

SMALL CITY ARCLOGIES EXPANSION

ALBAN VIARD





Introduction

Quel est l'intérêt de construire, construire et construire encore ? Est-ce de bâtir la plus grande ville au monde ? Rendre la population la plus heureuse possible ? Remporter la prochaine élection ? Voilà autant de jalons notables, mais n'est-il pas temps que votre nom figure dans les livres d'Histoire (oui, l'Histoire avec un grand H) ? Dans ce but, vous devez

accomplir quelque chose de vraiment historique : construire une arcologie – non, avoir une longueur d'avance n'est pas suffisant – construire une arcologie et la propulser dans l'espace pour découvrir de nouveaux mondes habitables !

Attention : Cette extension nécessite les tuiles Statue et les règles dédiées de l'extension **Nouveaux Bâtiments** issue de **Small City Deluxe : Spring**, vendue séparément.

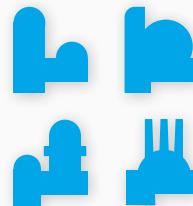
Toutes les règles du jeu de base et des tuiles Statue s'appliquent en tenant compte des exceptions suivantes figurant [dans cette couleur](#).

Matériel

Arcologies et Pompes à Hydrogène

4 grandes tuiles double face Arcologie

24 pompes à hydrogène (6 de chaque forme)



Statues

(issues de **Small City Deluxe : Spring**)

16 Tuiles Statue



Présentation Générale

Afin de remporter la partie, vous devez être le premier joueur à propulser votre arcologie dans l'espace.

Mise en Place

1. Chaque joueur prend au hasard une **tuile Arcologie** et la place à côté de son plateau joueur, avec la face représentant les tuiles Bâtiment requises visible.
2. Chaque joueur prend un lot de **6 pompes à hydrogène** de même forme (la forme n'influe pas sur la manière de jouer).



Déroulement du Jeu

Phase 2 : Construction

Les Tuiles Que Vous Pouvez Construire

Conditions de Construction

Si vous avez construit la composition représentée de votre arcologie (cela convient si la composition entière est tournée de 90°, 180° ou 270°), vous pouvez construire gratuitement l'arcologie.

- Une case de la composition de l'arcologie est toujours représentée comme étant vide, et **doit rester vide**.
- Hormis pour la case vide requise qui doit vraiment rester vide, vous pouvez dépenser 1 métal pour chaque case qui ne correspond pas à la composition de l'arcologie. Cela s'applique aussi bien à une case non correspondante vide ou qui contient simplement le mauvais type de tuile.

Remarque : Cette possibilité est importante parce que vous pourriez trouver certaines statues difficiles voire impossibles à construire.

- Si un bâtiment est représenté et que son emplacement se trouve occupé par une partie d'une version plus grande du même type de bâtiment, cela peut tout à fait convenir. « Séparez » le bâtiment en 2 tuiles de niveau inférieur afin de recouvrir la même forme que le bâtiment d'origine, de telle sorte que les cases représentées sur votre tuile Arcologie correspondent à la représentation (voir l'exemple page suivante).
- Remplacez les tuiles représentées par votre arcologie avec l'illustration face visible.
- Remettez les tuiles retirées dans la boîte. Cela n'a pas d'incidence sur les autres tuiles que vous avez déjà construites.
- Tous les citoyens/touristes qui étaient présents sur les tuiles remplacées vont dans l'arcologie.

Remarque : La tuile Arcologie est un peu plus petite afin de laisser la place d'y relier les pompes à hydrogène.

Exemple :



Cette case requise de zone commerciale est recouverte par une zone commerciale de Niveau 2. Vous devez donc d'abord la séparer en 2 zones commerciales de Niveau 1 pour recouvrir la forme initiale, puis dépenser 1 métal pour la non correspondance.

La case vide requise est bien vide. Toutes les autres cases correspondent également à la représentation sur la tuile Arcologie, à trois exceptions près.

Cette case requise de zone résidentielle est recouverte par une zone résidentielle de Niveau 3. Vous devez donc d'abord la séparer en zones résidentielles de Niveau 1 et de Niveau 2 pour recouvrir la forme initiale, puis dépenser 1 métal pour la non correspondance.

La statue requise ici est une case vide. Vous devez dépenser 1 métal en guise de « bouchet-trou ».



L'ensemble des 7 tuiles contenues dans la composition de l'arcologie sont remises dans la boîte et remplacées par l'arcologie.

Remarquez qu'une zone commerciale de Niveau 1 est conservée à l'ouest de l'arcologie, là où une zone commerciale de Niveau 2 recouvrait auparavant sa forme future, ainsi qu'une zone résidentielle de Niveau 2 au nord là où il y avait une zone résidentielle de Niveau 3.

Pouvoirs spéciaux

Une fois que vous avez construit votre arcologie, vous pouvez commencer à produire des pompes à hydrogène (voir *Phase 3 : Déplacement des Citoyens* et *Phase 4 : Revenus*).

Phase 3 : Déplacement des Citoyens

Si vous avez construit votre arcologie, les emplacements produisant de la pierre de vos usines de Niveau 2 et de Niveau 3 peuvent accueillir deux citoyens chacun au lieu d'un. Plutôt que de produire de la pierre lors de la **Phase 4 : Revenus**, un tel duo produira une pompe à hydrogène, laquelle étant nécessaire pour propulser votre arcologie dans l'espace.

Remarque : Seuls les emplacements produisant de la pierre fonctionnent ainsi.

Phase 4 : Revenus

3. Revenus des Usines

- a. Dans l'ordre de votre choix, chaque citoyen **individuel** présent sur un emplacement d'une usine produit une matière première correspondant à l'emplacement (bois, pierre ou métal). Cependant, chaque emplacement produisant de la pierre avec deux citoyens dessus – ce qui n'est autorisé qu'à partir du moment où vous avez construit votre arcologie (voir *Phase 3 : Déplacement des Citoyens*) – produit une pompe à hydrogène.
 - Vous devez placer chaque matière première sur un emplacement vide d'un Entrepôt (pas nécessairement un Entrepôt adjacent à l'Usine) ou sur un emplacement vide de la Mairie (4 maximum).
 - Placez chaque pompe à hydrogène que vous produisez n'importe où sur le bord de votre arcologie, de telle sorte que le « pied » de la pompe touche le plateau à proximité de l'arcologie.



Phase 6 : Mesure de la Pollution

3. Chaque **pompe à hydrogène** présente dans votre arrondissement génère 2 points de pollution. Si vous avez choisi l'Ingénieur lors de la **Phase 1 : Sélection des Actions Spéciales**, elle génère 0 point de pollution à la place.
4. Modifiez votre niveau de pollution en conséquence mais gardez en mémoire la pollution générée ce tour-ci.

Fin de la Partie et Score Final

Au lieu que la partie s'achève à l'issue du Tour 8, la partie cesse à la fin du tour lors duquel l'un des joueurs a construit l'ensemble de ses 6 pompes à hydrogènes sur son arcologie. *Décollage !* Si plusieurs joueurs voient leur arcologie décoller en même temps, c'est celui d'entre eux qui disposent du plus grand nombre de citoyens qui l'emporte. S'il y a encore égalité, c'est le joueur à égalité qui détient le niveau de pollution le plus faible qui gagne.



Echappement de Fusée par Freepik

Crédits

Small City Deluxe : Arcologies est une extension du jeu conçue par Alban Viard et publiée par AVStudioGames. Ses règles sont réservées à un usage personnel. Small City © Alban Viard 2024.

L'auteur tient à remercier David Glantenay, Brice Cornilly, Milena Guberinic, Alexander Freudenthal, Johan Kristensson, David Krantz, Torbjörn Nager, Nathan Ehlers, Matt VanEseltine, Greg Herlevi, Zach Davis, Mark Rishavy et tous les joueurs de l'AoS team, Sampo Sikiö, Kwanchai Moriya, Todd Sanders et Nathan Morse pour leur aide et leur patience avec ce jeu.

Illustrations : Kwanchai Moriya

Graphisme : Todd Sanders

Rédaction : Nathan Morse

Relecture : Stanislas Gayot, Chris Spath

