

OBJECTIFS MUNICIPAUX



1 point pour chaque bâtiment construit



2 points pour chaque bâtiment construit qui n'est pas à côté d'un autre bâtiment.



2 points pour chaque bâtiment construit à côté de celui d'un bâtiment concurrent.



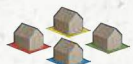
2 points pour chaque paire d'immeubles, appartenant à un joueur, construit à côté l'un de l'autre. Les bâtiments ne peuvent pas donner de points pour deux paires différentes.



3 points pour chaque bâtiment construit sur un coin et entouré d'un concurrent ou de ses propres bâtiments.



2 points pour chaque bâtiment construit dans la couleur indiquée.



10 points pour chaque groupe de 4 bâtiments construits sur des parcelles de terrain avec différents couleurs.



2 points pour chaque carte Développement urbain du type indiqué.



10 points pour chaque groupe de 4 cartes différentes de développement urbain.



2 points pour chaque jeton Décombres dans votre zone de jeu.



1 point pour chaque série de 3 pièces de monnaie sur la carte de l'argent.



Ajoutez les points de la barre horizontale Développement urbain, comme l'indique la colonne où se trouve votre jeton.



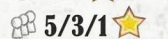
Ajoutez les points de la barre latérale de déblaiement, comme indiqué par la ligne où se trouve votre jeton.



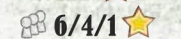
5/1



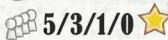
6/2



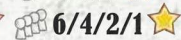
5/3/1



6/4/1



5/3/1/0



6/4/2/1

En fonction du nombre de joueurs dans la partie, vous ajoutez des points pour le nombre de bâtiments construits sur des terrains de cette couleur ou des jetons Décombres récupérés.

En cas d'égalité, les joueurs à égalité additionnent leurs totaux et les divisent en parts égales.

Exemple : Dans une partie à 3 joueurs, Orange a quatre bâtiments sur un terrain vert et Noir et Bleu en ont deux. Orange obtient 5 points et Noir et Bleu obtiennent 2 points chacun du résultat de l'addition de 3+1 et de la répartition égale.

Si la carte Objectif municipal n'est pas commune mais personnelle, le joueur qui la possède compare son nombre de bâtiments ou de jetons de décombres avec le reste des joueurs et seul ce joueur reçoit des points.



1906 SAN FRANCISCO

Auteur : Perepau Llistosella
Illustration & Design : Pedro Soto
Règles : Equipe Looping
Traduction : Maxine Raynor

Édité par : Looping Games S.L.
(www.loopinggames.com)

Dédicace : A l'Elisabet i a totes les dones que han lluitat fins el final.

Traduction française : Stéphane Athimon

1906 San Francisco

2 à 4 joueurs - 45 minutes
À partir de 12 ans

Tôt le matin du 18 avril 1906, la ville de San Francisco se réveille secouée par un tremblement de terre de magnitude 8,6 sur l'échelle de Richter. S'ensuit un énorme incendie qui commence après le tremblement de terre et qui va ravager toute la ville. Encore aujourd'hui, il est toujours classé comme l'une des pires catastrophes naturelles aux États-Unis.

Endosse le rôle d'un promoteur immobilier pour la reconstruction rapide de San Francisco pendant les cinq années qui ont suivi cette destruction à grande échelle. Obtenez des terrains, de l'argent pour enlever les décombres et construire des bâtiments, planifiez le développement urbain pour les services essentiels et améliorez la ville en la modernisant.

CONTENU

- 1 plateau des années (tours) avec les points au dos.
- 1 marqueur d'année
- 16 Jetons Décombres
- 1 plateau de développement
- 1 piste de l'argent
- 4 jetons de développement
- 4 jetons d'argent
- 4 pions de jeu
- 32 Bâtiments
- 98 Cartes



8x cartes Parcelles de terrain (recto verso)

42x cartes Permis

25x cartes Objectif



6x Cartes Action (un côté pour 2 joueurs et le verso pour 3-4 joueurs)



17x Cartes Développement urbain

MISE EN PLACE

- 1 Placez au centre de la table 4, 6 ou 8 cartes Parcelles de terrain, en fonction du nombre de joueurs (2, 3 ou 4), formant ainsi la carte :



Pour chaque carte, utilisez le côté A ou B pour créer d'autres zones de décombres.

- 2 Placez un jeton Décombres sur chaque lieu désigné sur la carte Parcelles de terrain. S'il y a moins de 4 joueurs, remettez les jetons Décombres restants dans la boîte, car ils ne seront pas utilisés.

- 3 Placez le marqueur d'année en verre sur 1906.

- 4 Encadrez les parcelles avec 6 cartes Action choisies au hasard. Les cartes Action ont 2 côtés : un pour les parties à 2 joueurs et l'autre pour les parties à 3 ou 4 joueurs.

- 5 Placez le plateau de Développement à côté et placez les jetons Développement des joueurs sur la case -7.

- 6 Placer les cartes Développement urbain, triées en piles de différentes sortes, à côté du plateau. Gardez à l'esprit que les cartes marquées "Park" ont différentes valeurs. Les cartes devraient être placées dans l'ordre A, B, C, D avec A au dessus de la pile.



- 7 Placez la piste de l'argent d'un côté et les jetons de l'argent des joueurs empilés à côté de la case 0.

- 8 Mélangez les 8 cartes Objectif initial (cadre violet) et placez-en 3 face visible sur la table pour qu'elles puissent être vues par tous les joueurs. Laissez à leurs côtés la carte "Meilleur Bâtisseur" (cadre orange).

- 9 Mélangez les 5 cartes Objectif initial inutilisées avec les 16 cartes Objectif restantes (cadre vert). Distribuez une de ces cartes à chaque joueur ; chaque joueur doit garder le contenu de cette carte secret.

- 10 Créez ensuite une rangée de 3 cartes Objectif face visible, en laissant les cartes restantes dans une pile sur le côté pour les utiliser plus tard.

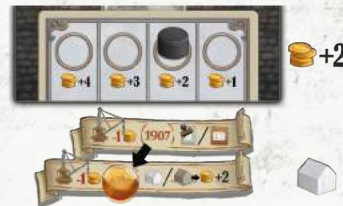


FIN DE L'ANNÉE

Quand tous les joueurs auront terminé leur tour sur la sixième et dernière carte action du cercle, l'année est terminée et le marqueur d'année est avancé d'une position.

Le joueur dont le jeton se trouve dans la première case déplacera son jeton vers n'importe quelle case sur la zone des bénéfices du plateau et augmentera ce montant sur sa carte Argent. Il recevra également le bonus suivant pour cette nouvelle année :

- **1907 (Coût de construction : 1 \$) :** Choisissez un Permis ou une carte Objectif municipal.
- **1908 (Coût de construction : 1 \$) :** Recevez un bâtiment de votre couleur ou 2 \$ pour chaque bâtiment que vous avez construit.



Exemple : Noir joue en premier. Il gagne 2 \$ et, en raison du changement d'année, choisit de recevoir un bâtiment.

- **1909 (Coût de construction : 2 \$) :** Choisissez une carte Permis ou choisissez d'avancer votre jeton d'une case vers la droite sur le plateau de développement sans frais.
- **1910 (Coût de construction : 2 \$) :** Recevez un bâtiment de votre couleur ou 3 \$.
- **1911 (Coût de construction : 3 \$) :** Choisissez une carte Permis, une carte Objectif municipal ou 1 \$ pour chaque bâtiment que vous avez construit.

TRÈS IMPORTANT : Souvenez-vous que, contrairement aux tours normaux, si un joueur prend un permis ou une carte Objectif en raison du changement d'année, la carte doit être remplacée immédiatement pour que le joueur suivant ait à nouveau 3 cartes disponibles.

FIN DE LA PARTIE

La partie se termine lorsque l'une des situations suivantes se présente :

- **Un joueur a construit son 8ème bâtiment.** C'est à ce moment que ce joueur reçoit la carte "Meilleur Bâtisseur" et que les autres joueurs qui doivent effectuer leur action sur cette carte terminent leur tour.
- **Le tour pour l'année 1911 se termine.** À ce moment, et suivant l'ordre du tour, les joueurs peuvent obtenir le bonus indiqué pour l'année 1912 : construire avec un coût de 3\$ ou gagner 2\$. Le premier joueur à construire son huitième bâtiment recevra la carte "Meilleur Bâtisseur". Après l'une ou l'autre de ces situations, le décompte final des points est effectué.

DÉCOMPTÉ DES POINTS

Retournez le tableau de l'année pour montrer le plateau des points, les joueurs doivent placer leurs jetons sur "0". Les joueurs ajoutent leurs points selon les catégories suivantes :

- **Objectifs municipaux communs.** Chaque joueur calcule les points gagnés pour chacun des 3 objectifs initiaux.
- **Objectifs municipaux personnels.** Chaque joueur montre les cartes Objectif qu'il a cachées aux autres joueurs et additionne les points reçus pour chacune d'elles.
- **Plateau de développement.** Ajoutez ★ ou soustrayez ☆ les points indiqués sur la case où leur jeton est placé sur le plateau de développement.
- **Cartes Développement urbain.** Chaque joueur ajoute des points pour les cartes Développement détenues.
- **Meilleur Bâtisseur.** Le joueur avec cette carte (si elle a été accordée), ajoute 3 points.
- **Piste de l'argent.** Chaque joueur additionne ★ ou soustrait ☆ les points indiqués en fonction de la position de son jeton Argent.

Le joueur avec le plus de points de victoire est le vainqueur. En cas d'égalité, le joueur ayant le plus de bâtiments gagne. S'il y a toujours égalité, la victoire est partagée.

Construire avec 1 carte Permis

Vous pouvez construire un bâtiment sur une parcelle de terrain libre qui coïncide avec le nombre et la couleur de la carte Permis défaussée.



Construire avec 2 cartes Permis

Vous pouvez construire sur n'importe quelle parcelle de terrain libre qui coïncide avec le nombre ou la couleur d'une carte Permis et avec la couleur ou le numéro de l'autre. De plus, si vous utilisez 2 cartes Permis, vous recevrez une carte Développement urbain.



Vérifiez les symboles de développement urbain sur les 2 cartes et si au moins un des symboles de chaque carte coïncide prenez une carte Développement urbain pour ce symbole et laissez-la face visible dans votre zone de jeu. De plus, avancez d'une case vers la droite, gratuitement, sur le plateau de développement.



IMPORTANT : Vous pouvez volontairement vous débarrasser de 2 cartes Permis afin de recevoir une carte Développement urbain, bien que vous n'en ayez besoin que d'une seule pour construire.

Remarque : Si la carte Développement urbain que vous voulez prendre n'est pas disponible, vous ne pourrez pas en prendre ni augmenter votre niveau sur le plateau de développement.

Zone avec décombres

Si la parcelle de terrain sur laquelle vous voulez construire est occupée par des décombres, vous devrez payer 3 \$ pour les retirer. Prenez le jeton Décombres, gardez-le dans votre zone de jeu et augmentez votre niveau de déblaiement de 1 sur le plateau de développement

Subventions de construction
Il y a une carte Action et deux cartes Permis qui vous permettent de construire dans n'importe quelle couleur ou avec n'importe quel nombre.



CARTES DE

DÉVELOPPEMENT URBAIN

La reconstruction de San Francisco a permis la réalisation d'une vaste étude d'urbanisme pour doter la ville de services et d'infrastructures améliorées.

- **Éclairage électrique.** À la fin de la partie, vous obtenez 1, 3, 6, 10 ou 15 points si vous avez 1, 2, 3, 4 ou 5 cartes de cette sorte.
- **Tramway.** Vous devez payer 1 \$ pour obtenir la carte. Obtenez 3 points à la fin de la partie.
- **Bouche d'incendie :** Obtenez 2 points à la fin de la partie
- **Parcs.** Obtenez 2, 3, 4 ou 5 points à la fin de la partie



PREMIÈRE ANNÉE : 1906

- 11 Mélangez les cartes Permis et créez une rangée de 3 cartes face visible, en laissant les cartes restantes dans un paquet sur le côté qui formera la pioche.
- 12 Les bâtiments des joueurs sont laissés de côté dans une réserve commune.
- 13 Un joueur qui a déjà ressenti un tremblement de terre jouera en premier (ou bien, choisissez un joueur au hasard).



- Il prend un des bâtiments de la réserve et le place devant lui.
- Il choisit une carte Permis parmi les 3 disponibles et la place face visible dans sa zone de jeu. Après avoir pris la carte, une nouvelle carte prendra sa place dans la rangée.

Dans le sens horaire, tous les joueurs exécutent la même séquence de jeu.

Exemple de mise en place à 4 joueurs



TYPES DE CARTES



CARTES PARCELLES DE TERRAIN : Les joueurs construisent leurs bâtiments sur ces cartes, en fonction de la couleur et du nombre indiqué.



CARTES ACTION : Permet aux actions d'être effectuées en plaçant le(s) jeton(s) sur une des cases libres disponibles. Chaque carte montre plusieurs actions et la possibilité de passer (seulement pour les parties avec 3 ou 4 joueurs).



CARTES PERMIS : Il s'agit des permis de construire et d'urbanisme de la ville. Chaque carte comporte un numéro, une couleur et 2 symboles de développement urbain différents.



CARTES OBJECTIF MUNICIPAL : elles attribuent des points à la fin de la partie (voir page 8). Il y a huit cartes Objectif initial (cadre violet), dont trois seront utilisées et affecteront tous les joueurs, et une carte "Meilleur Bâtitseur" (cadre orange) qui récompensera le joueur qui a construit ses 8 bâtiments le premier. Les cartes restantes (cadre vert) ainsi que les 5 cartes Objectif non choisies sont des cartes Objectif Personnel qui n'affecteront que le joueur qui en a une.

CARTES DÉVELOPPEMENT URBAIN : Elles représentent les efforts des constructeurs dans le développement de la zone et la fourniture de services essentiels. Ces points supplémentaires sont attribués à la fin de la partie (voir page 6).



ORDRE DE JEU

L'ordre de jeu est toujours déterminé par l'emplacement des jetons sur les cartes Action. Le joueur avec son jeton placé le plus à droite d'une carte sera le premier joueur et, une fois son action effectuée, le joueur suivant avec son jeton le plus à droite sur cette même carte va effectuer l'action, etc.



TOUR DU JOUEUR

À son tour, chaque joueur doit déplacer son jeton vers une case libre sur la prochaine carte action et choisir une des options suivantes :

- **Réaliser l'action** où se trouve son jeton.
- **Réaliser toute autre action** sur cette carte Action. Pour ce faire, il doit payer 2 \$ pour chaque case située entre l'emplacement de son jeton et l'action qu'il souhaite réaliser.
- **Récupérer 1 \$.**
- **Passer** (uniquement dans les parties à 3 ou 4 joueurs). L'avantage d'être le deuxième joueur n'est disponible qu'au tour suivant.



ACTIONS



BÉNÉFICES

Augmentez le montant sur le piste de l'argent. La limite supérieure de 15 \$ ne peut pas être dépassée



MATÉRIAUX

Prenez un bâtiment de votre couleur dans la réserve et placez-le dans votre zone de jeu.



OBTENIR UN PERMIS

Prenez 1 carte Permis parmi celles qui sont disponibles et laissez-la face visible dans votre zone de jeu. A aucun moment un joueur ne peut avoir plus de 5 cartes Permis dans sa zone de jeu.



OBJECTIFS D'ACCORD

Prenez une carte Objectif municipal parmi celles qui sont disponibles et placez-la face visible dans votre zone de jeu. Vous pouvez également prendre une carte directement sur la pioche et, après l'avoir regardée, placez-la face cachée dans votre zone de jeu.

IMPORTANT : Les cartes Objectif et les cartes Permis dans les rangées ne sont remplacées que lorsque tous les joueurs ont effectué leurs actions. Elles ne sont jamais remplacées au moment où un joueur en prend une.



DÉBLAIEMENT

Payez 3 \$ pour prendre un jeton Décombres d'une carte Parcelles de terrain et avancez votre

jeton Développement d'une case vers le haut sur le plateau de développement. Si votre jeton est déjà à la limite supérieure, déplacez-le vers la case de droite. Gardez le jeton Décombres jusqu'à la fin de la partie.

Si vous souhaitez augmenter votre position sur le plateau de développement, mais que vous ne voulez pas prendre un jeton Décombres, ou il n'y en a plus sur les cartes Parcelles de terrain, payez seulement 2 \$.



DÉVELOPPEMENT URBAIN

Payez 2 \$ pour avancer votre Jeton

Développement d'une case à droite sur le plateau de développement. Si votre jeton est sur la case la plus à droite, montez-le d'une case.



Remarque : Si le jeton se trouve déjà dans le coin supérieur droit, chaque fois que vous augmentez votre niveau soit en développement urbain, soit en assainissement, vous gagnez 1 \$



CONSTRUIRE

Afin d'effectuer cette action, vous avez besoin d'avoir :

- Un bâtiment disponible dans votre zone de jeu.
- Le montant d'argent indiqué sur le plateau de l'année selon l'année en cours (0 \$, 1 \$, 2 \$ ou 3 \$).
- Défausser 1 ou 2 Cartes Permis.



EXEMPLE DE TOUR

Orange (1) place son jeton sur "Matériaux" et prend un bâtiment de sa couleur. Noir (2) reçoit 3\$ de "Bénéfices". Bleu (3) a l'option d'être le premier joueur au tour suivant, mais comme il a besoin d'un bâtiment, il place son jeton sur "Construire" et paie 2\$ pour obtenir l'action adjacente : "Matériaux". Au tour suivant, Noir joue en premier, Orange en second et Bleu en dernier.

