

# City of Guilds

Copyright © Andy Oakey 2009 - Un jeu pour 2 à 4 joueurs

## Introduction

La grande Citée d'Andalanshar, capitale du pays d'Andalan, est dirigée par le grand potentat et le conseil des Andals, mais contrôlée par 6 grandes guildes. Le grand potentat vient de mourir et les membres du conseil s'affrontent pour prendre le contrôle de la Citée.

Pour y arriver, ils doivent gagner le soutien de la population et des guildes. Les 6 guildes Marchands, Voleurs, Magiciens, Savants, Banquiers, et Artisans.

Le plateau de jeu est un plan de la cite, découpé en plusieurs quartiers: Le quartier Royal, Les Docks, Le marché, Le quartier pauvre, Le quartier universitaire, Cherriton, La rue des petits miracles, Le quartier financier.



## Mise en place

Le matériel suivant est nécessaire pour pouvoir jouer :

**25** cubes en bois par couleur en 4 couleurs

**34** cartes action

**6** cartes guildes

**1** carte Maire

Pièces d'or totalisant une valeur de **50** (par. ex. : 50x1, ou 20x1 + 6x5, etc.)

Chaque joueur choisit une couleur et prend les 25 cubes correspondants. Les joueurs placent leurs cubes devant eux. De plus, chaque joueur reçoit deux pièces d'or. Le plateau est placé au milieu de la table ou de l'aire de jeu.

La carte Maire est écartée du paquet et placé sur le côté. Les autres cartes sont séparées en 2 paquets : les 6 cartes guildes (**bords blancs**) et les 34 cartes actions (**bords noirs**).

Déterminer quel joueur sera le Maire (premier joueur) au lancer de dé, selon l'âge, ou tout autre critère, et donnez-lui la carte Maire. Vous êtes à présent prêt à jouer

## Règles du jeu/Déroulement

Une partie se déroule en 4 manches et dans chaque manche les joueurs prendront le contrôle des différentes guildes.

Une manche se déroule comme suit :

### a) Choix du premier joueur :

Lors de la première manche, le premier joueur est déterminé lors de la mise en place. Le premier joueur reçoit alors la carte Maire pour indiquer qu'il est le premier joueur pour ce tour de jeu.

Dans une partie à 2 joueurs, les joueurs sont Maire à tour de rôle.

Dans une partie à 3 joueurs, le rôle de Maire passe au joueur suivant dans le sens des aiguilles d'une montre, jusqu'à ce que les trois joueurs aient été Maire. Lors de la 4<sup>ème</sup> manche, le joueur qui a le moins d'or devient Maire.

Dans une partie à 4 joueurs, le rôle de Maire passe au joueur suivant dans le sens des aiguilles d'une montre.

### b) Choix des guildes :

En commençant par le Maire, et dans le sens des aiguilles d'une montre, chaque joueur choisit l'une des guildes. Un joueur ne peut pas choisir une guilde avec laquelle il a déjà joué (à moins qu'il n'ait pas d'autre choix).

Lorsqu'il a choisi une guilde, le joueur prend la carte guilde correspondante et place l'un de ses cubes dans la case de la guilde sur le plateau de jeu.

### c) Distribution :

Distribuez 3 cartes action à chaque joueur (à moins qu'un joueur ait gardé une carte de la manche précédente, auquel cas il ne recevra que 2 cartes pour limiter sa main à 3 cartes). Ensuite, la pioche est constituée de cartes, face cachée, et placée à côté du plateau.

La pioche comprendra **8 cartes** dans un jeu à **2 joueurs**, **10 cartes** dans un jeu à **3 joueurs** et **12 cartes** dans un jeu à **4 joueurs**. La pioche ne comprend que des cartes action.

### d) Jouer

Les joueurs jouent chacun à leur tour, en commençant par le premier joueur et dans le sens des aiguilles d'une montre.

Durant son tour de jeu, un joueur choisit l'une des actions parmi les suivantes :

- **Tirer une carte** : tirer la première carte de la pioche. Un joueur ne peut avoir plus de 3 cartes en main. Il ne pourra donc tirer une carte que s'il en a moins de 3 en main.

- **Défausser une carte** : un joueur peut défausser une carte, face visible, sur la pile de défausse.

- **Jouer une carte** : le joueur effectue l'action décrite sur la carte et défausse la carte, face visible, sur la pile de défausse. Consultez la rubrique Liste des cartes pour en savoir plus sur chacune des cartes du jeu.

- **Pouvoir spécial de la Guilde** : une fois durant la manche, le joueur peut utiliser le pouvoir décrit sur la carte Guilde qu'il a choisie pour la manche en cours.

**La manche se termine** lorsque la pioche est épuisée et que les joueurs n'ont plus de cartes en main, ou qu'ils souhaitent conserver leurs cartes pour la manche suivante. Chaque joueur ne peut conserver qu'une seule carte pour la manche suivante. Lorsqu'un joueur choisit de garder sa dernière carte pour la manche suivante, il ne peut plus effectuer d'autre action durant la manche en cours, c'est-à-dire qu'il ne peut pas laisser les autres joueurs jouer plusieurs tours puis joueur puis changer d'avis et jouer sa carte.

Remarque : même s'il reste des cartes dans la défausse, celles-ci ne peuvent plus être tirées une fois que la pioche est épuisée.

A présent, les joueurs récoltent les impôts dans les quartiers qu'ils contrôlent. Dans une partie à **2 joueurs**, chaque joueur reçoit **une pièce d'or** pour chaque quartier dans lequel il a la majorité (on tient également compte des bâtiments). Dans une partie à **3 et 4 joueurs**, chaque joueur reçoit **2 pièces d'or** pour chaque quartier dans lequel il a la majorité, et **une pièce d'or** pour chaque joueur en cas d'égalité.

Les cartes de la pile de défausse, et les cartes écartées pour la manche sont mélangées et la manche suivante commence.

Remarque : lorsqu'un joueur joue une carte bâtiment, il doit d'abord payer le coût en or (4 pièces) ensuite il place un cube à sa couleur sur la case correspondante du plateau et il place également un cube à sa couleur dans le quartier correspondant.

S'il n'y a plus de case libre dans ce quartier, il peut retirer un cube d'un adversaire et placer son cube sur l'espace libéré.

Le joueur conserve la carte bâtiment, face visible, devant lui. Les cubes placés sur les bâtiments ne peuvent pas être retirés du plateau, à moins que le bâtiment ne soit vendu par le joueur qui le possède lorsqu'il est banquier.

### **Fin de la partie – Scores**

La partie se termine après la quatrième manche. Le joueur qui contrôle le plus de quartiers de la ville remporte la partie. Si deux ou plusieurs joueurs sont à ex-aequo, le joueur qui a placé le plus grand nombre de cubes est le gagnant.

Traduction Française réalisée par Frank Griese (Linael)