



Agora

Barcelona

Depuis la fondation de Barcelone, ses habitants, quelle que soit leur classe ou leur condition, ont profité de leurs moments de loisirs pour flâner autour des places de la ville, toujours trouvant le temps de visiter une *plaça* de leur proche voisinage ou une autre place un peu plus loin. Qu'elles soient imposantes ou intimes, de génération récente ou chargées de légendes, verdoyantes ou bétonnées, les places de Barcelone sont véritablement des lieux de communication et de bonheur.

Agora Barcelona se joue sur une carte de Barcelone, où les joueurs essaient d'installer leurs pions sur le plus de places possibles.

Fin de la partie

Une fois que le dernier tour est terminé, les joueurs comptent leurs points. Un joueur qui est majoritaire dans un arrondissement gagne les points correspondant à la valeur de cet arrondissement comme indiqué sur la carte. En cas d'égalité, le vainqueur est celui qui possède des promeneurs dans le plus grand nombre d'arrondissements.

Dans la partie illustrée ci-dessus, les joueurs ont les points suivants :

Bleu est majoritaire à Les Corts et Nou Barris, et donc marque $7 + 6 = 13$ points.

Olive est majoritaire à Sants - Montjuïc, Sarrà - Sant Gervasi et Sant Martí. Il a ainsi $7 + 8 + 8 = 23$ points.

Grenat est majoritaire dans l'Eixample et Gràcia, et gagne

donc $10 + 7 = 17$ points.

Topaze est majoritaire à Ciutat Vella, Horta - Guinardó et Sant Andreu, et gagne ainsi $7 + 9 + 7 = 23$ points.

Bien que **Topaze** et **Olive** aient le même nombre de points, la victoire revient à **Topaze** qui a des promeneurs dans 8 quartiers alors que **Olive** n'en a que dans 6 quartiers.

Contenu

1 plateau de jeu représentant un plan de Barcelone avec ses arrondissements et ses places.

Chaque arrondissement est identifié par un nombre correspondant aux points qu'il rapporte à la fin de la partie.

60 cartes avec les places de Barcelone, 6 par arrondissement, avec différentes valeurs (1, 2, 3, 3, 4, 5)

 x 35

 x 35

 x 35

 x 30

 x 25

160 promeneurs en cinq couleurs différentes



Règle pour trois ou cinq joueurs

Le jeu se joue exactement de la même manière, mais avec un nombre différent de cartes et de pions en jeu, et la partie comporte un nombre de tours différent. À trois joueurs, on n'utilise pas les pions verts ; à cinq joueurs on ajoute les pions blancs.

Joueurs	3	4	5
Promeneurs	35	30	25
Cartes en jeu	45	48	50
Cartes défaussées	15	12	10
Tours	15	12	10

But du jeu

Visiter les plus belles places de chaque quartier, celles qui rapportent le plus. La victoire revient au joueur qui place le plus habilement ses promeneurs dans les quartiers de Barcelone.

1 Fontaine magique de Montjuïc

5 cartes de résumé de la règle

Édition et production
 **Ajuntament de Barcelona**
 www.bcn.es
 Direction **Enric Casas**
 José Pérez Freijo


 www.brabanter.net
 Direction **José Antonio Díaz**
 Fernando Deiros

Auteurs **Oriol Comas et Jep Ferret**
 www.comascoma.com
 Les auteurs tiennent à remercier tous celles et ceux qui ont testé le jeu, et spécialement Anna Diaz, Jaume Bach et François Haffner
 Plan **Turisme de Barcelona**

Coordination **Maribel Baños**
 Design **Subirà-Associats.com**
 Illustrations **Gabi Domènech**
 Production **Royal Games**

Cartes **Naipes Comas**
 Traductions **Jordi Curell, Graham Thomson et François Haffner**
 Corrections **Antoni Horns**
 DL: B-49.661-2005

Règles pour quatre joueurs

Mise en place

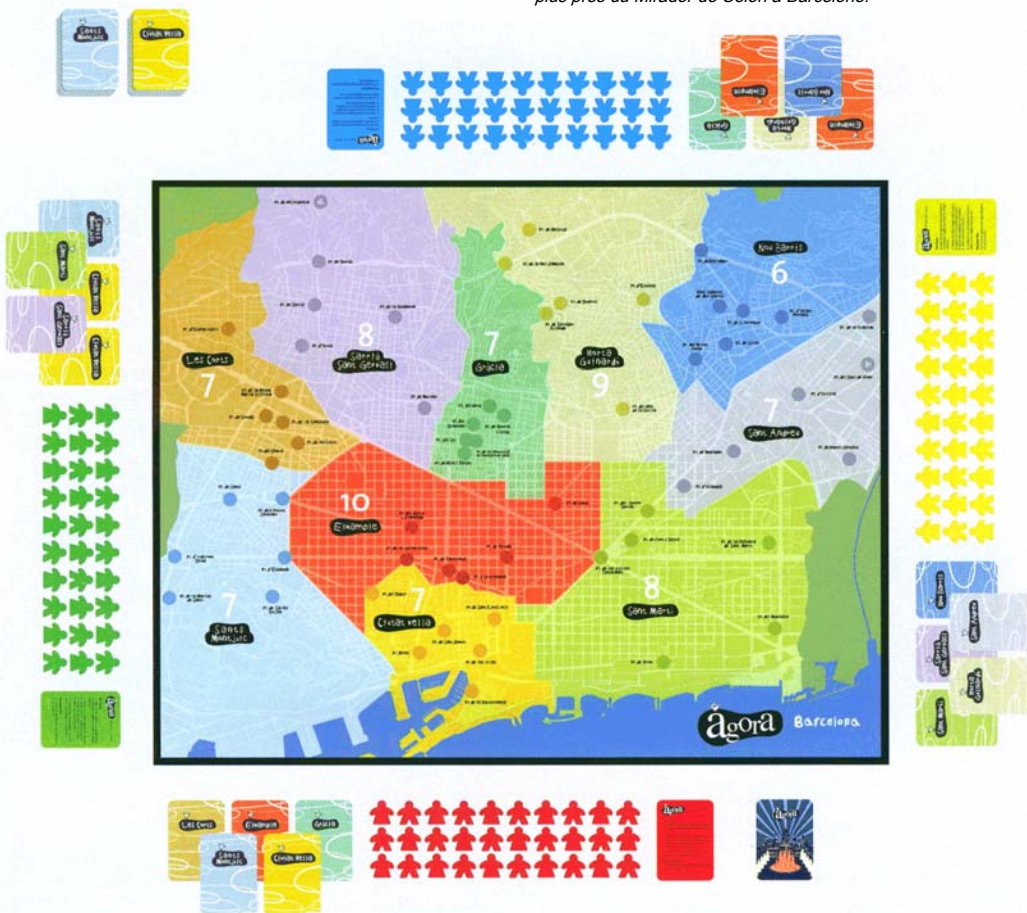
Placez le plateau au centre de la table. Mélangez les 60 cartes, écartez en 12 sans les regarder et distribuez 5 cartes à chaque joueur. Les cartes doivent être tenues de sorte que les adversaires ne puissent voir les places qui sont au recto des cartes.

Divisez les 28 cartes restantes en deux piles plus ou moins égales et placez les, faces cachées, à coté du plateau pour former deux pioches.

Chaque joueur reçoit une carte de résumé et les 30 promeneurs de la même couleur. Les pions blancs ainsi que ceux qui ne sont pas utilisés sont remis dans la boîte. On détermine un premier joueur qui prend devant lui la carte de la Fontaine magique de Montjuïc.

Note du traducteur

Les auteurs ne donnent pas de méthode pour déterminer le premier joueur. On peut dire que c'est le joueur qui habite le plus près du Mirador de Colòn à Barcelone.



Déroulement du jeu

Le jeu **Agora Barcelona** se joue dans le sens horaire en douze tours, chaque tour étant composé de quatre phases. Le joueur qui possède devant lui la Fontaine magique de Montjuïc débute chacune des phases. Toutes les phases sont obligatoires, tant qu'elles restent possibles.

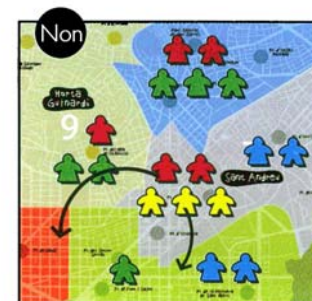
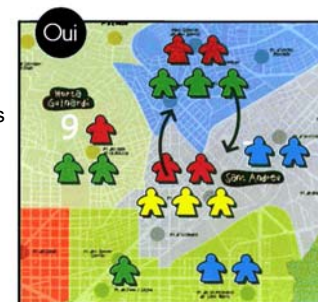
1 Cette phase n'a lieu que s'il reste des cartes à piocher, donc pas pendant les cinq derniers tours. Chaque joueur choisit une carte parmi celles que son voisin de gauche a en main. Pour cela, celui-ci lui présente ses cartes faces cachées : on peut donc voir l'arrondissement mais pas la place.



2 Chaque joueur pose face visible devant lui une carte de sa main, indiquant un arrondissement, une place et une valeur. Il pose alors sur cet arrondissement un nombre de promeneurs strictement égal à cette valeur. Les cartes jouées forment une seule pile devant chaque joueur. Il est interdit de regarder les cartes déjà jouées. Il est interdit de placer des promeneurs dans un quartier si cela amène plusieurs joueurs à y devenir majoritaires ex æquo. Un joueur qui ne peut pas jouer défausse une carte de son choix.

3 Chaque joueur déplace deux promeneurs de n'importe quelle couleur, de là où ils se trouvent vers un arrondissement limitrophe, puis les couche sur l'arrondissement d'arrivée. Les promeneurs peuvent partir d'arrondissements différents et arriver dans des arrondissements différents. Un promeneur ne peut être déplacé qu'une seule fois par tour de jeu. Ce qui signifie que les promeneurs couchés ne peuvent plus être déplacés avant le prochain tour. Comme en phase deux, il faut veiller à respecter la règle interdisant que plusieurs joueurs soient majoritaires ex æquo dans un arrondissement.

Au dernier tour, chacun doit déplacer deux promeneurs de sa couleur.



4 S'il reste des cartes dans l'une ou l'autre pioche, chaque joueur, toujours en commençant par le premier joueur, prend une carte dans la pioche de son choix (le dos visible indique l'arrondissement).

À la fin du tour, les promeneurs couchés sont relevés et le premier joueur passe la carte Fontaine magique de Montjuïc à un adversaire de son choix (il ne peut pas la garder pour lui-même).