

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par un collectionneur qui, depuis 1998, partage sa collection de jeux de société et sa passion sur Internet.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité.

Chantal et François vous accueillent à Sologny (Saône-et-Loire), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à 1h de Lyon ou Châlon-sur-Saône, 1h30 de Roanne ou Dijon, 2h de Genève, Grenoble ou Annecy et 4h de Paris (2h en TGV).

L'Escale à jeux est un gîte ludique, réunissant un meublé de tourisme *** pour 6 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 7 000 jeux de société. Au total, 260 m² pour jouer, ripailler et dormir.

<http://escaleajeux.fr> – 09 72 30 41 42 – francois.haffner@gmail.com

**ESCALE À JEUX**



NEW YORK

BUT DU JEU

Les joueurs sont en compétition pour la possession de 49 bâtiments. Le but du jeu est d'obtenir le plus grand groupe de bâtiments contigus et avec le plus de points. Il est important, pendant le jeu, de garder un œil sur la croissance des territoires des autres joueurs.

MATÉRIEL

- Le plateau : il montre 7 avenues horizontales traversées par 7 rues verticales. Les croisements résultants donnent 49 cases bâtiments.

- Les cartes : certaines des cartes sont soulignées en rouge et d'autres en bleu. Le rouge se rapporte aux avenues horizontales, le bleu aux rues verticales.

Cartes Rue : chaque avenue a 4 cartes, soit 28 cartes rouges. De même, il y a 28 cartes rue (souligné en bleu), 4 pour chaque rue.

Cartes Joker : 5 jokers rouges et 5 bleus.

Cartes de couleur : 5 cartes de couleur qui servent à déterminer qui joue quelle couleur.

Cartes stop : 2 cartes de fin de jeu, chacune avec le mot Stop.

Cartes Événement : il y en a 12 qui ne sont pas employées dans le jeu de base.

- Les pions : chaque joueur est représenté sur le plateau par une couleur et les pions de cette couleur sont employés pour marquer la propriété des bâtiments du joueur. Le nombre de pions possédés par chaque joueur change avec le nombre de joueurs dans le jeu.

Joueurs	Nbre de pions	Couleur
3	25	Rouge, bleu, jaune
4	20	Rouge, bleu, jaune, vert
5	15	Rouge, bleu, jaune, vert, noir

- Les pièces argent : elles sont employées pour acheter des bâtiments aux autres joueurs. Chaque joueur reçoit un certain montant d'argent dépendant du nombre de joueurs.

Joueurs	Argent
3	8
4	6
5	5

PREPARATION

Le plateau est placé au milieu de la table. On compte le nombre requis de pions de chaque couleur (voir tableau).

Les cinq cartes de couleur sont mises de côté. On sort les 2 cartes STOP, elles seront insérées dans le paquet de cartes plus tard.

Si on joue le jeu de base, on met de côté les 12 cartes Événement dans la boîte. Elles ne sont pas utilisées. Le reste des cartes (cartes Rue et jokers) est mélangé et empilé face cachée (les cartes rouges et bleues sont dans le même paquet).

DEROULEMENT

Le jeu se compose d'un tour préliminaire et d'un tour principal.

TOUR PRÉLIMINAIRE

Avant que le jeu ne commence vraiment, les joueurs placent des pions sur le plateau. Le nombre de pions de chaque couleur à placer correspond à l'argent que chaque joueur a au début.

PLACEMENT DES PIONS

Chaque joueur choisit une couleur et prend le nombre approprié de pions (8, 6 ou 5). La couleur choisie n'est pas nécessairement celle que le joueur emploiera dans le jeu proprement dit, cela sera déterminé à la fin du tour préliminaire.

Le plus jeune joueur place un pion sur la case de son choix. Les autres joueurs font de même dans le sens des aiguilles d'une montre. On continue ainsi jusqu'à ce que tous les pions du tour préliminaire aient été placés.

RÈGLES RÉGISSANT LE PLACEMENT

Un pion peut être placé sur n'importe quelle case libre mais un pion ne peut être placé à côté d'un pion de la même couleur (horizontalement ou verticalement). On peut placer 2 pions de la même couleur l'un à côté de l'autre en diagonal.

ATTRIBUTION DES COULEURS

Une fois tous les pions placés, on attribue une couleur pour chaque joueur, qu'il emploiera dans le tour principal du jeu. On prend les cartes appropriées de couleur, on les mélange et chaque joueur en tire une au hasard. La couleur de la carte tirée est la couleur que le joueur emploiera pour le reste du jeu. Chaque joueur prend alors le reste des pions de sa couleur.

TOUR PRINCIPAL

Maintenant le jeu proprement dit commence.

TIRER DES CARTES

Le joueur avec les pions rouges commence en prenant la carte supérieure du paquet. Les autres joueurs font de même dans le sens des aiguilles d'une montre. On continue à tirer des cartes jusqu'à ce que chaque joueur ait au moins deux cartes de chaque couleur (rouge et bleu). Un joueur arrête de tirer des cartes dès que cela se produit. Ainsi à la fin de cette phase, il est possible qu'un joueur ait 6 cartes avenue et 2 cartes rue, alors qu'un autre a juste deux cartes de chaque. Chaque joueur doit avoir au moins 4 cartes en main.

ACQUISITION DES BATIMENTS

A partir de maintenant le tour d'un joueur est toujours le même.

1. Jouer une carte rouge et une carte bleue.
2. Acheter/enlever un bâtiment.
3. Défausser les deux cartes dans la pile de défausse.
4. Tirer de nouvelles cartes.

LES DEUX CARTES

Le jeu d'une carte rouge et d'une carte bleue détermine un croisement et avec lui un bâtiment. En jouant ces deux cartes, le joueur indique quel bâtiment il souhaite acquérir.

JOKER

En jouant un joker, un joueur peut choisir une avenue (joker rouge) ou une rue (joker bleu).

Exemple : un joueur qui joue une carte rouge Broadway et un joker bleu peut choisir n'importe quelle intersection sur Broadway. Un joueur qui joue un joker rouge et un joker bleu peut choisir n'importe quelle case sur le plateau.

ACQUISITION DE BÂTIMENTS

Une fois qu'un joueur a joué ses deux cartes et a de ce fait choisi un bâtiment, il peut l'acheter.

Si le bâtiment choisi n'appartient à personne (pas de marqueur sur la case), le joueur place un de ses marqueurs sur la case. Cela ne coûte rien.

Si le bâtiment appartient à un adversaire, le joueur doit acheter le bâtiment au propriétaire. Le coût du bâtiment est déterminé en comptant le nombre de bâtiments que le propriétaire actuel a dans cette rue et dans cette avenue. Le coût est le chiffre le plus faible de ces deux nombres. Le joueur remet le montant approprié à son adversaire et remplace le marqueur adverse par le sien. Le propriétaire du bâtiment ne peut pas refuser de vendre.

Si le bâtiment choisi appartient au joueur, le joueur le perd. Il enlève le marqueur du plateau et le met dans sa réserve.

Il peut arriver qu'un joueur ne puisse choisir un bâtiment libre, un bâtiment adverse en ayant les moyens de l'acheter ou un des siens. Dans ce cas, le joueur étale ses cartes face visible sur la table. Il défausse toutes ses cartes et tire une nouvelle main. Le joueur tire des cartes jusqu'à ce qu'il ait au moins deux cartes

NEW YORK

rouges et deux cartes bleues. Le tour du joueur est maintenant terminé.

FIN DU TOUR

Les deux cartes jouées sont placées sur la pile de défausse et le joueur tire de nouvelles cartes de la pioche jusqu'à ce qu'il ait encore au moins deux cartes rouges et deux cartes bleues. Si la pioche est épuisée, on mélange les cartes défaussées pour former une nouvelle pioche.

FIN DU JEU

La phase finale du jeu commence quand seulement 4 bâtiments restent sans propriétaire. On place à ce moment les deux cartes Stop sur la pile de défausse. Le jeu continue alors comme avant jusqu'à ce qu'une de ces deux cartes soit tirée. Quand une des cartes Stop est tirée, le jeu finit immédiatement.

LES POINTS

Chaque joueur compte maintenant le nombre de bâtiments dans son plus grand groupe relié. Chacun de ces bâtiments vaut 2 points. Les connections sont le long des avenues et des rues. Les diagonales ne comptent pas. Chaque joueur compte alors le nombre de bâtiments qu'il possède en dehors de ce groupe. Chacun de ces derniers vaut 1 point. On compte aussi l'argent (1 en argent vaut 1 point). Le joueur avec le plus grand total de points gagne.

VARIANTE 1 : JOUER AVEC LES CARTES ÉVÉNEMENT

Au début du jeu, les douze cartes d'événement sont mélangées aux cartes de rue pour former une pioche face cachée. Il y a deux types de cartes événement : ceux qui sont joués comme des cartes simples et ceux qui doivent être joués en combinaison avec une deuxième carte de la couleur opposée. Quand un joueur joue un événement simple, il ne tire pas de nouvelles cartes de la pioche, même s'il a moins de deux cartes de chaque couleur. Il existe 2 exemplaires pour chaque carte événement, un par couleur (excepté la carte Baulowe qui a 2 exemplaires par couleur).

DESCRIPTION DES CARTES ÉVÉNEMENT

Sanierung : la carte Sanierung est toujours jouée comme une carte simple, sans carte d'accompagnement de la couleur opposée. Le centre urbain est reconstruit. Les marqueurs dans les 5 cases au milieu du plateau sont enlevés et retournés à leurs propriétaires. En commençant par le joueur qui a joué cette carte et ensuite dans le sens des aiguilles d'une montre, chaque joueur place un marqueur sur une de ces 5 cases. Ce processus continue jusqu'à ce que chacune des 5 cases soit remplie.

Ruin : la carte ruine, comme la carte Sanierung, est jouée comme une carte simple. Les bâtiments en périphérie de la ville tombent en ruines. Les 4 cases de coin sont vidées. On retire les marqueurs de ces cases et on les renvoie à leurs propriétaires. En commençant par le joueur qui a joué cette carte et ensuite dans le sens des aiguilles d'une montre, chaque joueur place un marqueur sur une de ces 4 cases. Ce processus continue jusqu'à ce que chacune des 4 cases soit remplie.

Spekulation : le joueur qui joue cette carte nomme un joueur qui a plus de 8 pions sur le plateau. Ce joueur enlève un de ses pions du plateau (au choix de ce joueur) et le remplace par un pion appartenant au joueur qui a joué cette carte.

Baulowe : c'est un joker spécial. Cette carte est toujours jouée avec une deuxième carte de la couleur opposée. Comme avec le joker normal, la carte d'accompagnement détermine une rue ou une avenue et le joker permet au joueur de choisir un bâtiment dessus. Mais le bâtiment choisi doit appartenir à un adversaire. Le joueur jouant cette carte enlève le marqueur de son adversaire et le remplace par un des siens. Cela ne coûte rien.

Statik : cette carte est toujours jouée en combinaison avec une deuxième carte de la couleur opposée. La deuxième carte détermine une rue ou une avenue. Le joueur avec le plus de bâtiments dans cette rue ou avenue en perd un (au choix de ce joueur) au profit de la personne qui a joué cette carte.

VARIANTE 2

Les joueurs choisissent la couleur qu'ils joueront avant le tour préliminaire. Dans le tour préliminaire, ils jouent en utilisant leurs propres pions.

VARIANTE 3 : JEU A 2 JOUEURS

Chaque joueur emploie deux couleurs. La préparation se fait comme pour 4 joueurs : 20 pions de chaque couleur, etc. Quand c'est le tour d'un joueur, il peut choisir la couleur qu'il va jouer. On ne peut pas déplacer ses propres marqueurs. Ainsi quand on joue 2 cartes qui donnent une intersection occupée, pour pouvoir remplacer le marqueur existant par un des siens, le marqueur déplacé doit appartenir à son adversaire. À la fin du jeu on compte la taille des plus grands groupes dans chacune de ses 2 couleurs et on additionne les points, en n'oubliant pas l'argent restant. Le total donne les points. À la différence du jeu principal, les bâtiments en dehors des plus grands groupes ne comptent pas.

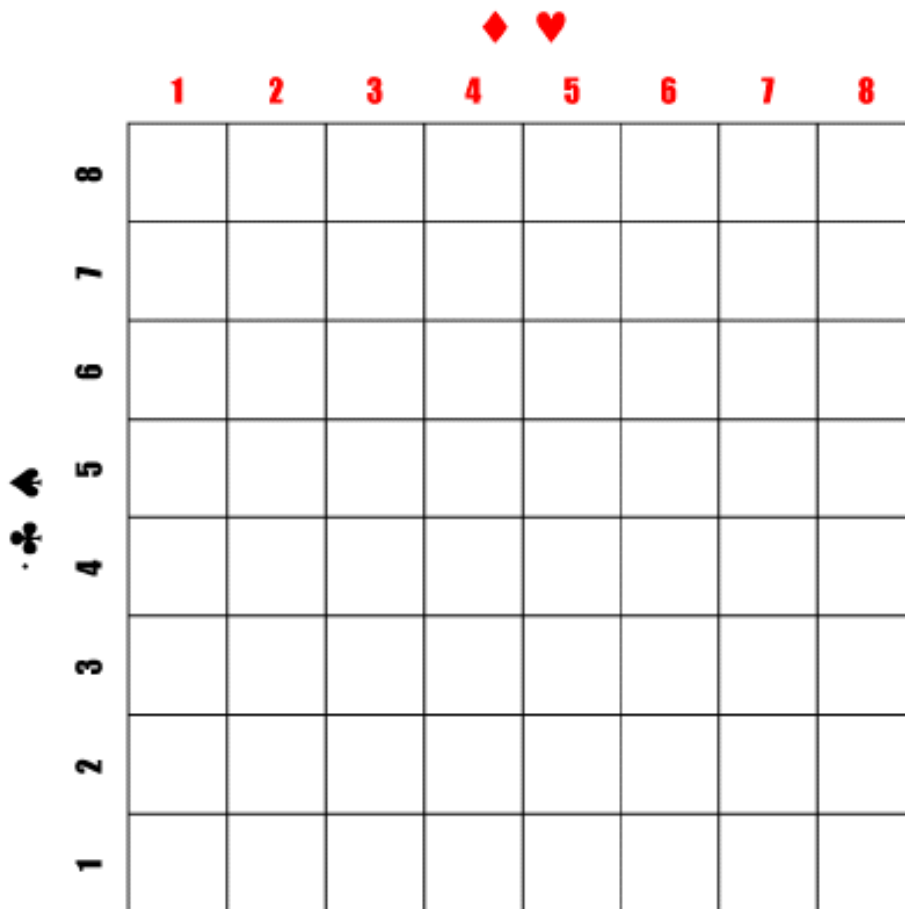
VARIANTE 4 : JEU EN ÉQUIPE (4 Joueurs)

Les partenaires se placent l'un en face de l'autre. Chaque joueur a sa couleur et son argent. Quand un joueur déplace un des pions de son associé, il doit payer la compensation de la manière habituelle. Les associés peuvent échanger des cartes. A la fin du jeu chaque joueur calcule ses points et il les additionne à ceux de son partenaire pour obtenir les points de l'équipe.

PROPERTY

Par Sid Sackson

- *Nombre de joueurs* : deux à six.
- *Matériel* : une feuille de papier de bonne taille. Un crayon et une gomme. Un jeu de cartes standard. Un lot de jetons de poker (50 blancs, 25 rouges, 25 bleus).
- *Préparation* : sur la feuille de papier, dessiner une grille 8x8, et repérez lignes et colonnes comme indiqué. Si l'on dispose d'un crayon rouge, il peut servir à repérer les colonnes, tandis que le noir sera réservé au marquage des lignes.



Ôtez du jeu de cartes toutes les figures ainsi que les deux Jokers. À chacune de ces cartes est attribué un « pouvoir d'achat » selon le barème suivant : Roi — 4 unités ; Dame — 2 unités ; Valet et Joker : 1 unité. Ces cartes seront partagées de telle manière que chaque joueur reçoive le même nombre d'unités d'achat. Ainsi, à six joueurs, chacun disposera de 5 unités (par exemple un Roi et un Valet, ou bien deux Dames et un Joker. À quatre, chacun recevra 7 unités, à trois — 10, et à deux — 14. (À quatre et à deux joueurs, les Jokers ne seront pas utilisés). Ces cartes sont placées face découverte sur la table, à côté des joueurs.

Les jetons de poker sont distribués entre les joueurs conformément au tableau suivant. Les jetons en trop ne serviront pas pour le jeu.

<i>Nbre de joueurs</i>	<i>Blanc</i>	<i>Rouge</i>	<i>Bleu</i>
6	8	4	4
5	10	5	5
4	12	6	6
3	16	8	8
2	15	9	9

Les jetons blancs valent 1\$, les rouges 5\$ et les bleus 10\$.

• *Constitution des mains.*

Le reste du paquet de cartes (une fois les figures et les jokers écartés) est battu et coupé. Chacun en tire une. Celui qui obtient la plus forte (l'As compte pour 1) sera le premier à jouer, le jeu tournant ensuite dans le sens horaire.

Les cartes sont à nouveau battues puis placées en pile face cachée sur la table. Le premier joueur, pour constituer sa main, prélève deux cartes ou davantage, sur le dessus de cette pile. Si les deux premières cartes sont de couleurs différentes, l'une noire l'autre rouge, sa main est complète. Si les deux cartes sont de même couleur, en revanche, le joueur continue de piocher jusqu'à obtenir une carte de couleur opposée. Tous les joueurs, à tour de rôle, procèdent ensuite de même manière.

• *Déroulement du jeu.*

Chaque joueur, à son tour, joue une carte rouge et une carte noire de sa main. Ces deux cartes désignent une case de la grille dans laquelle, si elle est vide, le joueur inscrit ses initiales pour en prendre possession. (Par exemple, un joueur abat ♥A et ♣8 ; il inscrit ses initiales dans la première case en haut, à gauche de la grille.)

Les 9 et les 10 peuvent être utilisés pour représenter n'importe quel nombre compris entre 1 et 8, mais de même couleur. (Par exemple, un joueur abat ♥A et ♣10 ; il peut prendre possession de n'importe quelle case de la première colonne de gauche. Un autre joueur abat ♦9 et ♣9 ; il peut inscrire ses initiales sur la case de son choix.)

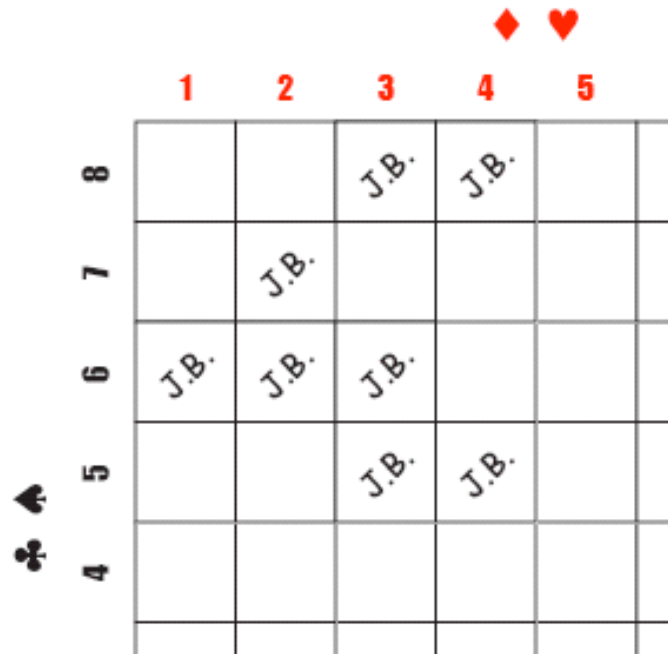
Pour terminer son tour, le joueur pioche à nouveau une ou plusieurs cartes, jusqu'à ce que sa main contienne deux cartes de couleurs différentes. (Par exemple, à la fin de son tour, un joueur a encore trois cartes noires dans sa main. Il pioche des cartes jusqu'à obtenir une carte rouge.)

Quand la pioche est épuisée, on en constitue une nouvelle en retournant la pile de défausse, préalablement battue.

• *Paiement des loyers.*

Quand un joueur abat deux cartes désignant une case déjà occupée par un adversaire, il doit payer un loyer à celui-ci.

Le montant du loyer est déterminé par le nombre de cases adverses connectées à la case désignée, celle-ci comprise. (Deux cases sont connectées si elles se touchent pas un côté, non par un coin.) Si l'on a abattu un ♦ et un ♣, le loyer est de 1\$ (1 jeton blanc) par case connectée. Si, cependant, l'on a joué un ♥ ou un ♠, le loyer est doublé et se monte à 2\$ par case. Et si l'on a joué un ♥ et un ♠, il se voit quadruplé : 4\$ par case.



Dans la situation figurée ci-dessus, un joueur (autre que J.B.) joue ♦3 et ♣5. Il paie à J.B. 6\$ puisque la case ainsi désignée appartient à un groupe de 6 cases connectées. S'il jouait ♥3 et ♣5, ou ♦3 ♠5, le loyer à payer serait de 12\$. Et s'il jouait ♥3 et ♠5, il serait de 24\$.

• *Achat d'une propriété.*

Après qu'un joueur a payé un loyer à un de ses adversaires, il peut, s'il le désire, acheter la case désignée par ses cartes, à condition qu'il dispose de suffisamment d'« unités d'achat » (constituées par les cartes habillées distribuées en début de partie) pour être en mesure de verser 1 unité pour chaque case du groupe. Les unités d'achat sont remises à l'adversaire, jusqu'alors détenteur de la propriété, qui est libre de les utiliser plus tard pour effectuer lui-même un achat. Les initiales inscrites dans la case sont effacées et remplacées par celle du nouveau propriétaire.

Dans l'exemple ci-dessus, le joueur ayant payé un loyer sur la case (3,5) pourrait acheter celle-ci en versant 6 unités (par exemple un Roi, un Valet et un Joker) à J.B. Les enseignes des cartes jouées affectent le montant du loyer, mais non le nombre d'unités d'achat requis.

• *Jouer sur une case dont on est propriétaire.*

Quand un joueur abat deux cartes qui désignent une case lui appartenant, il est tenu d'« hypothéquer » cette propriété. Il dessine un astérisque dans le coin de la case pour l'indiquer. Il ne reçoit aucune compensation en retour, aussi un joueur n'agira-t-il de la

sorte que s'il y est contraint par ses cartes, pour éviter par exemple de payer un loyer à un adversaire.

Quand un joueur joue sur un case lui appartenant, déjà hypothéquée, il perd cette propriété. Ses initiales et l'astérisque sont effacés, et la case peut alors être occupée à nouveau de même manière que n'importe quelle autre case vide.

Si un joueur achète une propriété hypothéquée, celle-ci passe sous son nom mais l'hypothèque demeure.

- *Fin de la partie.*

Quand un joueur se voit tenu de payer un loyer dépassant le montant de sa réserve d'argent, il abandonne au propriétaire de la case tout ce qui lui reste de jetons, et est déclaré failli.

Dès qu'un joueur a fait faillite, la partie est terminée. Chaque joueur compte sa fortune, et le plus riche l'emporte, quelle que soit l'étendue de ses propriétés.

Pour allonger la partie, en particulier quand on joue à cinq ou à six, on peut continuer jusqu'à ce que deux joueurs, ou même trois si on le désire, soient en faillite. Dès qu'un joueur a fait banqueroute, toutes les cases qui lui appartenaient redeviennent vacantes, et susceptibles d'être occupées à nouveau, selon le mode normal. Cette variante doit, bien sûr, être agréée par les joueurs avant le début de la partie.

- *Quelques remarques pour conclure.*

Souvent, en fin de partie, le joueur n'a pas d'autre choix pour jouer que des cases qui toutes causeront sa ruine. Pour éviter de trop souffrir, il a intérêt à choisir la case d'où résultera le loyer le plus bas.

Certains joueurs préfèrent prendre également en compte les propriétés acquises pour déterminer le gagnant. Si l'on s'est entendu à l'avance sur ce point, chaque case dont on est propriétaire sera comptée pour 5\$. Ceci ne s'applique que lorsqu'on évalue la fortune de chacun, à la fin du jeu, et une propriété ne pourra jamais être utilisée pour le paiement d'un loyer.

Aucune transaction ou opération autre que celles spécifiquement mentionnées dans les règles ne saurait être autorisée.

Extrait de A Gamut of Games, de Sid Sackson, Castle Books, New York, 1969.

Traduit de l'anglais par PL — 28 août 2008.

pl@guido.fr

PROPERTY

1

2

3

4



5

6

7

8

8

8

7

7

6

6

5

5



4

4

3

3

2

2

1

1

1

2

3

4

5

6

7

8

NEW YORK

Par Sid Sackson & Sven Kübler

Property a engendré deux avatars commerciaux : Tam-Bit paru en 1969 chez Gamescience et repris en 1995 sous le nom de Saxum par Das Spiel — version pour deux joueurs, où les cartes sont remplacées par dés —, et New York, publié en 1995 par Piatnik.

La règle française de Saxum est téléchargeable à partir de l'adresse suivante : http://regle.jeuxsoc.fr/Saxum_rg.pdf

Celle de New York est accessible sur <http://ludism.free.fr/>.

New York reste très proche de Property, mais s'en distingue cependant par plusieurs éléments importants, qui en modifient considérablement le mécanisme. L'objectif du jeu notamment n'est plus d'être le plus riche à la fin du jeu, mais de posséder le plus grand groupe de bâtiments connectés, les bâtiments de ce groupe comptant pour deux points au lieu d'un. Par ailleurs, le tablier est réduit à 49 (7x7) cases. Le nombre de joueurs maximal se trouve réduit à 5 et il existe une règle spéciale pour 2 joueurs.

On peut fort bien cependant jouer à New York comme à Property, en suivant la règle adaptée suivante.

• *Préparation :*

Sur la feuille de papier tracer une grille 7x7, et repérer lignes et colonnes comme à Property.

Des 2 jeux de 54 cartes ordinaires, écarter toutes les figures, tous les 10 ainsi que tous les 9, sauf un rouge et un noir.

Les cartes de 1 à 7 serviront à désigner les cases du tablier ; les 8 et les 9 pourront être utilisés à la place de n'importe nombre entre 1 et 7, de même couleur.

On mettra de côté 2 Jokers, qui serviront de cartes STOP à la fin du jeu (voir : fin de la partie). De même on réservera les cartes habillées pour la variante avec « cartes événements ».

Les jetons de poker sont distribués entre les joueurs conformément au tableau suivant. Les jetons en trop ne serviront pas pour le jeu.

<i>Nbre de joueurs</i>	<i>Nbre de pions</i>	<i>Nbre de Jetons</i>
3	25	8
4	20	6
5	15	5

Le nombre de pions par joueur correspond au nombre de cases maximum qu'un joueur peut en toute rigueur occuper sur la grille au cours de la partie. Il est tout à fait possible, cependant, de passer outre à cette limitation sans que le jeu en soit beaucoup affecté. Il est possible également de se fabriquer des pions, en imprimant par exemple sur papier couleur la dernière page du présent fichier. Autrement, chaque joueur se verra attribué, au terme du tour préliminaire, une marque différente (une lettre de l'alphabet par exemple)

- *Tour préliminaire.*

À tour de rôle, les joueurs inscrivent une marque (resp. posent un pion) sur une case du tablier, dans la limite du nombre de jetons qu'il possède (8 à trois joueurs, 6 à quatre joueurs, 5 à cinq joueurs).

Lors de ce tour, on ne doit pas inscrire de marque identique dans des cases voisines (horizontalement ou verticalement). Il est possible en revanche d'inscrire la même marque dans des cases se touchant par un angle.

Au terme de ce tour préliminaire, les joueurs tirent au sort la marque (resp. la couleur de pion) qui sera la leur pour le reste de la partie

- *Constitution des mains.*

Les deux paquets de cartes (une fois les figures et les jokers écartés) sont battus ensemble et coupés. Chacun en tire une. Celui qui obtient la plus forte (l'As compte pour 1) sera le premier à jouer, le jeu tournant ensuite dans le sens horaire.

Les cartes sont à nouveau battues puis placées en pile face cachée sur la table. Les joueurs, à tour de rôle, piochent une carte sur le dessus de la pile, jusqu'à ce que chacun ait en main au moins deux cartes de chaque couleur (rouge et noire). Un joueur cesse de piocher dès que cela se produit.

Ainsi à la fin de cette phase, il est possible qu'un joueur ait 6 cartes rouges et 2 cartes noires, alors qu'un autre aura juste deux cartes de chaque. Chaque joueur doit avoir au moins 4 cartes en main.

- *Suite du jeu*

A partir de maintenant le tour d'un joueur est toujours le même.

1. Jouer une carte rouge et une carte noire.
2. Acheter/enlever un bâtiment.
3. Défausser les deux cartes dans la pile de défausse.
4. Tirer de nouvelles cartes.

- *Jouer une carte rouge et une carte noire*

La combinaison d'une carte rouge et d'une carte noire détermine une case. En jouant ces deux cartes, le joueur indique sur quelle case il souhaite bâtir.

En jouant un 8 ou un 9, un joueur peut choisir n'importe quelle colonne (carte rouge) ou n'importe quelle ligne (carte noire) du tablier.

Exemple : un joueur qui joue un « 2 » rouge et un « 8 » noir peut choisir n'importe quelle case de la colonne 2. Un joueur qui joue un « 8 » rouge et, par exemple, un « 9 » noir peut choisir n'importe quelle case du tablier.

• *Acquisition de bâtiments*

Une fois qu'un joueur a joué ses deux cartes et a de ce fait choisi une case, il peut l'acquérir. Si la case choisie n'appartient encore à personne, le joueur y inscrit sa marque (resp. y pose un de ses pions). Cela ne coûte rien.

Si la case appartient à un adversaire, le joueur doit la racheter au propriétaire. Le coût de la case est déterminé en comptant le nombre de cases que le propriétaire actuel possède dans la même ligne et la même colonne. Le coût est le plus petit de ces deux nombres. Le joueur remet le montant approprié à son adversaire et remplace la marque adverse par la sienne. Le propriétaire de la case ne peut pas refuser de vendre.

Si la case désignée appartient au joueur actif, celui-ci la perd. Il efface sa marque (resp. ôte son pion et le remet dans sa réserve).

Il peut arriver qu'un joueur ne puisse choisir ni une case libre, ni une case adverse accessible à ses moyens, ni une des siennes propres. Dans ce cas, le joueur étale ses cartes face visible sur la table. Il les défausse toutes et tire une nouvelle main. Le joueur tire des cartes jusqu'à ce qu'il ait au moins deux cartes rouges et deux cartes noires. Puis son tour est terminé.

• *Fin du tour*

Les deux cartes jouées sont placées sur la pile de défausse et le joueur tire de nouvelles cartes de la pioche jusqu'à ce qu'il ait encore au moins deux cartes rouges et deux cartes noires. Si la pioche est épuisée, on mélange les cartes défaussées pour former une nouvelle pioche.

• *Fin de la partie*

La phase finale du jeu commence quand seulement 4 cases restent sans propriétaire. On place à ce moment les deux cartes Joker sur la pile de défausse. Le jeu continue alors comme avant jusqu'à ce qu'une de ces deux cartes soit tirée. La partie finit alors immédiatement.

• *Compte des points*

Chaque joueur compte alors le nombre de cases de son plus grand groupe relié. Chacune d'elles vaut 2 points. Les connections entre cases de même groupe doivent être orthogonales, et non diagonales. Chaque joueur compte alors le nombre de cases qu'il possède en dehors de ce groupe. Chacune de celles-ci vaut 1 point. On compte aussi l'argent restant (1 jeton vaut 1 point). Le joueur avec le plus grand total de points est le gagnant.

• *Variante : cartes événements.*

Si l'on tient à jouer avec les cartes événement (option facultative), on utilise certaines des cartes habillées. Au début du jeu, les douze cartes événement sont mélangées aux autres pour former une pioche face cachée. Il y a deux types de cartes événement : ceux qui sont joués comme des cartes simples et ceux qui doivent être joués en combinaison avec une deuxième carte de la couleur opposée. *Quand un joueur joue un événement simple, il ne tire pas de nouvelles cartes de la pioche, même s'il a moins de deux cartes de chaque couleur.*

Les cartes événements sont au nombre de 12 et se répartissent en 5 types :

- *Sanierung* (Rénovation) : carte jouée seule, 2 exemplaires ;
- *Ruin* (Ruine) : carte jouée seule, 2 exemplaires ;
- *Spekulation* (Spéculation) : carte jouée seule, 2 exemplaires ;
- *Baulöwe* (Entrepreneur de construction) : carte jouée avec une carte rue de couleur opposée, 4 exemplaires (2 noires, 2 rouges) ;
- *Statik* (Statique — à prendre sans doute au sens mécanique) : carte jouée avec une carte rue de couleur opposée, 4 exemplaires (2 noires, 2 rouges).

Par exemple, on pourra affecter aux 10 et aux figures les rôles suivants :

Carte	Événement	Effet
10 noirs (2 ex.) <i>Carte jouée seule.</i>	Rénovation	Toutes les marques sont effacées des 5 cases centrales du tablier. En commençant par le joueur actif, chaque joueur place sa marque sur une de ces 5 cases, jusqu'à ce que toute la zone soit complète.
10 rouges (2 ex.) <i>Carte jouée seule.</i>	Ruine	Même effet que la précédente, mais sur les 4 cases de coin du tablier.
Valets (2 ex.) <i>Carte jouée seule.</i>	Spéculation	Le joueur actif désigne un joueur possédant plus de 8 cases. Ce dernier efface une de ses marques du tablier. Le joueur actif inscrit la sienne à la place.
Dames (2 rouges, 2 noires) <i>Carte jouée en combinaison avec une carte « nombre » de couleur opposée.</i>	Entreprise	Dans la colonne ou la ligne désignée par la carte nombre, le joueur actif choisit une case appartenant à un adversaire. Il en efface la marque pour y apposer la sienne.
Rois (2 ex.)	Statique	Dans la colonne ou la ligne désignée par la carte nombre, le joueur possédant le plus de cases en perd une (à son choix) au profit du joueur actif

- *Deuxième variante*

Les joueurs choisissent leur marque avant d'entamer le tour préliminaire.

- *Troisième variante : partie à 2 joueurs.*

Chaque joueur a droit de posséder 40 cases. À la fin du jeu on compte la taille de ses deux plus grands groupes et on additionne les points, en n'oubliant pas l'argent restant. Le total donne les points. À la différence du jeu principal, les bâtiments en dehors des plus grands groupes ne comptent pas.

- *Quatrième variante : jeu par équipe (4 joueurs)*

Les partenaires se placent l'un en face de l'autre. Chaque joueur a sa propre marque (ou couleur de pion) et son argent. Quand un joueur acquiert d'une case appartenant à son partenaire, il doit payer la compensation de la manière habituelle. Les partenaires peuvent s'échanger des cartes. À la fin de la partie chaque joueur calcule ses points et il les additionne à ceux de son partenaire pour obtenir les points de l'équipe.

PL

NEW YORK



1 2 3 4 5 6 7

7 [grid] **7**

6 [grid] **6**

5 [grid] **5**

 **4** [grid] **4**

3 [grid] **3**

2 [grid] **2**

1 [grid] **1**

1 2 3 4 5 6 7