

BARCELONA

LIVRET DE RÈGLES

NOUS SOMMES AU MILIEU DU XIX^E SIÈCLE. DEPUIS PRESQUE 150 ANS, LA CITÉ DE BARCELONE EST CONSIDÉRÉE COMME UNE PLACE FORTE STRATÉGIQUE SOUS CONTRÔLE MILITAIRE. SON DÉVELOPPEMENT EST CONTENU À L'INTÉRIEUR DE SES REMPARTS : C'EST POUR CELA QUE SES BÂTIMENTS ET AUTRES USINES SONT À L'ÉTROIT ET QUE SA POPULATION EST LA PLUS DENSE DE TOUTE L'EUROPE. LES CONDITIONS DE VIE DANS LE VIEUX BARCELONE SONT PRÉCAIRES ET LES ÉPIDÉMIES FRÉQUENTES. L'ESPÉRANCE DE VIE DE SES OUVRIERS EST DE SEULEMENT 23 À 24 ANS.

PEU DE TEMPS APRÈS LA DESTRUCTION DU MUR D'ENCEINTE DÉCIDÉE PAR LE GOUVERNEMENT, ILDEFONS CÈRDÀ, CONSIDÉRÉ COMME L'INVENTEUR DE L'URBANISME, PRÉSENTE SON PROJET POUR LA CRÉATION DE «L'EXAMPLE», L'EXTENSION URBAINE DONT BARCELONE A DÉSESÉRÉMENT BESOIN. SA CONSTRUCTION DÉBUTE EN 1860.

L'IMPLANTATION DE LA NOUVELLE CITÉ ÉTAIT EN AVANCE SUR SON TEMPS. ILDEFONS CÈRDÀ IMAGINA DE LARGES RUES SUFFISAMMENT SPACIEUSES POUR ACCUEILLIR PIÉTONS, ATTELAGES ET TRAMWAYS, MAIS AUSSI POUR ASSURER UN ENSOLEILLEMENT DE TOUS LES BÂTIMENTS JUSQU'À LEUR REZ-DE-CHAUSSÉE. IL AMÉNAGEA ÉGALEMENT DES ESPACES VERTS POUR APPORTER DE L'AIR PUR ET OFFRIR DES ZONES DE DÉTENTE À LA POPULATION. IL IMAGINA LES FAMEUX BLOCS D'HABITATIONS DE FORME OCTOGONALE POUR AUGMENTER LA VISIBILITÉ AUX INTERSECTIONS, OFFRANT PAR LA MÊME OCCASION ENCORE PLUS D'ESPACE AUX PIÉTONS.

Dans *Barcelona*, vous incarnez des bâtisseurs de la Barcelone du XIX^e siècle travaillant à l'extension urbaine de la ville. Votre objectif principal est la construction de bâtiments satisfaisant les citoyens qui souhaitent quitter le centre historique de la cité, tout en profitant de cette urbanisation pour développer des rues, des lignes de tramways et des services publics. Vous pourrez même vous essayer au *Modernisme*, un nouveau courant architectural et artistique à la popularité croissante auprès des plus fortunés.

MATÉRIEL

Votre exemplaire de Barcelona contient les éléments suivants :

1x PLATEAU PRINCIPAL



1x PLATEAU ANNEXE



11x TUILES ACTION



14x TUILES DÉCOMPTE Cerdà



4x PLATEAUX INDIVIDUELS



18x TUILES MODERNISME



24x TUILES DALLAGE



21x TUILES SERVICE PUBLIC



16x TUILES SAGRADA FAMÍLIA



4x TUILES BONUS DE CONSTRUCTION



JETONS RESSOURCE

Ce sont les seuls jetons considérés comme illimités.

Si nécessaire, remplacez-les par un substitut de votre choix.

30x 30x



8x TUILES PV
+100/200/300/400



1x MARQUEUR PREMIER JOUEUR



72x JETONS CITOYEN

(de gauche à droite :

25 Ouvriers, 24 Bourgeois, 23 Aristocrates)



TUILES BÂTIMENT

8x TUILES BÂTIMENT D'ANGLE



12x TUILES BÂTIMENT DE RANG 1



8x TUILES BÂTIMENT DE RANG 2



7x TUILES BÂTIMENT DE RANG 3



1x SAC EN TISSU



MATÉRIEL DES JOUEURS

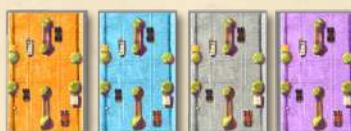
20x TUILES INTERSECTION

(5 par joueur)



20x TUILES CHAUSSÉE BOULEVARD

(5 par joueur)



4x TRAMWAYS

(1 par joueur)



1x PLANCHE D'AUTOCOLLANTS



40x TUILES CHAUSSÉE RUE

(10 par joueur)



44x MARQUEURS

(9 grands par joueur : 8 marqueurs Construction, 1 marqueur Score)



(2 petits par joueur : 1 marqueur Cerdà, 1 marqueur Sagrada Família)

40x CUBES

(10 par joueur : 5 marqueurs Passager et 5 marqueurs Modernisme)



4x AIDES DE JEU



MATÉRIEL SOLO

8x CARTES SOLO



1x ASSISTANT DE GAUDÍ



RÈGLES VIVANTES

Board&Dice s'engage à soutenir chaque jeu bien après sa sortie initiale. Malgré des tests rigoureux et de multiples cycles de relectures internes et externes, il se peut que des corrections de règles ou des ajustements mineurs du jeu n'interviennent que plusieurs mois ou années après sa fabrication. Ces éventuelles mises à jour de règles ou clarifications (sous forme de FAQ) seront mises à disposition en téléchargement, par l'intermédiaire d'un fichier PDF en anglais, sur le site internet de Board&Dice.

Matériel manquant ou endommagé :

Bien que nous prenions le plus grand soin dans l'assemblage de votre jeu, il peut arriver qu'un élément manque ou soit endommagé. Si cela se produit, veuillez accepter nos excuses et nous contacter par e-mail (sav@pixiegames.fr) pour recevoir rapidement cet élément.

Service Client :

<https://www.pixiegames.fr/nous-contacter>

MISE EN PLACE

Avant votre première partie, détachez précautionneusement les différentes tuiles et jetons de leurs planches cartonnées. Nous vous recommandons également d'appliquer les autocollants de tramways sur leurs jetons en bois, même si ce n'est pas obligatoire pour jouer.



Pour préparer une partie, suivez les étapes suivantes :

1. PRÉPARATION DU PLATEAU PRINCIPAL

- Placez le plateau principal au centre de la table.
- Placez une tuile Bonus de Construction sur chacune des quatre cases dédiées du plateau principal **A**.
- Mélangez toutes les tuiles Action, puis placez-en une sur chaque case dédiée du plateau principal **B**. Pour votre première partie, vous pouvez ignorer cette étape et utiliser à la place les actions imprimées sur le plateau.
- Préparez la piste Citoyens **C** : dans une partie à moins de 4 joueurs, placez un jeton Citoyen sur les cases de la piste qui correspondent au nombre de joueurs (cases marquées 3 pour une partie à 3 joueurs et cases marquées 3 et 2 pour une partie à 2 joueurs).
- Placez les jetons Citoyen restants dans le sac **D**.
- Prenez enfin 3 tuiles Décompte Cerdà au hasard, puis placez-les sur leurs cases dédiées **E**.

2. PRÉPARATION DU PLATEAU ANNEXE

- Retirez les tuiles Modernisme correspondant aux trois tuiles Décompte Cerdà placées sur la piste Citoyens et rangez-les dans la boîte **F**.
- Mélangez les tuiles Modernisme restantes et placez-les en une pile, face cachée, sur son emplacement. Révélez les quatre premières tuiles et placez-les sur les cases dédiées à droite de la pioche **G**.
- Triez les tuiles Service Public et formez une pile par type (sept différents). Empilez-les dans l'ordre décroissant de leur coût en pièces et placez une tuile coûtant 3 pièces au sommet de chaque pile. Conservez cinq de ces piles au hasard et placez-les sur leurs emplacements. Rangez les deux piles restantes dans la boîte **I** (n'utilisez pas les bâtiments les moins chers dans une partie à 2 joueurs).

3. PRÉPARATION DES PILES DE LA RÉSERVE GÉNÉRALE

- Triez les tuiles Bâtiment par types et formez 4 piles séparées, face Symboles visible (cette face indique des coûts à gauche et des bénéfices à droite **H**).

- Triez les tuiles Sagrada Família par niveaux (numéro indiqué au centre) et placez-les près du plateau **J**.
- Regroupez les jetons Pièce et les jetons Tissu en deux tas séparés à proximité du plateau principal : ils forment la réserve générale **K**.

4. PRÉPARATION D'UN PLATEAU INDIVIDUEL

- Prenez un plateau individuel et tous les éléments de jeu de sa couleur et placez-le devant vous sur la table.
- Placez un petit marqueur sur la case la plus à gauche de la piste Sagrada Família **A**.
- Placez cinq cubes près de la piste Projet de Modernisme : un sur chaque case en bas à droite **B**.



- Placez votre tramway et vos cinq cubes restants (dorénavant appelés « passagers ») sur les cases correspondantes de la piste de Tramway **C**.
- Formez une pile de 4 tuiles Rue et placez-la sur la case dédiée la plus à gauche sous le tramway. Formez une pile avec les 6 tuiles Rue restantes et placez-la sur la case de droite **D**.
- Formez une pile de 5 tuiles Boulevard et placez-la sur la case dédiée à droite des tuiles Rue **E**.
- Placez toutes les tuiles Intersection sur leurs cases dédiées **F**.
- Prenez 1 jeton Pièce et 1 jeton Tissu et placez-les sur les deux cases les plus à gauche de votre entrepôt **G**.
- Placez une tuile Dallage sur chacune des six cases les plus à droite de votre entrepôt **H**.

- Placez huit grands marqueurs (dorénavant appelés « marqueurs Construction ») sur les cases du bas de votre plateau individuel, en formant d'abord trois piles de deux marqueurs (à gauche), puis en plaçant un unique marqueur sur les deux dernières cases **I** (à droite).

5. PRÉPARATION DU PREMIER TOUR.

- Chaque joueur place son dernier grand marqueur sur la case « 0 » de la piste de Score **L** entourant le plateau principal et son dernier petit marqueur sur la case de départ de la piste Cerdà **M** sur le plateau principal.
- Déterminez le premier joueur par la méthode de votre choix, puis donnez-lui le marqueur Premier Joueur.
- Enfin, chaque joueur pioche 2 jetons Citoyen dans le sac et les place face cachée près de son plateau individuel. **Chaque joueur peut à tout moment consulter ses propres jetons, mais doit les conserver cachés des autres joueurs.**



DÉROULEMENT DU JEU

BARCELONA SE JOUE EN UN NOMBRE VARIABLE DE MANCHES INTERROMPUES PAR TROIS PHASES DE DÉCOMPTE, À L'ISSUE DESQUELLES ON PROCÈDE À UN DÉCOMPTE FINAL. LORS DE CHAQUE MANCHE, CHAQUE JOUEUR EFFECTUE SON TOUR COMPOSÉ D'AU MINIMUM DEUX ACTIONS, SUIVI D'UNE PHASE DE CONSTRUCTION, PUIS DE LA PRÉPARATION DE SON PROCHAIN TOUR. À LA FIN DE LA PARTIE, LE JOUEUR TOTALISANT LE PLUS DE POINTS DE VICTOIRE (PV) L'EMPORTE.

Dans le sens horaire, en commençant par le premier joueur, chaque joueur effectue son tour. Celui-ci se compose de quatre étapes **obligatoires** à réaliser dans l'ordre suivant :

1. Placez 2 citoyens sur un croisement du plateau principal. Vous pouvez ensuite choisir d'effectuer les actions correspondant à ce croisement.
2. Retirez des citoyens présents sur des croisements pour construire un bâtiment et placez les citoyens sélectionnés sur les pistes Citoyens correspondantes du plateau principal.
3. **À la fin de chacun de vos tours**, vérifiez si une phase de décompte est déclenchée. Si oui, procédez à un décompte Cerdà.
4. Piochez 2 citoyens dans le sac.

Si vous ne pouvez pas ou ne voulez pas payer les coûts requis pour effectuer une action, vous ne pouvez alors pas effectuer cette action. Vous devez totalement résoudre une action avant de pouvoir en effectuer une autre. Par exemple, vous ne pouvez pas interrompre une action pour en effectuer une autre afin de gagner des ressources, puis poursuivre la résolution de l'action initiale en utilisant ces nouvelles ressources.

PLACER DES CITOYENS

NOTE HISTORIQUE : Cette étape représente le déménagement de citoyens qui quittent le centre historique de Barcelone pour s'installer dans une portion spécifique de l'Eixample et y commencer une nouvelle vie.

Prenez vos deux citoyens et empilez-les dans l'ordre de votre choix sur un unique croisement ne contenant aucun autre citoyen. Si le croisement choisi indique un coût en pièces, **vous devez d'abord payer ce coût**. Si vous placez des citoyens sur une tuile Intersection déjà aménagée, consultez les détails page 8.



Après avoir placé vos citoyens, vous pouvez effectuer plusieurs ou toutes les actions correspondant aux chaussées se rejoignant à ce croisement, dans l'ordre de votre choix. Vous pouvez effectuer une fois chacune des actions suivantes :

- l'action correspondant à la chaussée verticale **A**,
- l'action correspondant à la chaussée horizontale **B**,
- l'action correspondant à la chaussée diagonale, à condition que cette chaussée diagonale passe par le croisement choisi **C**.



ACTIONS

GAGNER DES PIÈCES OU DU TISSU

Gagnez soit 1 tissu et 3 PV, soit 2 pièces. Les pièces et tissus sont toujours placés dans votre entrepôt, au bas de votre plateau individuel. Chaque case de votre entrepôt permet de stocker exactement 1 pièce ou 1 tissu. Lorsque des pièces ou des tissus ne peuvent pas être stockés dans votre entrepôt, ils sont remis immédiatement dans la réserve générale. Vous pouvez à tout moment décider de remettre des pièces et tissus dans la réserve générale pour faire de la place dans votre entrepôt.



PLACER UN DALLAGE

Prenez la tuile Dallage la plus à gauche dans votre entrepôt et placez-la sur la section Trottoir du plateau annexe, sur une case vide orthogonalement adjacente à au moins une autre tuile Dallage. Gagnez immédiatement le bénéfice imprimé sur la case recouverte. Tous les bénéfices sont détaillés en *Annexe*, page 17.



NOTE HISTORIQUE: Ce motif de dallage est encore présent sur de nombreux trottoirs de Barcelone.

Placer des tuiles Dallage vous permet d'augmenter le nombre de cases disponibles dans votre entrepôt pour y stocker des pièces et des tissus, mais également, en fin de partie, de gagner autant de PV que la valeur révélée la plus élevée (voir *Fin de partie et Décompte final*, page 16).



AMÉNAGER DES CHAUSSÉES

Prenez sur votre plateau individuel 1 tuile Boulevard ou 2 tuiles Rue (de la pile de gauche si vous en avez plusieurs) et ajoutez-les à la section Cité du plateau principal.

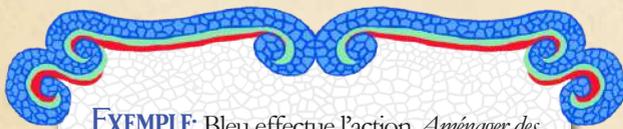
NOTE HISTORIQUE: Le jeu utilise les termes « rue » et « boulevard », mais même ces rues étaient très larges pour l'époque, en comparaison à la taille des rues dans Barcelone. Elles furent largement critiquées, car accusées de gaspiller de l'espace. Un célèbre architecte prétendit même qu'il y aurait nécessairement d'importants courants d'airs dans ces allées, ce qui les rendrait infréquentable. Les « rues » mesuraient 20 mètres de large et les « boulevards », de 40 à 60 mètres de large. Les deux types de voies étaient équitablement réparties sur la grille du plan d'urbanisation. Comparées aux ruelles sombres et surpeuplées du vieux Barcelone, ces rues étaient lumineuses et permettaient une division de l'espace permettant aux piétons, attelages et tramways de ne pas se mélanger. Elles furent d'autant plus adaptées au moment de l'apparition de l'automobile.

Les tuiles Chaussée (Boulevard ou Rue) **doivent** être placées sur une case vide dédiée sur le plateau principal.

Après avoir placé une tuile Chaussée, vous gagnez immédiatement le bénéfice indiqué sur la case recouverte (ces bénéfices sont détaillés en *Annexe*, page 17). Puis, pour chaque tuile placée, comptez le nombre de tuiles interconnectées sur la voie sur laquelle vous venez de placer votre tuile Chaussée (comptez toutes les tuiles en ligne droite, quel que soit leur propriétaire) et gagnez des PV comme suit :

- 2 PV/tuile dans un Boulevard.
- 1 PV/tuile dans une Rue.

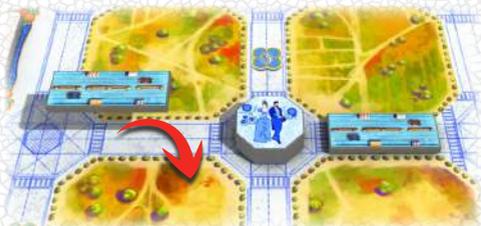
Chaque fois qu'une pile de tuiles Chaussée est épuisée sur votre plateau individuel, vous progressez immédiatement sur la piste Cerdà du nombre de cases indiqué (1 case pour une pile Rue épuisée, 2 cases pour une pile Boulevard épuisée). Remarque : si vous aménagez plusieurs tuiles en une seule action, celles-ci n'ont pas besoin d'être interconnectées, elles peuvent être placées sur toute case valide du plateau principal.



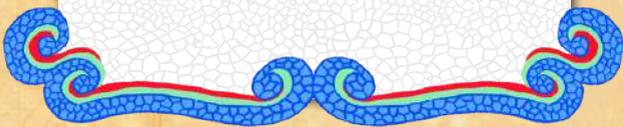
EXEMPLE: Bleu effectue l'action *Aménager des Chaussées* et peut placer 2 tuiles Rue. Il place la première, recouvrant une case indiquant un bénéfice de 1 pièce, et ajoute immédiatement cette pièce dans son entrepôt.



Puisque cette tuile Rue n'est adjacente à aucune autre tuile Rue ou Boulevard, elle rapporte 1 PV à Bleu (ce sont les PV du placement de la tuile). Il place ensuite une seconde tuile Rue dans une case n'accordant aucun bénéfice. Cependant, il forme ainsi une ligne de deux tuiles Rue interconnectées : il gagne 2 PV de plus.



Lors de cette action, Bleu a placé la dernière tuile de sa première pile, ce qui lui permet de progresser de 1 case sur la piste Cerdà.



AMÉNAGER UNE INTERSECTION

Payez le coût éventuel de la tuile Intersection la plus à gauche sur votre plateau individuel, puis placez-la sur un croisement du plateau principal dépourvu de tuile Intersection. Si un coût supplémentaire est indiqué sur ce croisement, vous devez également vous en acquitter. Si ce croisement est occupé par des citoyens, placez-les sur la tuile Intersection. Vous **devez** payer le coût supplémentaire éventuel du croisement, même si des citoyens y sont présents.

Après avoir placé une tuile Intersection (et payé tous les coûts éventuels), vous gagnez **tous les bénéfices adjacents visibles** (non recouverts par une tuile Rue ou Boulevard) indiqués sur le plateau principal.

NOTE HISTORIQUE: L'objectif de la forme octogonale des pâtés de maison était non seulement d'augmenter la visibilité aux intersections, mais aussi d'offrir plus d'espace de rencontre aux habitants au niveau de ces croisements. Cerdà avait prévu d'y installer de petits kiosques et étals. Malheureusement, ces emplacements sont depuis longtemps utilisés comme des zones de stationnement, et la ville tente aujourd'hui de réinstaurer les plans originaux de Cerdà, en réduisant la limitation de vitesse et en dédiant la plupart de ces espaces aux piétons.

Les tuiles Intersection que vous avez placées vous permettent de gagner des bénéfices **chaque fois qu'un joueur place des citoyens dessus** (durant votre tour ou celui d'un autre joueur). Bénéficiez immédiatement de la récompense indiquée en dessous des tuiles Intersection que vous avez déjà aménagées (sur votre plateau individuel) : au début, vous ne pouvez choisir qu'un seul bénéfice, mais une fois que votre troisième intersection est aménagée, vous pouvez choisir deux bénéfices différents, puis jusqu'à trois bénéfices différents une fois votre cinquième intersection aménagée. Vous choisissez toujours parmi les bénéfices de vos tuiles Intersection aménagées. Autrement dit, quand des citoyens sont placés sur vos tuiles Intersection, si vous avez **aménagé au moins 1/3/5 intersections**, vous pouvez **recevoir jusqu'à 1/2/3 bénéfices** (ces bénéfices sont détaillés en *Annexe*, page 17).

IMPORTANT: Si un joueur place des citoyens sur une case déjà recouverte par une tuile Intersection, il n'a pas à payer le coût supplémentaire éventuel indiqué sur cette case.

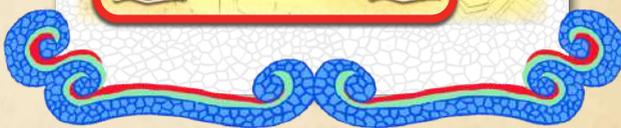
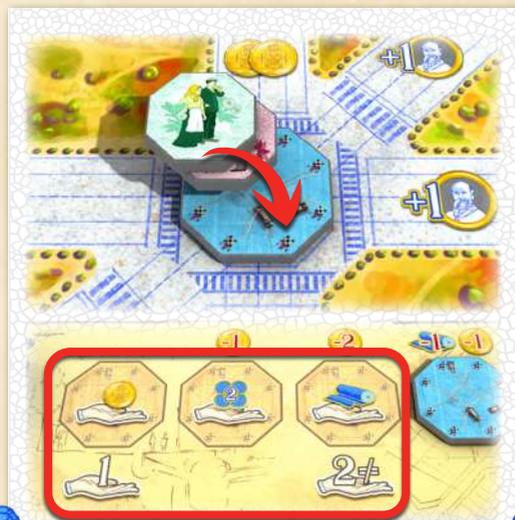
EXEMPLE : Bleu effectue l'action *Aménager une Intersection* qui lui permet d'aménager sa troisième tuile Intersection. Il commence par payer 2 pièces (comme indiqué sur son plateau individuel), puis choisit un croisement pour la tuile Intersection. Le croisement choisi indique un coût supplémentaire de 1 pièce dont il doit s'acquitter immédiatement.



Après avoir placé la tuile Intersection, Bleu gagne 2 pièces et progresse de deux cases sur la piste Cerdà, comme indiqué par les bénéfiques des cases Rue adjacentes à la tuile Intersection.



Lors d'un tour ultérieur, Rouge place des citoyens sur la tuile Intersection de Bleu. Comme Bleu a déjà aménagé trois tuiles Intersection, il peut immédiatement choisir deux bénéfiques parmi les trois possibles. Il choisit de gagner 1 pièce et 2 PV.

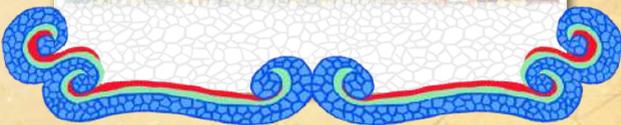


AMÉLIORER UNE CASE PROJET DE MODERNISME

Déplacez 1 marqueur Modernisme de sa case du bas vers sa case du haut. Certaines de ces cases indiquent un coût supplémentaire dont vous devez vous acquitter immédiatement.



EXEMPLE: Bleu effectue l'action *Améliorer une case Projet de Modernisme*. Il paie 2 tissus de son entrepôt et place le marqueur Modernisme sur la case du haut de sa case Projet de Modernisme choisie.



NOTE HISTORIQUE: Les architectes ne furent pas les seuls à contribuer au nouveau style du *Modernisme*. Verriers, ébénistes, mosaïstes et de nombreux autres artisans y participèrent, créant des meubles et des aménagements intérieurs pour les édifices *Modernista*. Le coût en tissu de cette action représente le travail de tous ces artisans.

Les marqueurs Modernisme indiquent combien de fois vous compterez chacune de vos tuiles Modernisme en fin de partie. Un marqueur en position haute permet toujours à une tuile Modernisme d'être comptée plus de fois que lorsqu'il se trouve en position basse.

Un marqueur Modernisme peut **toujours** être placé en position haute, qu'une tuile Modernisme soit présente ou non dans la case Projet de Modernisme correspondante.

INITIER UN PROJET DE MODERNISME

Prenez l'une des quatre tuiles Modernisme disponibles face visible sur le plateau annexe et placez-la sur l'une des cases Projet de Modernisme libre de votre plateau individuel. Certaines de ces cases indiquent un coût supplémentaire dont vous devez vous acquitter immédiatement. Vous ne pouvez pas effectuer cette action si vous n'avez aucune case Modernisme libre. Immédiatement après avoir pris une tuile Modernisme sur le plateau principal, remplacez-la par une nouvelle. Si la pile de tuiles Modernisme est épuisée, mélangez les tuiles défaussées pour former une nouvelle pile.

EXEMPLE: Bleu effectue l'action *Initier un Projet de Modernisme*, et paie 1 tissu de son entrepôt pour prendre la tuile Modernisme désirée.



NOTE HISTORIQUE: *Le Modernisme, Modernista* ou Art Nouveau en catalan, est un style architectural apparu entre la fin du XIX^e siècle et le début du XX^e siècle. La Sagrada Família en est l'exemple le plus célèbre. Le projet de Cerdà pour la cité était de proposer des bâtiments qui soient tous similaires afin que les citoyens résident tous dans des édifices semblables, quels que soient leurs moyens. Cependant, plusieurs architectes de la mouvance moderniste n'appréciaient guère cette idée, car cette vision allait à l'encontre des façades exubérantes et décorées imaginées par les architectes de l'époque. Barcelone est depuis devenue célèbre pour plusieurs de ses édifices modernistes, mettant à mal cet aspect du projet de Cerdà.

Les tuiles Modernisme représentent l'une des voies majeures pour gagner des PV en fin de partie. Chaque tuile Modernisme indique une condition de décompte et un multiplicateur de PV (les tuiles Modernisme sont détaillées en *Annexe*, page 17).

CONSTRUIRE UN SERVICE PUBLIC

Dépensez 3/2/1 pièces pour construire l'une des tuiles Service Public disponibles. Vous ne pouvez pas construire plusieurs fois la même tuile Service Public. Prenez la première tuile de l'une des piles, payez son coût, puis placez-la sur votre plateau individuel. Enfin, gagnez tous les bénéfices applicables :

- le nombre de PV indiqué sur la tuile (10/6/3 PV). Cette valeur décroît à mesure que d'autres services publics du même type sont construits) ;
- une progression de 2 cases sur la piste Cerdà ;
- une action puissante, indiquée sur la tuile (ces actions sont détaillées en *Annexe*, page 17).

Retournez la tuile après en avoir gagné tous les bénéfices.

NOTE HISTORIQUE : Dans le vieux Barcelone, non seulement les maisons, mais également les hôpitaux, les marchés et les usines, étaient serrées à l'intérieur des remparts. Après la construction de l'Eixample, plusieurs de ces infrastructures furent déplacées vers de meilleurs et plus vastes emplacements. Cerdà souhaitait notamment que tous les citoyens bénéficient d'un accès identique aux services publics près de leur domicile, quels que soient leur lieu d'habitation ou leur classe sociale. Pour y parvenir, il divisa l'Eixample en zones et organisa chacune d'elles afin qu'elles offrent les mêmes services publics.



DÉPLACER **SON TRAMWAY**

Cette action vous permet de :

1. placer/déplacer votre tramway sur la section Cité du plateau principal
2. placer un passager, qui vous octroie des actions bonus. Ce placement est facultatif.

NOTE HISTORIQUE: Bien que le premier tramway de Barcelone fut seulement construit en 1872, l'Eixample, avec ses larges avenues, fut conçu de sorte que l'intégration de cette infrastructure soit possible. Après la création du premier tramway, le nombre de lignes et de sociétés ferroviaires augmenta rapidement. Les premiers tramways étaient des véhicules à un étage tractés par des chevaux, remplacés par des véhicules électriques au début du XX^e siècle.

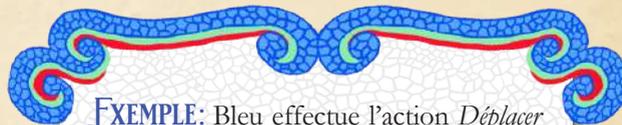
La première fois que vous déplacez votre tramway, prenez-le sur votre plateau individuel et placez-le sur n'importe quel emplacement de tuile Chaussée de la cité ne contenant ni tramway ni passager. Peu importe que cet emplacement contienne ou non une tuile Chaussée.

Lorsque vous effectuez à nouveau cette action, vous devez déplacer votre tramway de sa position actuelle. Pour cela, déplacez-le de **1 ou 2** emplacements de tuile Chaussée. Les déplacements sur vos propres tuiles sont « gratuits », c'est-à-dire qu'ils ne comptent pas dans la limite de déplacement de deux emplacements. Vous pouvez vous déplacer dans n'importe quelle direction, tourner dans une autre rue (ou boulevard), dépasser un autre tramway. Il est cependant interdit de terminer votre déplacement sur un emplacement déjà occupé par un autre tramway, de revenir en arrière ou de rester immobile.

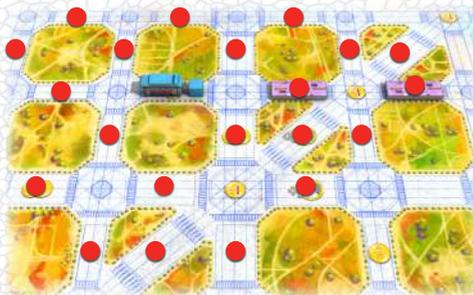
RAPPEL: Lorsque vous comptez les emplacements de tuiles Chaussée, ne comptez pas ceux recouverts par vos propres tuiles. Vous pouvez donc effectuer des déplacements plus longs lorsque votre tramway emprunte vos propres tuiles Chaussée.

Après avoir déplacé (ou placé) votre tramway, si aucun passager n'occupe le même emplacement que lui, vous pouvez y placer un passager (facultatif). Pour cela, prenez le passager le plus à gauche de votre plateau individuel, payez le coût en pièces et tissus, puis placez-le à l'emplacement de votre tramway. Enfin, vous pouvez effectuer l'**action associée à cet emplacement**.

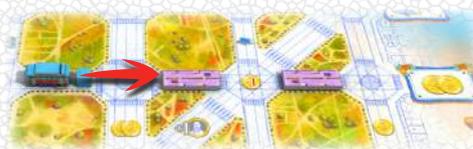
Si vous avez placé un passager sur une tuile Chaussée, le joueur auquel appartient cette tuile (y compris vous) gagne immédiatement des PV comme si cette tuile venait d'être aménagée. En fin de partie, vous gagnez les PV indiqués dans la case Passager dévoilée la plus à droite sur votre plateau individuel (voir *Fin de partie et Décompte final*, page 16).



EXEMPLE: Bleu effectue l'action *Déplacer son Tramway* pour la deuxième fois. Il peut donc déplacer son tramway sur tous les emplacements marqués d'un point rouge.



Bleu choisit de déplacer ton tramway de façon à pouvoir placer un passager, puis effectuer une action pour gagner 2 pièces.



Après avoir déplacé son tramway, Bleu paie 1 tissu et place son passager le plus à gauche sur le même emplacement que son tramway. Violet gagne 2 PV car le passager a été placé sur sa tuile Chaussée. Puis, Bleu peut effectuer l'action *Gagner 2 pièces* associée à la tuile Chaussée sur laquelle il vient de placer un passager.



CONSTRUIRE UN BÂTIMENT

Après avoir joué toutes vos actions, vous **devez**, si vous le pouvez, construire 1 bâtiment, soit sur un bloc vide, soit par-dessus un bâtiment déjà construit. Un bloc est le plus petit carré formé par le croisement de quatre rues. Les blocs des rues en diagonales peuvent accueillir 2 bâtiments d'angle alors que les autres blocs peuvent accueillir 1 bâtiment octogonal. **Si vous n'avez plus de marqueurs Construction, vous devez malgré tout construire un bâtiment.** Lorsque vous construisez un bâtiment alors que vous n'avez plus de marqueurs Construction sur votre plateau individuel, vous ne pouvez tout simplement pas le marquer comme votre propriété (mais vous gagnez les PV et appliquez tous les autres effets normalement).

RAPPEL: Construire un bâtiment est obligatoire !
Lorsque vous pouvez construire un bâtiment (que ce soit sur un emplacement vide ou occupé), vous devez le faire.

Chaque bâtiment indique une condition qui doit être remplie en utilisant des citoyens adjacents à l'emplacement choisi pour pouvoir le construire. Les citoyens requis doivent donc être présents sur les croisements adjacents à cet emplacement. Seuls les citoyens visibles comptent : ceux qui constituent le reste de la pile ne peuvent jamais être utilisés pour une construction.

Pour construire un bâtiment, suivez ces étapes :

1. Placez une tuile Bâtiment, face Symboles visible, sur un emplacement vide dédié du plateau principal et remplissant les prérequis de citoyens indiqués sur la gauche de la tuile.
2. S'il s'agit du premier bâtiment construit dans une rangée, retournez la tuile Bonus de Construction de cette rangée et gagnez 5 PV.
3. Retirez uniquement le citoyen visible sur chaque croisement adjacent au bâtiment construit si ce citoyen a été utilisé pour remplir un prérequis de construction. Placez les citoyens ainsi retirés sur les pistes Citoyens correspondantes.
4. **Gagnez autant de PV que la plus faible valeur de PV visible parmi les pistes Citoyens.**

5. Gagnez tous les bénéfices indiqués sur le bâtiment construit (si applicable).
6. Retournez la tuile face Bâtiment visible. Prenez le marqueur Construction le plus à gauche de votre plateau individuel et placez-le dessus (ignorez cette étape si vous n'avez plus de marqueurs Construction). Si vous épuisez une pile de marqueurs Construction à cette étape, progressez de 1 case sur la piste Cerdà, comme indiqué sur votre plateau individuel.
7. Vérifier si une phase de décompte est déclenchée. Si oui, effectuez un décompte Cerdà (voir page 14).

TYPES DE BÂTIMENTS



BÂTIMENTS DE RANG 1 : requiert 2 citoyens quelconques pour être construit. Deux de ses côtés sont des bâtiments, tandis que les deux autres sont un parc. Après l'avoir construit, vous devez progresser de 1 case sur la piste Cerdà.



BÂTIMENTS D'ANGLE : requiert 2 citoyens quelconques et ne peut être construit que sur un emplacement trapézoïdal des rues en diagonale. Lors de sa construction, vous ne pouvez utiliser que les citoyens présents sur les trois croisements adjacents au trapèze. Un angle ne peut pas être recouvert par un autre.



BÂTIMENTS DE RANG 2 : requiert 1 citoyen Bourgeois et 1 autre citoyen quelconque pour être construit. Trois de ses côtés sont des bâtiments, tandis que le quatrième est un parc. Après l'avoir construit, vous pouvez progresser de 1 case sur la piste Sagrada Família (gagnez les éventuels bénéfices indiqués) et vous devez reculer (c'est-à-dire descendre) de 1 case sur la piste Cerdà.



BÂTIMENTS DE RANG 3 : requiert 1 citoyen Aristocrate et 2 autres citoyens quelconques pour être construit. Tous ses côtés sont des bâtiments. Après l'avoir construit, vous pouvez progresser de 2 cases sur la piste Sagrada Família (gagnez les éventuels bénéfices indiqués) et gagner 7 PV. Vous devez aussi reculer de 2 cases sur la piste Cerdà.

IMPORTANT: Vous pouvez construire n'importe quel type de bâtiments sur un emplacement vide.

EXEMPLE: Bleu vient de placer un bâtiment de Rang 2 sur le plateau principal. Il déplace donc deux de ses citoyens adjacents sur leur piste respective **A** (notez que l'un d'eux doit être un Bourgeois **B**). Bleu gagne les 7 PV visibles sur la piste Citoyens **C** (gagnez les points de la plus petite valeur visible sur la piste Citoyens !).



Puis, Bleu peut progresser de 1 case sur la piste Sagrada Família et doit descendre de 1 case sur la piste Cerdà. Il retourne enfin la tuile Bâtiment et y place un marqueur Construction de son plateau individuel. Aucun décompte Cerdà n'est déclenché.



NOTE HISTORIQUE: L'un des plus importants aspects du projet de Cerdà était que seuls deux côtés de chaque bloc devaient être construits, les deux autres et son centre devant accueillir des parcs et des espaces publics. Malheureusement, le nombre élevé de citoyens nécessitant un endroit pour vivre et les plus importants profits récoltés par les propriétaires terriens pour la construction de bâtiments enterrèrent cette idée. De nos jours, presque tous les côtés des blocs de l'Eixample sont construits, y compris le centre de la plupart d'entre eux.

Une autre des idées de Cerdà était que tous les citoyens bénéficient des mêmes conditions essentielles de vie, habitant des appartements de même qualité indépendamment de leur richesse. Cette vision non plus ne fut pas respectée, notamment car elle allait à l'encontre du style *Modernista* apparu presque simultanément à l'expansion de Barcelone. En effet, l'une des caractéristiques du *Modernisme* est la présence de façades outrageusement décorées indiquant clairement le rang social de la famille habitant le bâtiment, ce qui est contraire au style plus homogène souhaité par Cerdà.

C'est la raison pour laquelle, lorsque vous construisez un bâtiment de Rang 2 dans le jeu, vous devez descendre d'une case sur la piste Cerdà : vous construisez un côté de plus que ce qu'il aurait souhaité. Un bâtiment de Rang 3 inflige deux cases de pénalité, non seulement car vous construisez sur les quatre côtés, mais aussi parce que la façade *Modernista* de votre bloc expose au grand jour la richesse des citoyens qui y résident.

⚙️ DENSIFICATION URBAINE 🌸

Vous pouvez construire un bâtiment de Rang 2 par-dessus un de Rang 1 existant, et un bâtiment de Rang 3 par-dessus un de Rang 1 ou 2. Lorsque vous densifiez un bloc, suivez les mêmes règles que pour la construction d'un bâtiment, mais placez la nouvelle tuile Bâtiment par-dessus les tuiles précédemment construites. **Lorsque vous placez votre marqueur Construction, empilez-le sur les éventuels marqueurs déjà présents, en conservant leur ordre.**

IMPORTANT: Les bâtiments d'Angle et de Rang 3 ne peuvent pas être densifiés.

PISTES CITOYENS

Ces pistes représentent le nombre de citoyens de chaque type (Ouvriers, Bourgeois et Aristocrates) qui ont déménagé ou vivent déjà dans l'Eixample à Barcelone. Lorsque les joueurs y ajoutent des citoyens, chaque type de citoyen doit être placé sur la case vide la plus à gauche de la rangée correspondante. Dans une partie à 2 ou 3 joueurs, certains citoyens sont déjà placés sur les pistes en début de partie. **Vous devez toujours placer les citoyens sur les cases vides le plus à gauche de la couleur correspondante.**

REMARQUE DE L'AUTEUR: Les années mentionnées sur ces pistes coïncident avec trois importants pics de construction de l'Eixample. Durant la décennie 1870, la construction suivait la volonté des colons de retour des Amériques, où ils avaient fait fortune. L'exposition universelle de 1888 organisée à Barcelone marqua un second sursaut dans la construction de l'Eixample. Enfin, durant les premières années du XX^e siècle, l'explosion du *Modernisme* entraîna une nouvelle frénésie des bâtisseurs.

Lorsqu'une section d'une piste Citoyens est remplie, placez tout citoyen excédentaire de ce type sur la section suivante de la piste Citoyens. Si la dernière section est remplie, placez les citoyens excédentaires en dehors du plateau.

DÉCOMPTE CERDÀ

À mesure que les joueurs construisent des bâtiments, les pistes Citoyens se remplissent de citoyens arrivés dans leur nouveau foyer.

REMARQUE DE L'AUTEUR: Cette phase de décompte, laquelle simule la compétition entre les joueurs sous le jugement de Cerdà, est totalement inventée. En effet, Cerdà est décédé en 1876. Je voulais montrer certaines des différences entre ce que Cerdà avait imaginé et la réalité de ce qui a été fait. Ainsi, certaines actions vous font monter ou descendre sur la piste Cerdà, selon que vous suivez - ou déviez - de son projet.

À la fin du tour de chaque joueur, si au moins une section de l'une des pistes Citoyens a atteint ou dépassé une case indiquant un décompte Cerdà (voir image suivante), tous les joueurs décomptent la tuile Décompte Cerdà face visible de cette section.



La première section de la piste Citoyens des Aristocrates est remplie et atteint un Décompte Cerdà.

Chaque tuile Décompte Cerdà indique un objectif et le nombre de PV gagnés lorsqu'il est rempli (chaque tuile est détaillée en *Annexe*, page 17). Selon la position de son marqueur sur la piste Cerdà, chaque joueur décompte la tuile Décompte Cerdà correspondante entre 0 et 4 fois.

Une fois que tous les joueurs ont décompté la tuile Décompte Cerdà actuelle, retournez-la face cachée : cette section ne peut plus être décomptée, même si une autre de ses pistes Citoyens est remplie. S'il s'agit du premier ou du deuxième Décompte Cerdà, remplacez les marqueurs de tous les joueurs situés au-delà de la position de départ de la piste Cerdà sur la position de départ (les marqueurs en arrière de la position de départ restent là où ils sont).

REMARQUE : Après le troisième Décompte Cerdà, ne remplacez aucun marqueur : tous conservent leur position actuelle..



EXEMPLE : À la fin du tour de Bleu, la piste Citoyens Aristocrates est remplie jusqu'à la case Décompte Cerdà. La première tuile Décompte Cerdà rapporte 3 PV par bâtiment d'Angle sur des blocs différents.



Notez la position des joueurs sur la piste Cerdà : Bleu a franchi la case x3, mais n'a pas atteint la case x4.

Violet est précisément sur la case x2 et Orange est entre les cases x1 et x2. Ainsi, Bleu décompte cette tuile trois fois, Violet deux fois et Orange une fois.



Bleu a construit 3 bâtiments d'Angle (mais seulement 2 sont sur des blocs différents) et marque ainsi 18 PV (3 PV x 2 bâtiments d'angle x 3). Violet n'a construit aucun bâtiment d'Angle et ne marque donc aucun PV. Orange a construit un seul bâtiment d'Angle et marque donc 3 PV (3 PV x 1 bâtiment d'Angle x 1).



Enfin, Bleu et Violet replacent leur marqueur sur la case de départ de la piste Cerdà (où se trouve déjà Orange). La partie se poursuit avec le tour du joueur suivant.



Après un décompte Cerdà, défaussez toutes les tuiles Modernisme disponibles et remplacez-les par quatre nouvelles tuiles. Si à tout moment la pile de tuiles Modernisme s'épuise, mélangez les tuiles défaussées pour former une nouvelle pile.



PISTE CERDÀ

Chaque fois qu'il vous est demandé de vous déplacer sur la piste Cerdà, vous devez le faire. Si votre marqueur est déjà sur la première case (en bas) et que vous devez le descendre davantage, ignorez ce déplacement. Si votre marqueur est déjà sur la dernière case (en haut) et que vous devez encore progresser, conservez votre position et marquez à la place 2 PV par déplacement ignoré.



PISTE SAGRADA FAMÍLIA

Chaque fois qu'il vous est possible de progresser sur votre piste Sagrada Família, vous pouvez avancer votre marqueur sur la case suivante. Si vous sautez une encoche dédiée à une tuile Sagrada Família, choisissez-en une du niveau correspondant parmi celles disponibles dans l'offre créée lors de la mise en place. Insérez cette tuile dans l'encoche que vous venez de sauter et gagnez immédiatement les bénéfices de cette tuile. Si vous gagnez ainsi plusieurs ressources, vous pouvez les choisir à votre convenance. Retournez la tuile après l'avoir résolue.

NOTE HISTORIQUE : La Sagrada Família, dont la construction a commencé dans l'Eixample en 1882, est le plus célèbre édifice du mouvement *Modernista*. Bien que dessinée par le célèbre Antoni Gaudí, il ne fut pas le premier architecte affecté au projet. Le premier architecte fut remercié à cause de divergences sur le coût des matériaux. Gaudí, dont la réputation commençait à croître à cette époque, le remplaça.

Cette piste propose une histoire alternative dans laquelle vous vous affrontez pour illustrer vos aptitudes en *Modernista*, progressant sur votre piste afin d'être nommé architecte de la Sagrada Família.

FIN DE PARTIE ET DÉCOMPTE FINAL

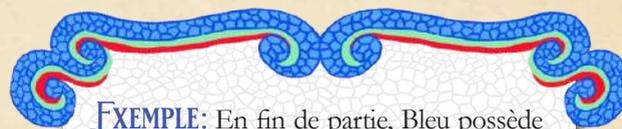
À la fin du tour de chaque joueur, si la dernière (3^e) section de l'une des pistes Citoyens a atteint ou dépassé sa case Décompte Cerdà, la fin de partie est déclenchée et tous les joueurs décomptent la troisième (et dernière) tuile Décompte Cerdà. Puis, s'il ne s'agissait pas du tour du dernier joueur, la partie continue jusqu'à ce que tous les joueurs aient joué le même nombre de tours. Après cela, procédez au décompte final :

- PV accordés en fonction du nombre de tuiles Dallage retirées de votre entrepôt : valeur visible la plus à droite de votre plateau individuel.
- PV accordés selon le nombre de passagers placés : valeur imprimée sur la case Passager dévoilée la plus à droite.
- PV accordés par vos tuiles Modernisme :
 - L'une après l'autre, évaluez chacune de ces tuiles pour déterminer si la condition requise est remplie (comme pour les tuiles Décompte Cerdà) et le nombre de PV qu'elles rapportent.
 - Gagnez ces PV autant de fois que vous avez rempli cette condition, multipliés par le nombre indiqué par votre marqueur Modernisme à droite de cette tuile.

Le joueur totalisant le plus de PV à la fin de la partie l'emporte. En cas d'égalité, départagez les joueurs concernés en faveur du joueur :

- le plus haut sur la piste Cerdà;
- le plus avancé sur la piste Sagrada Família;
- ayant le plus de marqueurs Construction sur le plateau principal.

Si l'égalité persiste, les joueurs concernés se partagent la victoire.



EXEMPLE: En fin de partie, Bleu possède 154 PV (cumulés tout au long de la partie).



Il ajoute 7 PV pour ses tuiles Dallage.



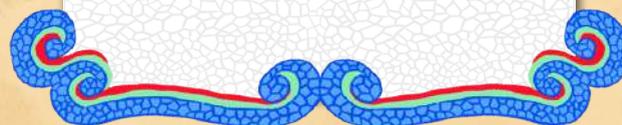
Il gagne ensuite 16 PV pour ses passagers. Enfin, il possède une tuile Modernisme lui rapportant 2 PV par tuile Boulevard. Le marqueur Modernisme correspondant est dans la 4^e case.



Au cours de la partie, Bleu a aménagé 3 tuiles Boulevard.



Grâce à son unique tuile Modernisme, Bleu gagne donc 24 PV : 2 PV x 3 tuiles Boulevard x 4 (multiplicateur sur son plateau individuel). Au total, le score de Bleu est de $154 + 7 + 16 + 24 = 201$ PV.



ANNEXE

TUILES MODERNISME ET TUILES DÉCOMPTE Cerdà



Gagnez 2 PV par bloc constituant votre plus longue ligne ininterrompue de blocs, verticale ou horizontale. Vous êtes présent sur un bloc si au moins 1 de vos marqueurs Construction s'y trouve, quelle que soit sa position.



Gagnez 2 PV par pièce dans votre entrepôt, jusqu'à 5 pièces maximum.



Gagnez 3 PV par tuile Intersection que vous avez aménagée adjacente à au moins 3 bâtiments sur le plateau principal.



Gagnez 2 PV multipliés par votre position sur la piste Cerdà (x0, x1, x2, x3 ou x4).



Gagnez 2 PV par service public que vous avez construit.



Gagnez 3 PV par passager que vous avez placé adjacemment à au moins 2 bâtiments sur le plateau principal.



Gagnez 2 PV pour chacun de vos marqueurs Modernisme en position haute sur votre plateau individuel.



Gagnez 2 PV par tuile Dallage que vous avez placée sur la section Trottoir du plateau annexe (c'est-à-dire par case avec une icône PV visible dans votre entrepôt).



Gagnez 2 PV par tissu dans votre entrepôt, jusqu'à 5 tissus maximum.



Gagnez 2 PV par tuile Rue constituant votre plus longue ligne ininterrompue de tuiles Rue sur la même chaussée, verticale ou horizontale (le maximum de tuiles dans une ligne est de quatre, c'est la longueur maximale de chaque chaussée).



Gagnez 2 PV par tuile Boulevard constituant votre plus longue ligne ininterrompue de tuiles Boulevard sur la même chaussée, verticale, horizontale ou diagonale (le maximum de tuiles dans une ligne est de quatre, c'est la longueur maximale de chaque chaussée).



Gagnez 1 PV par tuile Rue que vous avez aménagée sur le plateau principal.



Gagnez 2 PV par tuile Boulevard que vous avez aménagée sur le plateau principal.



Gagnez 2 PV par passager que vous avez placé sur le plateau principal.



Gagnez 2 PV par tuile Intersection que vous avez aménagée sur le plateau principal.



Gagnez 3 PV pour chaque pile vide de marqueurs Construction sur votre plateau individuel.



Gagnez 3 PV pour chacun de vos bâtiments d'Angle sur le plateau principal ne faisant pas partie d'un même bloc.



Gagnez 2 PV par tuile Modernisme sur votre plateau individuel.



Gagnez 2 PV pour chacun de vos marqueurs Construction sur le plateau principal qui se trouve à la base d'une pile de marqueurs Construction ailleurs que sur des bâtiments d'Angle (un marqueur seul sur une tuile Bâtiment est à la fois à la base et au sommet de sa «pile»).

SERVICES PUBLICS



Mercat de Sant Antoni

(Marché de Sant Antoni)

Payez 3/2/1 pièces pour gagner 1 tissu par bloc contenant au moins 1 de vos marqueurs Construction, progresser de 2 sur la piste Cerdà et gagner 10/6/3 PV.



Estació de França

(Gare de France)

Payez 3/2/1 pièces pour effectuer une action *Déplacer son Tramway* (ignorez le coût pour le placement d'un passager), progresser de 2 sur la piste Cerdà et gagner 10/6/3 PV.



Hospital de La Santa Creu i de Sant Pau

(Hôpital de La Santa Creu i de Sant Pau)

Payez 3/2/1 pièces pour effectuer une action *Aménager une Intersection* (ignorez tout coût en pièces, y compris celui indiqué sur le plateau principal), progresser de 2 sur la piste Cerdà et gagner 10/6/3 PV.



Passeig de Lluís Companys

(Promenade de Lluís Companys)

Payez 3/2/1 pièces pour effectuer une action *Aménager des Chaussées*, progresser de 2 sur la piste Cerdà et gagner 10/6/3 PV.



Universitat de Barcelona

(Université de Barcelone)

Payez 3/2/1 pièces pour effectuer une action *Placer un Dallage* (gagnez normalement les bénéfiques, mais ignorez la règle d'adjacence : placez un Dallage n'importe où sur le trottoir), progresser de 2 sur la piste Cerdà et gagner 10/6/3 PV.



Museu del Modernisme Català

(Musée du Modernisme Catalan)

Payez 3/2/1 pièces pour avancer de 2 sur votre piste Sagrada Família (gagnez tous les bénéfiques correspondants), progresser de 2 sur la piste Cerdà et gagner 10/6/3 PV.



Hospital de La Santa Creu i de Sant Pau - Pavelló d'Operacions

(Hôpital de La Santa Creu i de Sant Pau - Pavillon des Opérations)

Payez 3/2/1 pièces pour effectuer une action *Initier un Projet de Modernisme* (ignorez le coût en tissu pour le placement d'une tuile Modernisme), progresser de 2 sur la piste Cerdà et gagner 10/6/3 PV.



Auteur : Dani Garcia

Développement du jeu : Andrei Novac, Blażej Kubacki, Borys Bielas, Kacper Frydrykiewicz, Michał Cieślowski, Dávid Turczy, Maciej Górkowski

Mode Solo : Kacper Frydrykiewicz

Illustrations : Aleksander Zawada

Graphisme : Zuzanna Kolakowska

Livret de règles : Andrei Novac, Dani Garcia, Blażej Kubacki

Rédaction des règles : Emanuela and Robert Pratt

Mise en page des règles : Zuzanna Kolakowska

Version française : PixieGames

Traduction française et PAO : MeepleRules.fr

Relecture française : Laura Muller-Thoma

Mot de l'auteur : Je tiens à remercier tous les amis et testeurs qui m'ont aidé à concevoir ce jeu par leurs commentaires et leur temps, en particulier ceux qui ont dû subir les scores absurdes de Ferrun.

Merçi également à Board&Dice de m'avoir aidé à donner vie à ce jeu dont le thème qui me tient à cœur.

Les concepteurs et Board&Dice tiennent à remercier toutes personnes ayant participé aux tests du jeu, pour leurs conseils et leurs commentaires :

Maria Józwik, Marcin Zahorowicz, Janusz Smola, Filip Loba, Adam Foland, Paweł «Wppxis» Gajda, Łukasz Stadnik, Jakub Olton, Przemysław Kapica, Klaudyna Mikolajczyk, Iwona Jaworowska, Mateusz Myrcha, Rafał Szymaszek, Yuriy Ivanov, Jakub Kisala, Patryk Olbert, Marta Szpaderska, Wiktoria Matyja, Bartek Bajda, Damian «Erefor» Adamczak, Anita Sokolowska, Julia Gauza, Daniel «Gun3R» Sobolewski, Damian Głuszczak, George Orzy, Dominik «Vyk» Pańczyk, Krzysztof Kapelańczyk, Jan Skomowicz, Ariel «Ardel» Kowalski, Krzysztof «Aocj» Świerczyński, Kaśka Siejka, Krzysztof Wójcikiewicz, Anna Oksanen, Daniel Dubel, Konrad Nowicki, Michał «Milka» Milczarek, Joanna Szopińska, Maciej «mat_eyo» Matejko, Franciszek Prusiecki, Gosia Prusiecka, Jan Mikolajczak, Małgorzata Sztokfisz, Jacob Coon, Jan-Fredrik «JF» Wahlén, Noralie Lubbers, et bien entendu Jeremy Avery pour ses tests du mode Solo.

© 2023 Board&Dice. Tous droits réservés. © 2023 PixieGames pour la version française. Pour plus d'information concernant Barcelona, rendez-vous sur www.pixiegames.fr

AIDE DE JEU

TOUR DE JEU

1. Placez 2 citoyens sur un croisement vide, puis vous pouvez effectuer toutes les actions associées possibles.
2. (Si possible) Construisez un bâtiment : sélectionnez une zone de construction, déplacez les citoyens adjacents indiqués vers leur piste Citoyens, placez un bâtiment (ou densifiez un bâtiment existant), résolvez les effets applicables et gagnez des PV.
3. Vérifiez si un Décompte Cerdà est déclenché.
4. Piochez 2 citoyens pour la manche suivante.



Payez le coût associé, puis aménagez une tuile Intersection et gagnez tous les bénéfiques adjacents visibles. Lorsque des citoyens sont ajoutés sur l'une de vos tuiles Intersection, gagnez les bénéfiques associés indiqués sur votre plateau individuel.



Aménagez 1 tuile Boulevard/2 tuiles Rue sur le plateau principal. Gagnez les bénéfiques recouverts. Gagnez 2/1 PV pour chaque section de chaussée connectée en ligne droite, en comptant celle que vous venez d'aménager.



Placez une tuile Dallage de votre entrepôt sur le trottoir et gagnez le bénéfice recouvert.

ICONOGRAPHIE



Gagnez immédiatement le nombre de PV indiqué.



Gagnez le nombre de PV indiqué en fin de partie.



Payez le nombre de ressources (pièce/tissu) indiqué).



Progresser sur la piste Cerdà du nombre de cases indiqué.



Avancez sur votre piste Sagrada Família du nombre de cases indiqué, gagnez les bénéfiques associés.



Lorsque des citoyens sont ajoutés sur l'une de vos tuiles Intersection, choisissez le nombre indiqué de bénéfiques différents parmi les bénéfiques débloqués sur votre plateau individuel.



Gagnez les ressources et PV indiqués. Placez ces ressources dans votre entrepôt.



Construisez une tuile Service Public, payez son coût et gagnez tous les bénéfiques applicables. Vous ne pouvez choisir qu'une tuile Service Public que vous n'avez pas encore construite.



Placez une tuile Modernisme sur votre plateau individuel, payez le coût éventuel indiqué.



Déplacez un marqueur Modernisme en position haute, payez le coût éventuel indiqué.



Lorsque vous effectuez cette action pour la première fois, placez votre tramway sur n'importe quel emplacement Chaussée du plateau principal. Si votre tramway est déjà en jeu, déplacez-le de 1 ou 2 emplacements Chaussée. Les déplacements à travers vos propres tuiles Chaussée sont « gratuits ». Vous pouvez placer un passager en payant le coût associé, ce qui vous accorde une action supplémentaire. Si vous placez un passager sur une tuile Chaussée déjà aménagée, son propriétaire gagne à nouveau des PV pour cette tuile. Vous ne pouvez pas placer ni stopper votre tramway sur un emplacement Chaussée occupé par un autre tramway. Vous ne pouvez pas placer un passager si un autre passager est déjà présent.