CRYSTAL PALACE - Aide de jeu -DCDP

Préparation :		
Prendre les plateaux Lieu de 1 à 8 (et selon le nombre de joueurs) et les placer en cercle dans l'ordre croissant.		
Prendre la tuile Black Market selon le nombre de joueurs et la placer au centre des tuiles Lieu.		
Poser le plateau Administration près des tuiles Lieu.		
Chaque joueur :	Choisit une couleur et prend le matériel correspondant.	
	Met 2 dés de côté.	
	Prend aléatoirement un plateau individuel et le place sur une des faces.	
	Pose 1 pion Joueur sur son plateau, sur le 0 du Journal, et 1 Assistant sur la case la plus basse de la piste Objectif.	
	Reçoit 1 Coffre au Trésor, 40£, 1 jeton Engrenage et 1 jeton Énergie.	
	Place 1 pion Joueur sur la case verte ornée d'une étoile sur Westminster.	
	Place 1 pion Joueur la case de départ (mégaphone) de la piste Buzz, et les 2 jetons Buzz sur les casses à droite.	
	Place 1 pion Joueur sur la case de départ (étoile) de la piste Revenu.	
	Placer 1 pion Joueur sur la case de départ (5; étoile) de la piste Points de Victoire (PV).	
Mélanger les cartes Brevet bleues, les empiler face visible à côté du Patent Office et en poser une sur chaque case du Patent Office.		
Séparer les tuiles Recherche selon la couleur.	Mélanger les tuiles Recherche vertes, les empiler près du British Museum, et en poser une sur chaque case du BM.	
	Séparer les tuiles Recherche violettes selon leurs encadrés.	Mélanger les tuiles bleues et les empiler face cachée à côté du Patent Office.
		Mélanger les tuiles orange et les empiler face cachée à côté du Reform Club.
Trier les tuiles Action selon leur dos, mélanger chaque paquet, les empiler près de la Bank of England, puis poser les tuiles Printemps 1849 sur chaque case de la Bank of England.		
Mélanger les cartes Personnage orange et les poser face visible sur chaque case du Reform Club.		
Mélanger les tuiles Éditeur, en piocher une, la poser sur une face aléatoire sur la case London Times, et remettre le reste dans la boîte.		
Placer le marqueur de tour sur la case Printemps 1849 du London Times.		
Faire une réserve principale avec la Monte à gousset, les pions Engrenages, les pions Énergie et la monnaie.		
Poser les 3 Tickets sur la case Ticket du Port of London.		
Poser 1 pion Engrenage sur chaque case Engrenage du Black Market, selon le nombre de joueurs.		
Séparer les tuiles Prospectus par couleur, mélanger face cachée chaque paquet, puis en poser une aléatoirement sur la case correspondante de la piste Buzz.		

Règles spéciales :		
Journal :	Possibilité de dépenser des points Journal à tout moment pour gagner :	1£ pour 1 Journal
		1 Engrenage pour 2 Journaux.
		Avancer d'une case sur la piste Revenu pour 3 Journaux.
		+1 dé pour 4 Journaux (usage immédiat si avant révélation des dés en Phase 1).
Échanges :	Peut être effectué à tout moment.	4£ => 1Énergie ; 5£ ou 2 Journaux => 1 Engrenage.
Prêt :	Peut être contracter à tout moment.	
	Piocher une tuile Prêt et la poser sur une case libre Recherche de son plateau.	Défausser une tuile Recherche si nécessaire.
	Prendre 10£.	
	Possibilité de Rembourser à tout moment (dont fin de partie).	Payer 10£ et retourner la tuile Prêt.
Piste Buzz :	Si un pion Joueur arrive ou franchit une case Prospectus , gagner immédiatement le Bonus indiqué.	
	Si un pion Joueur arrive ou franchit une case Illustration, choisir immédiatement si placement d'un jeton Buzz disponible dessus (non rétroactif).	
	Si fin de piste, poser son pion Joueur sur la première case finale disponible.	

Déroulement de la partie :		
Phase 1 : Valeur des dés	Chaque joueur choisit de secrètement la valeur de ses dés, puis les dissimule sous la Coffre au Trésor.	
	Quand tous les joueurs ont choisi, révéler les dés et calculer individuellement la somme des dés.	
	Chaque joueur paie la valeur de ses dés et souscrit un Prêt si nécessaire.	
	Le 1er Joueur de ce tour doit avoir la somme la plus élevée.	Si égalité, celui avec le dé le plus fort (à résoudre au fur et à mesure sur tous les dés si besoin), puis celui ayant joué avant l'autre.
	Le joueur avec la somme la plus faible gagne 1 Journal.	Si égalité, tous les joueurs sauf le 1er joueur.

Phase 2 : Pose des dés	Dans le sens horaire à partir du 1er Joueur, chaque joueur pose 1 dé sur une case libre correspondant à la valeur minimale du dé.		Possibilité d'avoir plusieurs dés d'un joueur sur un même Lieu.
	Effectuer une action d'Assistant si symbole Assistant au-dessus de la case choisie.	Soit Progresser sur sa piste Objectif en respectant les conditions.	
		Soit Activer le Black Market en payant le coût de la prochaine case, pour déposer ou avancer un pion Assistant.	Si toutes les cases occupées, tous les Assistants sauf le dernier retournent dans leur réserve.
	Payer le montant indiqué si présence d'un coût au-dessus de la case choisie.		
	Possibilité de descendre un Assistant d'une case sur la piste Black Market à chaque dé posé.	Si déjà sur la case la plus basse, l'Assistant retourne dans sa réserve.	
		Gain d'1 Engrenage si descente depuis une des cases au niveau de la bannière jaune.	
	Possibilité de passer sans poser de dés, mais fin de phase pour ce joueur sans remboursement des dés inutilisés.		
	Reproduire le processus jusqu'à ce tous les dés soient posés et/ou que tous les joueurs aient passés.		
Phase 3 : Résoudre les actions	En commençant par le Lieu 1, les joueurs effectuent les actions du Lieu.		
	Dans l'ordre décroissant (et le plus à gauche si égalité), chaque joueur déplace son dé sur une case d'action libre et effectue une fois l'action du Lieu.		
	Si gain ou coût, immédiat avant de réaliser l'action du Lieu.		
	Si toutes les cases occupées, gain d'1£.		
	Patent Office :	Choisir une carte Prototype et la placer près de son plateau, face bleu visible.	
		Ne pas payer le brevet tout de suite.	
		Ne pas remplir la case devenue vide.	
	British Museum :	Choisir une tuile Recherche et la placer sur une case libre de son plateau.	
		Si toutes les cases sont occupées, remplacer une des tuiles précédentes (sauf Prêt).	
	Bank of England :	Choisir une des tuiles Actions disponibles.	
		Appliquer les effets de la tuile Action.	
	Westminster :	Avancer votre pion Joueur sur Westminster.	Si dernière case, il ne bouge pas.
		Gagner immédiatement la récompense de la case.	Si le pion était déjà sur la dernière case, appliquer un des deux effets de l'encadré blanc.
	Reform Club :	Choisir un des Personnages disponibles.	
		Payer immédiatement son coût (bannière rouge).	
		Gagner les bonus (bannière grise).	
		Gagner les PV indiqués dans la bannière bleu en fonction de l'année en cours.	
		Gagner des PV supplémentaires si un Prototype lié.	
		Retourner la carte et la poser à droite du son plateau, en couvrant la partie droite des précédentes cartes.	
	London Times :	Vérifier les conditions remplies.	
		Gagner la récompense correspondante.	
	Port of London / Waterloo Station :	Déplacer le dé vers un emplacement libre (la case action reste "occupée").	
		Effectuer l'effet correspondant.	
Phase 4 : Employer les Personnages	En commençant par le 1er Joueur, puis dans le sens horaire, chaque joueur résout les étapes de cette phase.		
	Vérifier sa position sur Westminster.		
	Comparer la couleur sur la ligne Salaire de chaque Personnage.		
	Payer le salaire indiqué pour chaque Personnage.		Si manque d'argent, obligation de prendre un Prêt.
	Appliquer les effets de vos Personnages (bannière orange, Phase 4).		
Phase 5 : Convertir les Brevets	En commençant par le 1er Joueur, puis dans le sens horaire, chaque joueur résout les étapes de cette phase.		
	Annoncer jusqu'à 2 Brevets à convertir.		
	Payer les coûts indiqués (bannière rouge).		
	Appliquer les effets de ses Personnages (bannière bleue; Phase 5).		
	Gagner les PV indiqués dans la bannière bleu en fonction de l'année en cours.		
	Gagner des PV supplémentaires si un Personnage lié.		
	Appliquer obligatoirement l'effet de la bannière grise sur un joueur de son choix (joueur actif compris).		
	Retourner la carte et la poser à droite du son plateau, en couvrant la partie droite des précédentes cartes.		

Phase 6 : Rétributions	Résoudre chaque étape simultanément, si besoin selon l'ordre des joueurs.	
	Gagner autant de £ qu'indiqués par sa position sur la piste Revenus.	Si pion sur case la plus basse, -1PV.
		Si pion sur case la plus haute, +1£ par case théorique au-dessus de 12.
	Descendre son pion de trois cases sur la piste Revenus.	Pour chaque case non parcourue, payer 1£ (prendre un Prêt si nécessaire).
	Appliquer tous les effets des bannières vertes (Personnages; plateaux; etc.).	
	Gagner les Bonus de ses pions Buzz.	
Phase 7 : Préparation du tour suivant	**Black Market :**	Remplir le Black Market d'Engrenages.
		Déplacer chaque Assistant sur le Black Market d'une case vers le bas.
	Lieux 1 à 8 :	Reprendre tous ses dés sauf si couvert d'un Ticket.
	Patent Office :	Défausser toutes les cartes Brevet restés sur le lieu, sous la pioche.
		Remplir le lieu de nouvelles cartes.
	British Museum :	Défausser toutes les tuiles Recherche restées sur le lieu.
		Remplir le lieu de nouvelles tuiles.
	Bank of London :	Défausser toutes les tuiles Action restées sur le lieu.
		Remplir le lieu avec les tuiles du prochain tour.
		Ranger les tuiles excédentaires.
	Reform Club :	Défausser toutes les cartes Personnages restés sur le lieu, sous la pioche.
		Remplir le lieu de nouvelles cartes.
	London Time :	Déplacer le marqueur de tour d'une case vers la droite.

Fin de partie et Victoire :		
À la fin du 5e tour, Printemps 1851, la partie est terminée.		
Chaque joueur :	Rembourse ses Prêts soit 10£ par tuile Prêt.	
	Échange chaque jeton Engrenage ou Énergie contre 1£.	
	Échange chaque tranche de 10£ contre 1 billet de 10£ qu'il peut poser sur une case Recherche libre de son plateau.	
	Gagne des PV selon son classement sur la piste Buzz (1er =6PV; 2e = 4PV; 3e = 2PV).	Si égalité, repartir équitablement les PV.
	Gagne des PV selon son classement sur la piste Black Market (1er =3PV; 2e = 2PV; 3e = 1PV).	
	Gagne des PV selon son niveau sur la piste Objectifs.	
	Perd des PV pour chaque tuile Prêt.	
	Perd 2PV par case Recherche non couverte.	
Le joueur ayant le plus de PV gagne la partie.		
Si égalité, Victoire partagée.		