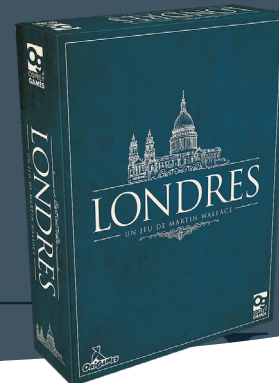




# LONDRES

(OSPREY GAMES - ORIGAMES)

VOUS INCARNEZ DES ARCHITECTES RENOMMÉS EMBAUCHÉS POUR RECONSTRUIRE LONDRES APRÈS LE GRAND INCENDIE. GÉREZ AU MIEUX VOTRE BUDGET EN MISANT SUR LES BONS PROJETS. DÉVELOPPEZ-LES ET INVESTISSEZ DANS LES TERRAINS PRESTIGIEUX DE LONDRES. VOUS Y GAGNEREZ EN PRESTIGE ET RÉGULEREZ LA PAUVRETÉ GRANDISSANTE DE LA CAPITALE.



## 1 / MISE EN PLACE



### PLATEAU CENTRAL

- Disposez les **Pièces**, les jetons **Pauvreté** (cubes noirs) et les jetons **Prêts** à côté du Plateau.
- Séparez les cartes **Ville** en 3 paquets selon la lettre indiquée en haut de la carte (A/B/C).
- Mélangez **chaque paquet** puis formez une pile unique en posant le paquet C face cachée et en le recouvrant du paquet B puis du paquet A.
- Placez les **3 District de départ** (bannière grisée) face visible à côté du plateau.
- Formez une pioche avec les reste des cartes **District** mélangées.

### CHAQUE JOUEUR REÇOIT :

- Un marqueur de **prestige** à sa couleur qu'il place sur la case 0 du plateau.
- 5 £ de la banque.
- 6 cartes **Ville**



## 2 / TOUR DE JEU



DURANT VOTRE TOUR, VOUS DEVEZ **PIOCHER UNE CARTE** PUIS FAIRE L'UNE DES ACTIONS SUIVANTES :

### DÉVELOPPER VOTRE PROJET URBAIN :

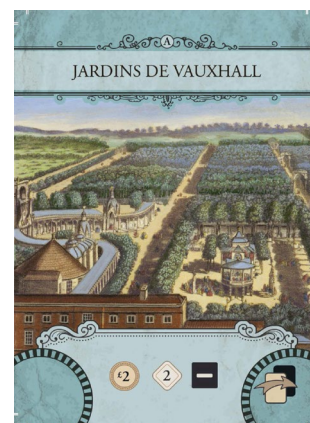
- Vous pouvez poser devant vous, face visible, **une ou plusieurs cartes Ville** de votre main. Elles se trouvent alors dans votre **Zone de projet**.
- Pour pouvoir poser une carte dans votre **Zone de projet**, vous devez :
  - **Défausser une carte de la même couleur**. La carte défaussée se place sur un emplacement libre du plateau. Uniquement les 6 cases claires à 2 joueurs, rajoutez les 2 cases gris clair à 3 joueurs puis les 2 cases gris foncé à 4 joueurs. Quand tous les emplacements sont occupés, retirez toutes les cartes de la partie inférieure et déplacez celle de la partie supérieure vers le bas.
  - **Payer son coût éventuel** (prix en haut à gauche).
- Vous pouvez ensuite poser votre carte :
  - **Sur une carte déjà présente**. Elle recouvre complètement cette dernière.
  - **Sur un espace vide à côté** pour former un nouvel emplacement.
  - Une carte ne peut pas être placée sur une carte qui vient d'être posée ce tour-ci.
- Si la carte possède une **capacité continue** (encart sous le nom de la carte), celle-ci est active immédiatement.
- Les **cartes Action** sont jouées **immédiatement** puis bannies. Elles ne vont pas sur le plateau.
- Les **cartes Pauvre** ne peuvent pas être déposées dans votre **Zone de projet** ni défaussées pour jouer une autre carte. Vous ne pouvez vous en débarrasser que grâce à certaines **capacités de cartes** ou lorsque vous dépassez **la limite de cartes en main** (9) en fin de tour.

### ACHETER UN TERRAIN

- Payez le coût de la carte et choisissez une des 3 cartes **District** disponibles. Remplacez ensuite une nouvelle carte **District** de la pioche.
- Placez la carte dans votre **Zone de projet**. Si vous possédez déjà une carte **District** recouvrez la avec la nouvelle, en laissant juste apparaître le **Cercle de localisation** en haut à gauche.
- Vous gagnez **immédiatement** les bonus indiqués sous le prix, à droite de la carte :
  - : Piochez le nombre de cartes indiqué.
  - : Marquez **immédiatement** le nombre de points de **Prestige** indiqué.
  - : Défaussez autant de cubes **Pauvreté** que d'icônes illustrés sur la carte.

### ACTIVEZ VOTRE PROJET URBAIN

- Vous pouvez activer les capacités des cartes **Villes visibles** présentes dans votre **Zone de projet**, dans l'ordre de votre choix :
  - Payez l'éventuel coût d'activation (pièce ou carte).
  - Appliquez l'ensemble des effets décrits dans l'ordre de votre choix.
  - Si la carte possède le symbole , retournez la **face cachée**.
- Si votre **carte District** possède des capacités, résolvez-les durant cette phase.
- Après avoir activé vos cartes, vous **gagnez un cube Pauvreté** par :
  - Nombre de piles dans votre **Zone de projet**.
  - Tranche de 10 £ de jetons **Prêt**.
  - Nombre de cartes en main.



### PIOCHEZ 3 CARTES.

- Vous pouvez piocher dans la pioche ou sur le plateau. N'oubliez pas de piocher **préalablement** votre carte de début de tour.

- Retrouvez toutes les **Règles Express** sur [Ludovox.fr](http://Ludovox.fr) -

La Règle Express est un contenu exclusif à Ludovox. Si vous souhaitez une Règle Express pour un autre jeu, merci d'adresser votre demande à [contact@ludovox.fr](mailto:contact@ludovox.fr)



## 3 / FIN DE PARTIE

La partie s'achève lorsque la pioche est épuisée à la fin d'un tour d'un joueur. Les autres joueurs jouent un dernier tour.

### - JETONS PAUVRETÉ :

- Prenez un jeton *Pauvreté* pour chaque carte encore dans votre main.
- Comptez vos jetons *Pauvreté*. Celui qui en a le moins, remet la totalité de ses jetons dans la réserve. Tous les autres joueurs défaussent le même nombre de jetons.
- Vérifiez le tableau de développement du plateau et selon le nombre de jetons *Pauvreté* en votre possession, reculez votre jeton prestige du nombre de cases indiqué.

### - ARGENT :

- Remboursez autant de *Prêts* possibles.
- Reculez votre marqueur de *Prestige* de 7 cases par tranche de prêt de 10 £ non remboursé.
- Avancez votre marqueur de *Prestige* d'une case par tranche de 3 £ restantes.

### - CARTES :

- Additionnez les points de *Prestige* de fin de partie de toutes vos cartes *Ville* (visibles et cachées)

- Le joueur possédant le plus de prestige, l'emporte. En cas d'égalité, celui qui possède le moins de jetons *Pauvreté*, puis celui qui possède le plus de cartes *District*.

## SYMBOLES

|  |                                     |  |  |
|--|-------------------------------------|--|--|
|  | Gagnez du Prestige immédiatement    |  | Gagnez une Pauvreté                                  |
|  | Gagnez du Prestige en fin de partie |  | Défaussez une Pauvreté                               |
|  | Dépensez de l'argent                |  | Dépensez une carte supplémentaire pour l'activation  |
|  | Gagnez de l'argent                  |  | Retournez cette carte face cachée après l'activation |

## PERTE DE PRESTIGE DUE À LA PAUVRETÉ

|  |     |    |    |    |    |    |     |     |     |                              |
|--|-----|----|----|----|----|----|-----|-----|-----|------------------------------|
|  | 1-2 | 3  | 4  | 5  | 6  | 7  | 8   | 9   | 10  | CHAQUE POINT AU-DESSUS DE 10 |
|  | -1  | -2 | -3 | -5 | -7 | -9 | -11 | -13 | -15 | -3                           |