

LONDRES - Aide de jeu - DCDP

Préparation :

- Poser le plateau au centre de la table.
- Chaque joueur choisit un marqueur et le place sur la case 0 du plateau, puis prend 5 £.
- Séparer les cartes Ville en paquets A, B et C, mélanger face cachée chaque paquet, puis les empiler dans l'ordre C/B/A (A au-dessus).
- Distribuer 6 cartes Ville à chaque joueur.
- Placer les trois cartes Quartier de départ (City, westminster, Southwark & Bermondsey) face visible près du plateau.
- Mélanger face cachée les autres cartes Quartier et placer la pile près des cartes de départ.
- Déterminer un 1er Joueur.

Déroulement d'un tour :

- Dans le sens horaire, chaque joueur doit piocher 1 carte Ville, puis doit effectuer une Action au choix parmi les 4 Actions ci-dessous.
- Piocher des cartes Ville :** au choix soit du plateau (face visible), soit de la pioche (face cachée), soit des deux.
- Piocher exactement 3 cartes Ville** (si possible).
- Prendre une carte Ville de sa main (sauf Pauvreté).
- Défausser de sa main une autre carte Ville de la même couleur (sauf Pauvreté). La carte défaussée doit être posée sur :
 Un emplacement vide sur la rangée supérieure du plateau.
 Sinon sur un emplacement vide de la rangée inférieure.
 Sinon, retirer les cartes de la rangée inférieure, déplacer celles de la rangée supérieure vers le bas, puis poser la carte à défausser sur un emplacement de la rangée supérieure.
- Développer sa Ville :**
- Payer le coût additionnel si indiqué.
 Soit sur une carte face visible ou cachée d'une pile déjà présente (sauf sur une carte placée lors du même tour).
 Poser la carte Ville devant soi :
 Soit en créant une nouvelle pile.
 Si effet permanent, il s'applique dès la pose et s'arrête dès que la carte est recouverte ou retournée.
- Répéter les étapes précédentes si le joueur souhaite poser d'autres cartes Ville.
- Acheter des Terrains :**
- Choisir 1 carte Quartier parmi les cartes disponibles. Remplacer la carte immédiatement.
 Payer son coût (en haut).
 Placer la carte Quartier devant soi, en couvrant la carte Quartier précédente sans cacher sa Localisation.
 Gagner les bénéfices indiqués (au centre).
 Si effet permanent, il s'applique dès la pose et s'arrête dès que la carte est recouverte.
- Activer sa Ville :**
- Activer une ou plusieurs cartes Ville face visible dans sa zone de jeu, dans l'ordre de son choix.
 Payer le coût d'activation si indiqué (à gauche).
 Appliquer tous les effets de la carte, dans l'ordre de son choix (au centre).
 Retourner la carte Ville face cachée, si indiqué par le symbole correspondant (à droite).
- Activer l'effet d'activation de la carte Quartier, si indiqué (en bas) au moment de son choix.
- Après toutes les activations, prendre 1 cube Pauvreté pour :
 Chaque pile de cartes ville dans sa zone de construction (activée ou non).
 Chaque Emprunt de 10£ en sa possession.
 Chaque carte en main.
- À la fin de son tour le joueur ne doit pas avoir plus de 9 cartes en main et défausser le surplus sur le plateau.

Fin de partie :

- La partie s'arrête dès que la dernière carte Ville est piochée.
- Terminer le tour en cours, puis chaque autre joueur joue un dernier tour.
- Chaque joueur prend 1 cube Pauvreté par carte en main, puis défausse définitivement ces cartes.
- Révéler toutes les cartes de sa zone de construction et additionner les points de Prestige indiqués.
- Calculer le score final :**
- Rembourser autant d'Emprunts que possible et Perdre 7 Points de Prestige par Emprunt non remboursé.
 Gagner 1 point de Prestige par lot 3£.
- Comparer le nombre de cubes Pauvreté entre tous les joueurs et faire défausser la quantité la plus faible à tous.
- Comparer les cubes Pauvreté restants avec le tableau du plateau et perdre les points de Prestige indiqués.
- Le joueur avec le plus de points de Prestige gagne la partie.
- Si égalité, le moins de cubes Pauvreté => le plus de cartes Quartier => le plus de points de Prestige sur ses cartes Ville.

Règles spéciales :

Cartes Ne peut être placée dans sa zone de construction ou défausser pour poser une autre carte Ville.

Pauvreté : Peut être défaussée lorsqu'un effet permet de défausser de la Pauvreté, ou si plus de 9 cartes en main.

Possibilité de prendre un Emprunt à tout moment. Prendre un jeton Emprunt et 10£.

Emprunts : Possibilité de rembourser un Emprunt au début de son tour et/ou en fin de partie. Payer 15£ à la banque