

CARD CITY XL: CRIME

inventé par Alban Viard 2018

PRÉSENTATION

A part les différences listées ci-dessous, les règles du jeu de base s'appliquent toujours. Cette extension est compatible avec les **CCXL** manières de jouer à **CCXL**, y compris les variantes solitaires.



MATÉRIEL

8 cartes **Crime**

8 cartes **Commissariat**, notée **PS**

MISE EN PLACE

Après avoir créé la pile, vous ajoutez $2 \times p$ cartes **Crime** où p est le nombre de joueurs. Vous mélangez la pile ainsi constituée et vous retirez $2 \times p$ cartes de celle-ci que vous remettez dans la boîte sans les regarder.

Empilez ensuite les 4 cartes **Commissariat** à côté de la réserve des cartes **R**, **I** et **C** afin de constituer la nouvelle réserve.

LE JEU

PHASE 1:

ACQUISITION DES NOUVEAUX BÂTIMENTS

Lorsque le premier joueur pioche une carte **Crime**, il crée les lots comme si la carte **Crime** était une carte bâtiment normale et les offre au joueur suivant. Si vous prenez le lot qui contient la carte **Crime**, cela signifie qu'un crime vient d'être commis dans votre arrondissement sur l'une des cartes du lot acquis.



Exemple: Vous recevez 3 cartes (règles normales): 1 **Résidence**, 1 **Industrie**, 1 **Crime**. Un crime a été commis dans la **Résidence** ou dans l'**Industrie** de ce lot.

PHASE 2: CONSTRUCTION

Si vous obtenez une carte **Crime**, vous devez d'abord construire le(s) bâtiment(s) du lot, **puis** vous recouvrez l'une d'entre elle par la carte **Crime** que vous venez de construire.



Remarque: Si vous obtenez plus d'une carte **Crime** à la fois, alors vous défaussez les autres.

Si vous ne pouvez construire aucun des bâtiments du lot, alors vous pouvez choisir n'importe quelle carte déjà construite (sauf une carte **Crime**) de votre arrondissement et la recouvrir avec la carte **Crime** obtenue. **Les criminels ne se reposent jamais lorsque leurs plans vont de travers!**

Limite de la Taille de la Cité

- Les cartes **Crime** ne comptent pas pour la taille de la cité comme les cartes **Industrie**, mais le **Commissariat** compte pour une carte (voir **Phase 5: Fin du Tour**)

- **Si vous utilisez la victoire Industrielle** (et seulement si vous l'utilisez), alors le **Commissariat** fonctionne comme une carte **Industrie** et donc ne compte pas pour la taille de la cité. Il permet d'augmenter votre limite de 5.

Règles de construction

- Vous n'êtes plus autorisé à construire sur les emplacements adjacents à une carte **Crime** jusqu'à ce que vous construisiez un **Commissariat**. Les bâtiments déjà construits restent en place néanmoins.

- **Même si vous jouez avec la Victoire Commerciale**, vous êtes autorisé à construire un **Commerce** adjacent à un **Commissariat** (et vice et versa).

- **Même si vous jouez avec la Victoire Industrielle**, vous êtes autorisé à construire une **Résidence** adjacente à un **Commissariat** (et vice et versa).

- **Même si vous jouez avec la Victoire Industrielle**, un Commissariat n'affecte pas les Nuages de Pollution.

PHASE 3: DÉVELOPPEMENT

Règles de développement

- Aucun Commerce et aucune Résidence ne peuvent se développer adjacent à une carte Crime tant que vous n'avez pas construit un Commissariat (voir **Phase 5: Fin du Tour**)

Développement des Résidences

- **Si vous jouez avec la Victoire Résidentielle** (et seulement si vous jouez avec), le Commissariat compte comme un bâtiment culturel et il vous aide pour le développement des Résidences.

- **Même si vous jouez avec la Victoire Résidentielle**, vous pouvez toujours développer une Résidence adjacente à un Commissariat.

Développement des Commerces

- **Si vous jouez avec la Victoire Commerciale** (et seulement si vous jouez avec), un Commissariat compte comme un Commerce. Le quartier Commercial qui contient le Commissariat nécessite 1 quartier Résidentiel de plus pour qu'il puisse se développer. Le Commissariat seul compte pour un quartier Commerce de taille 1: S'il est adjacent à 2 quartiers résidentiels différents, alors le Commerce (Commissariat) se développera.

- Même si vous jouez avec la Victoire Commerciale, vous pouvez développer les Commerces adjacents au Commissariat.

PHASE 4: REVENUS

Revenus des Commerces

- **Si vous jouez avec la Victoire Commerciale** (et seulement si vous jouez avec), un Commissariat compte comme un quartier Commerce et il augmente de 1 le quartier pour le calcul de son revenu. Un Commissariat seul rapporte donc **1\$** comme un quartier de taille 1.

PHASE 5: FIN DU TOUR

Si votre arrondissement a au moins une carte Crime et que vous n'avez pas encore construit de Commissariat, vous pouvez payer \$15 pour acheter une carte Commissariat. Vous prenez la carte de la réserve et vous la placez dans n'importe quel emplacement vide de votre cité, même adjacente à une carte Crime.

CCXL OPTIONS

5 CONDITIONS DE VICTOIRE

Victoire commerciale

Chaque emplacement vide adjacent à un Commissariat est appelé un entrepôt virtuel, et il compte pour 1 Commerce dans le décompte final.

Industrial Victory

Each empty space adjacent to a Police Station is called a virtual warehouse and counts as 1 Industry for the final total.

Victoire Industrielle

Chaque emplacement vide adjacent à un Commissariat est appelé un entrepôt virtuel, et il compte pour 1 Industrie dans le décompte final.

Victoire par le Bonheur

Un commissariat adjacent à un Quartier Résidentiel double son score de Points de Bonheur.

4 VARIANTES

Cité Ecologique

Si vous jouez avec la victoire Industrielle, un Commissariat génère 0% de Pollution.



REMERCIEMENTS : *L'auteur souhaite remercier tous les testeurs du jeu de base et de cette extension qui a vu le jour lors du développement d'un autre jeu dans le même thème Pulp Detective de Todd Sanders. Vous pouvez retrouver tous les jeux de l'auteur sur son site <http://avstudiogames.com/fr>
Illustrations et graphismes: Sarah Ponceblanc.*