plus de récompenses, et gagnez en notoriété et en reconnaissance.

Contenu



4 plateaux ville



1 plateau projet



28 marqueurs de tramway



87 cartes projet



23 jetons points

(18 jetons circulaires d'avantage et 5 jetons hexagonaux d'achèvement de quartier)



9 supports de gratte-ciel

(avant votre première partie, assemblez les gratte-ciel comme indiqué ci-dessous).



1 plateau de score



(3 cartes de chacune des 2 sortes)



12 jetons contrat

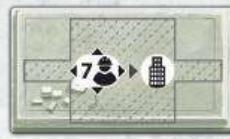


12 jetons bonus

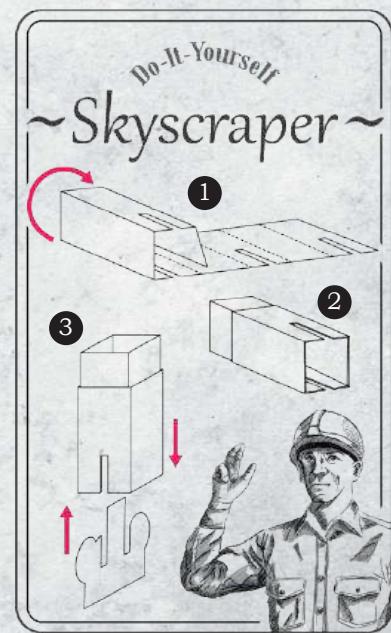
(3 jetons de chacune des 4 sortes)



1 jeton médaille maître d'œuvre



10 jetons fondation



Mise en place

- 1 Placez le plateau de score au centre de la zone de jeu. Placez le plateau projet sous le plateau de score.
- 2 Placez les jetons et les cartes bonus sur les cases du plateau de score. Placez les jetons hexagonaux d'achèvement de quartier sur les cases du plateau de score. Puis, en fonction du nombre de joueurs, placez les jetons circulaires d'avantage sur les cases du plateau de score. Lors d'une partie à 4 joueurs, placez tous les jetons avantage. Lors d'une partie à 3 joueurs, ne placez pas les jetons de valeur « -1 ». Lors d'une partie à 2 joueurs, ne placez pas les jetons de valeur « -1 » et « 1 ». Lors d'une partie à 2 ou 3 joueurs, remettez les jetons inutilisés dans la boîte.
- 3 Placez les jetons fondation sur le plateau projet en formant des piles de 2 jetons sur les cases indiquées. Le nombre de jetons utilisés dépend du nombre de joueurs :

- lors d'une partie à 4 joueurs, placez les 10 jetons,
- lors d'une partie à 3 joueurs, placez 8 jetons (laissez vide la case avec le symbole ),
- lors d'une partie à 2 joueurs, placez 6 jetons (laissez vides les cases avec les symboles  et ).

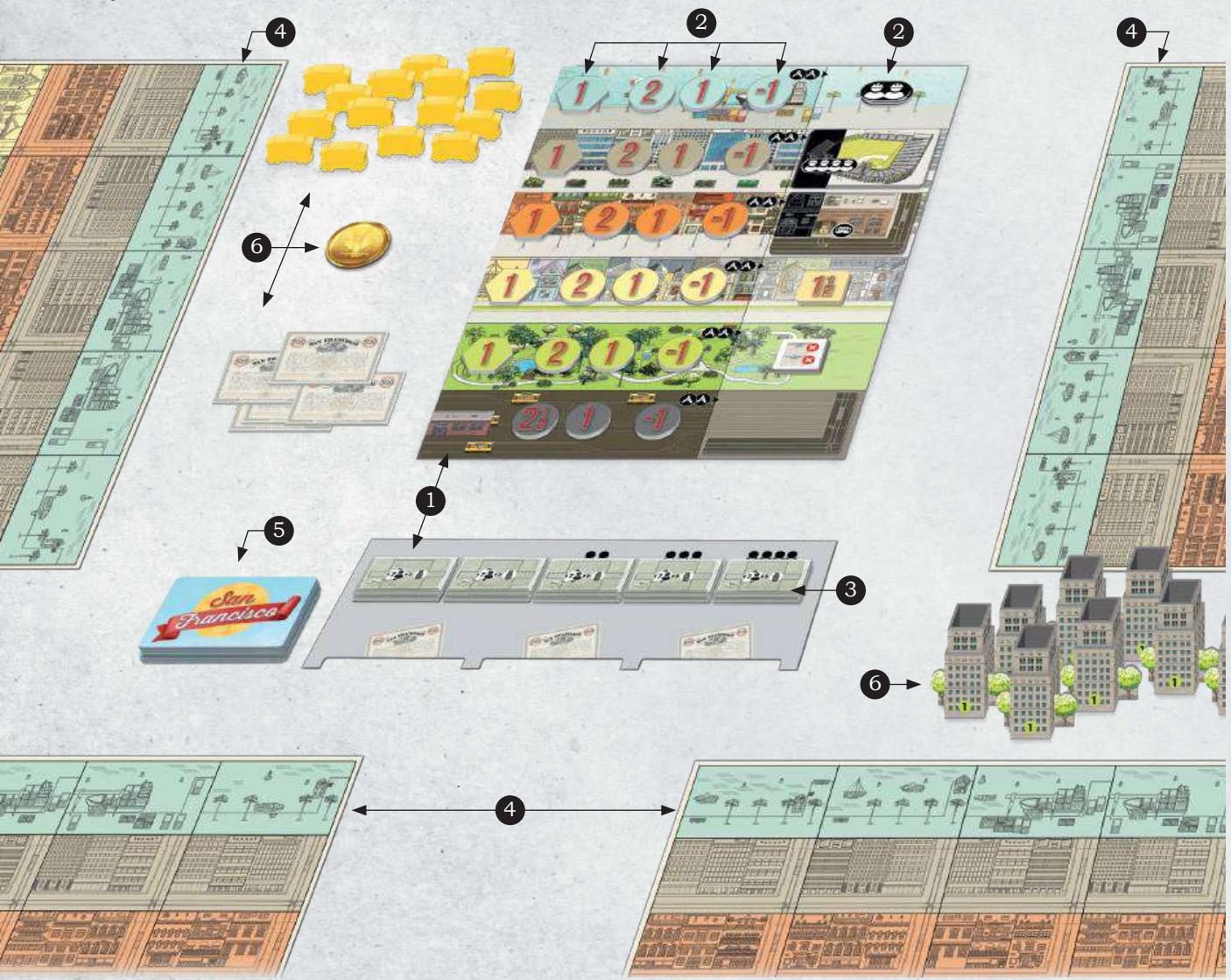
Lors d'une partie à 2 ou 3 joueurs, remettez les jetons inutilisés dans la boîte.

- 4 Chaque joueur prend 1 plateau ville et le place devant lui.

- 5 Mélangez toutes les cartes projet, créez une pioche face cachée et placez-la à côté du plateau projet.

- 6 Placez les contrats, les gratte-ciel, les tramways et la médaille du maître d'œuvre à portée de main de tous les joueurs.

Vous êtes prêt à commencer la partie !



Principes du jeu

Le premier joueur est celui ayant pris un tramway le plus récemment. Ensuite, les joueurs continuent à jouer leur tour dans le sens horaire. La partie se poursuit jusqu'à ce que les conditions de fin de partie soient remplies (voir « Fin de la partie » p. 7).

Tour du joueur

Lors de votre tour, vous **devez** réaliser 1 des actions suivantes :

- A - placer un projet,
- B - finaliser des projets.

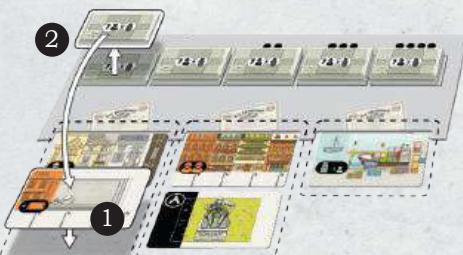
A - Placer un projet

Lorsque vous réalisez l'action « placer un projet », prenez la première carte de la pioche des projets et placez-la face visible dans 1 des 3 colonnes situées sous le plateau projet. Toutes les cartes projet de ces colonnes doivent être visibles.

Si la carte projet que vous avez placée a le symbole **+**  , ajoutez-y 1 jeton fondation de la pile la plus à gauche du plateau projet.

Exemple 2

Chris place une carte projet **1** sous le plateau projet. La carte a le symbole **+**  , par conséquent il place un jeton fondation sur la carte **2**.



B - Finaliser des projets

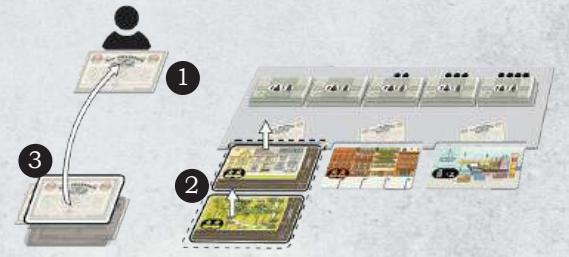
Lorsque vous réalisez l'action « finaliser des projets », prenez **tous** les projets d'une colonne en dessous du plateau projet. Vous ne pouvez réaliser cette action que si le nombre de contrats que vous possédez est **inférieur** au nombre de cartes projet de cette colonne. Chaque fois que vous réalisez cette action, vous devez en plus prendre 1 contrat (quel que soit le nombre de cartes prises, voir la section « Contrats » décrite plus loin).

Vous pouvez placer les cartes projet sur votre plateau ville dans n'importe quel ordre. Lorsque vous placez les cartes, vous devez suivre les règles générales de construction (voir « Règles de construction » p. 4).

Vous pouvez placer toutes, quelques-unes ou aucune des cartes acquises. Les cartes que vous ne souhaitez pas ajouter à votre plateau ville sont défaussées dans la boîte.

Exemple 2

Alice possède 1 contrat **1**. À son tour, elle peut soit prendre toutes les cartes projet de la colonne de gauche sous le plateau projet, soit placer une nouvelle carte projet. Alice décide de prendre les projets **2**, et donc de prendre un autre contrat **3**.



Contrats

Comme mentionné précédemment, chaque fois que vous réalisez une action « finaliser les projets », vous devez en plus prendre 1 contrat et le placer à côté de votre plateau ville. Votre nombre de contrats affecte les actions que vous pouvez effectuer (voir « Finaliser les projets » décrit précédemment). Parfois, vous ne serez pas en mesure de finaliser des projets et vous devrez placer un projet à la place.

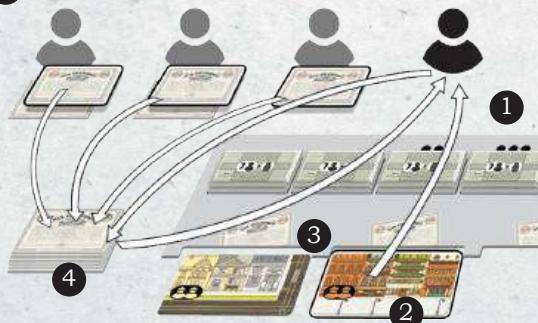
Dans de rares cas, vous pourriez être à court de jetons contrat. Si cela se produit, utilisez un substitut approprié.

Défausser des contrats

Il doit toujours y avoir au moins 1 joueur avec 0 contrat. Si, à n'importe quel moment de la partie, tous les joueurs possèdent au moins 1 contrat, chaque joueur se défausse de 1 contrat.

Exemple 3

Alice n'a aucun contrat 1 et décide de finaliser les projets 2. Alice prend un projet et un contrat 3 et ensuite chaque joueur (y compris Alice) rend 1 contrat 4.



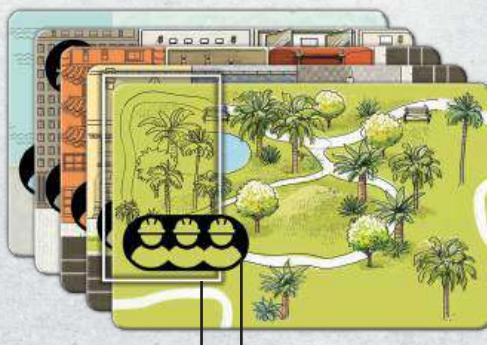
Règles de construction

Votre plateau ville possède 5 rangées, et chaque rangée a 5 cases. Chaque rangée a une couleur différente et représente 1 des 5 quartiers de San Francisco. Chaque carte projet va sur votre plateau ville dans la rangée correspondant à la couleur de la carte. Lorsque vous posez une carte, placez-la sur la case vide la plus à gauche de la rangée correspondante. S'il n'y a pas de case vide dans la rangée, à la place, la carte projet doit être défaussée dans la boîte.

Cartes projet

Les cartes projet existent en 6 couleurs différentes : les 5 couleurs représentant les quartiers de San Francisco et les cartes noires qui sont universelles et peuvent être placées dans une rangée de n'importe quelle couleur. La couleur de la carte est déterminée sur son côté gauche, le reste de son graphisme n'a pas d'importance.

Certaines cartes ont également une valeur sur leur côté gauche, représentée par le nombre de symboles .



Certaines cartes projet ont d'autres symboles, qui seront présentés dans les sections suivantes.

Important ! Les cartes adjacentes sont des cartes qui partagent un même côté. Les cartes qui ne se touchent que par les angles ne sont pas adjacentes.

Terminer un quartier

Le premier joueur qui termine la construction d'un quartier (en plaçant la 5e carte dans une rangée donnée), reçoit un jeton achèvement de quartier et le place à droite de son plateau ville, à côté de la rangée correspondante. Chacun de ces jetons vaut 1 point de victoire à la fin de la partie.



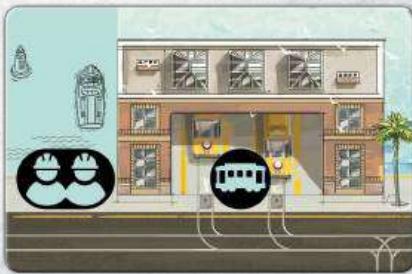
Lignes de tramways et dépôt



lignes de tramways

Les cartes avec des lignes de tramways imprimées permettent de créer un réseau de tramways. Pour faire partie du réseau, la carte doit être adjacente au dépôt imprimé au bas du plateau, à une autre carte faisant partie du réseau ou à une carte dépôt de tramways.

Pour plus de clarté, chaque carte (avec des lignes de tramways) reliée au réseau de tramways doit être marquée par un tramway. Lorsque vous placez une carte avec des lignes de tramways sur une case adjacente au dépôt de tramways imprimé sur le plateau (toute case adjacente au symbole  en bas du plateau) - ou adjacente à une autre carte déjà connectée au réseau - placez le tramway sur la carte nouvellement placée. Si des cartes que vous avez précédemment placées deviennent connectées au réseau après que vous ayez placé une nouvelle carte, placez également un tramway sur ces cartes.



Lorsque vous placez une carte dépôt de tramways (avec le symbole du tramway), placez immédiatement un tramway sur la carte.

Exemple 4

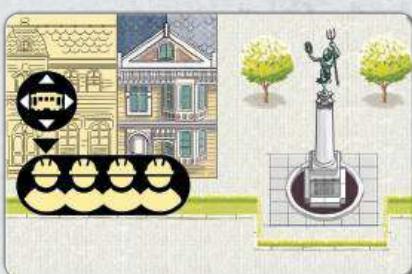
Chris place une carte dans le quartier vert 1. Elle est reliée au dépôt de tramways imprimé au bas du plateau, Chris place donc un tramway sur cette carte 2. Maintenant, les cartes précédemment placées dans le quartier jaune sont connectées au réseau de tramways et Chris place des tramways sur ces cartes 3.



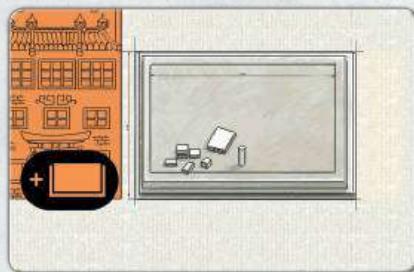
Dans de rares cas, vous pourriez être à court de tramways. Si cela se produit, utilisez un substitut approprié.

Jardins publics

Les cartes jardin public ne peuvent être trouvées que dans les quartiers gris, orange et jaune. Une carte jardin public a une valeur de 4 si elle est adjacente à au moins 1 carte qui fait partie du réseau de tramways (une carte avec un tramway). Sinon, sa valeur est de 0.



Cartes fondation et gratte-ciel



Lorsque vous placez une carte fondation (avec le symbole fondation +) dans 1 des colonnes sous le plateau projet (action « placer un projet »), placez 1 jeton fondation sur la carte. Le joueur qui prend la carte doit également prendre le jeton (le jeton reste sur la carte). Une carte fondation avec un jeton fondation est appelée « fondation ».

Vous pouvez construire un gratte-ciel sur une fondation qui se trouve sur votre plateau ville. Vous ne pouvez le faire que si la somme des valeurs des cartes adjacentes est supérieure ou égale à 7. Lorsque la condition est remplie, placez un gratte-ciel sur la fondation. Chaque gratte-ciel vaut 1 point de victoire à la fin de la partie.

Exemple 5

Alice place une carte projet avec un dépôt de tramways dans son quartier bleu 1. Maintenant, la carte jardin public adjacente remplit sa condition (elle est adjacente à une carte qui fait partie d'un réseau de tramways) et prend une valeur de 4 2. Par conséquent, une fondation adjacente au jardin public remplit sa condition (la valeur totale des cartes adjacentes est maintenant d'au moins 7). Alice place donc un gratte-ciel sur la fondation ; il lui rapportera 1 point de victoire à la fin de la partie 3.



Médaille maître d'œuvre

Le premier joueur à construire un gratte-ciel remporte la médaille maître d'œuvre. Chaque fois qu'un autre joueur construit **plus** de gratte-ciel que le détenteur actuel de la médaille, le joueur avec le plus de gratte-ciel prend la médaille. Il ne suffit pas de construire un nombre égal de gratte-ciel pour remporter la médaille. La médaille maître d'œuvre peut passer entre les joueurs plusieurs fois au cours d'une partie. La médaille vaut 1 point de victoire à la fin de la partie.



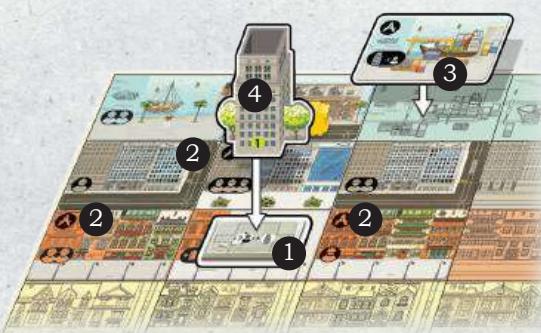
Bord de mer



Chaque carte bord de mer (avec le symbole ) placée sur le plateau ville fait baisser de 1 la valeur de construction requise de chaque gratte-ciel sur le plateau ville du joueur.

Exemple 6

Michael a une fondation dans son quartier orange **1**. Les cartes adjacentes à cette carte ont une valeur totale de 6 - ce qui n'est pas suffisant pour construire un gratte-ciel **2**. Michael place une carte bord de mer **3**, ce qui abaisse la valeur requise pour la construction d'un gratte-ciel à 6 et permet à Michael de placer un gratte-ciel sur la carte **4**.



Bonus



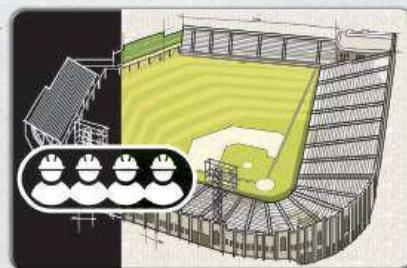
Lorsque vous placez la deuxième carte avec le symbole de bonus  dans le même quartier, prenez immédiatement le bonus correspondant (voir « Jetons et cartes bonus » ci-dessous). Chaque quartier n'accorde un bonus qu'une seule fois par joueur.

Jetons bonus et cartes

À chaque quartier est attribué un jeton bonus ou une carte bonus unique. Il y a 3 de chacun de ces bonus. Si les jetons ou les cartes d'un certain type sont épuisés, ils ne peuvent pas être pris.



Placez immédiatement ce jeton sur n'importe quelle carte de votre plateau ville - il augmente la valeur de la carte de 2.



Placez immédiatement cette carte sur n'importe quelle rangée de votre plateau ville. La valeur de cette carte est de 4.



Placez immédiatement cette carte sur n'importe quelle rangée de votre plateau ville. Cette carte est traitée comme un dépôt de tramways. Placez un tramway sur cette carte après l'avoir placée.



Placez ce jeton à côté de votre plateau ville. À la fin de la partie, il vaut 1½ point de victoire.



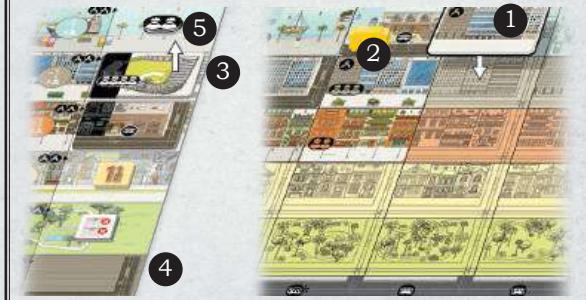
Placez ce jeton à côté de votre plateau ville. À tout moment pendant l'un de vos tours, vous pouvez défausser jusqu'à 2 contrats. Lorsque vous le faites, remettez ce jeton dans la boîte.



Ce jeton bonus n'est lié à aucun quartier. Vous pouvez le prendre à la place du bonus normal d'un quartier. Placez immédiatement ce jeton sur une carte sans lignes de tramways. À partir de maintenant, considérez cette carte comme une carte avec des lignes de tramways.

Exemple 7

Olivia place une carte avec un symbole de bonus dans son quartier gris 1. Elle a déjà un symbole de bonus dans cette rangée 2, elle remplit donc maintenant la condition de bonus (2 symboles de bonus dans une rangée) et peut recevoir soit une carte bonus attribuée à ce quartier 3, soit un jeton bonus avec des lignes de tramways 4. Olivia choisit la carte supplémentaire 5 et la place dans une rangée de son choix.



Fin de la partie

La partie se termine lorsqu'une des 2 conditions suivantes est remplie :

- le dernier jeton fondation a été placé sur une carte projet,
- un joueur a complètement rempli son plateau ville avec des cartes projet.

Dans les deux cas, la partie se termine **immédiatement**. Ensuite, les joueurs comptent leurs points avantage et leurs points de victoire.

Jetons avantage

À la fin de la partie, les joueurs reçoivent des jetons avantage pour les quartiers qu'ils ont construits. Pour chaque quartier, chaque joueur additionne les valeurs de toutes ses cartes dans ce quartier (le nombre total de symboles 1). Les jetons avantage pour les quartiers sont attribués selon le tableau de la page suivante (en commençant par le joueur qui a le résultat le plus élevé pour un quartier donné).

Outre les jetons avantage reçus pour les quartiers, les joueurs reçoivent également des points pour le plus grand nombre de tramways placés sur leur plateau ville. Les points avantage pour les tramways sont attribués selon le tableau de la page suivante (en commençant par le joueur qui a le plus de marqueurs de tramway).

nombre de joueurs	4				3		2	
Classement	1 ^{er}	2 ^e	3 ^e	4 ^e	1 ^{er}	2 nd	1 ^{er}	
jetons avantage pour les quartiers	(2)	(1)	-	(-1)	(2)	(1)	(2)	
jetons avantage pour le nombre de tramways	(2½)	(1)	-	(-1)	(2½)	(1)	(2½)	

En cas d'égalité

En cas d'égalité pour les jetons avantage des quartiers, comparez les cartes les plus à gauche des joueurs à égalité pour ce quartier ; la valeur la plus élevée remporte l'égalité. S'il y a toujours égalité, comparez la carte suivante en partant de la gauche, et répétez si nécessaire.

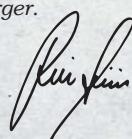
Dans une situation où toutes les cartes de 2 joueurs ou plus ont les mêmes valeurs, déplacez-vous vers la rangée en dessous pour la comparaison (ou la première rangée si vous calculez la rangée du bas).

En cas d'égalité pour les jetons avantage du réseau de tramways, comparez les marqueurs de tramway des joueurs à égalité dans la colonne la plus à gauche de leur plateau ville ; la valeur la plus élevée remporte l'égalité. S'il y a toujours égalité, comparez la colonne suivante, et répétez si nécessaire.

Si le vainqueur d'une égalité ne peut toujours pas être déterminé (à la fois en comptant les points pour les quartiers et pour les réseaux de tramways), le jeton avantage le plus élevé va au joueur qui a déclenché la fin de la partie. Si ce joueur ne fait pas partie de l'égalité, le jeton va au premier joueur à sa gauche qui fait partie de l'égalité.

Un petit mot de l'auteur

Je tiens à remercier tous les testeurs qui ont contribué au développement de ce jeu. Je tiens à remercier tout particulièrement : Iain Adams, Karen Easteal, Sebastian Gieger, Florian Gratzer, Ross Inglis, Florian Ionescu, Kevin Jacklin, Dorette Peters, Bert Scholz, Vroni Sigl, Philipp Winter, et Michi Zitzelsberger.



Décompte de fin de partie

Pour déterminer un vainqueur, les joueurs additionnent tous leurs points de victoire, y compris les points pour :

- les gratte-ciel construits : 1 point de victoire pour chaque gratte-ciel,



- médaille maître d'œuvre : 1 point de victoire,



- jetons bonus : 1½ point de victoire,



- jetons achèvement de quartier : 1 point de victoire par jeton,



- jetons avantage pour les quartiers : points de victoire selon la valeur du jeton,



- jetons avantage pour le réseau de tramways : points de victoire selon la valeur du jeton.



Le vainqueur est le joueur qui a obtenu le plus de points de victoire. En cas d'égalité, le joueur à égalité ayant le plus de marqueurs de tramway sur son plateau remporte l'égalité. Si l'égalité persiste, les joueurs se partagent la victoire.

Crédits

Auteur : Reiner Knizia

Illustrations : Roman Kucharski

Conception graphique : Przemysław Fornal

Développement : Przemek Wojtkowiak, Andrzej Olejarczyk

Livret de règles : Studio Rebel

Coordination du projet : Sławomir Gacal

Traduction et corrections : Bryan Gerding, Tabletop Polish, Russ Williams

Mise en page : Artur Mikucki

Traduction française : Stéphane Athimon

Relecture des règles françaises : Thierry Vareillaud, Natacha Athimon-Constant

Mise en page des règles françaises : Thierry Vareillaud

rebel
STUDIO

rebel

studio@rebel.pl
www.rebelstudio.eu

Rebel Sp. z o.o.
ul. Budowlanych 64c
80-298 Gdańsk, Poland
publishing@rebel.pl
www.rebelgames.eu