



LONDON

A GAME BY MARTIN WALLACE



ILLUSTRATED BY MIKE ATKINSON,
NATALIA BOREK & PRZEMYSŁAW SOBIECKI

CONTENU

- plateau de jeu
- 101 cartes villes
- 20 cartes quartiers
- 4 marqueurs de score
- 48 pieces
- 12 tuiles emprunt
- 44 cubes pauvreté



	30 x 1 Poverty
	10 x 5 Poverty
	4 x 15 Poverty

PRÉAMBULE

Avec London vous incarnez le rôle d'importants architectes, chargés de reconstruire la ville après le grand incendie de 1666 et vous guiderez le développement de la ville jusqu'au 20^{ème} siècle. Vous devrez équilibrer votre vision, vos finances et les besoins des habitants si vous voulez être une figure de la reconstruction de Londres.

Le jeu possède quatre éléments de base : les bâtiments, l'argent, les terrains et la pauvreté. Chacun de ces éléments influence les autres, affectant votre prestige. A votre tour vous devrez développer la ville pour des bénéfices futurs, acheter des terrains, recueillir des ressources, ou activer votre ville, en tirant des avantages des terrains que vous aurez construits. L'argent affectera votre capacité de construction, mais ce n'est pas le but unique. A la fin, on se souviendra seulement des architectes qui auront le plus de prestige.

LES CARTES VILLES



Ces cartes représentent les guildes, les entreprises et les bâtiments que vous pourrez développer dans votre portion de la ville. Savoir faire bon usage des cartes villes est la clé pour remporter la partie. Chaque carte a un coût, et procure des bénéfices lorsque qu'on la joue - habituellement dans les tours suivant après être jouée. London possède une mécanique inhabituelle pour ses cartes - d'abord vous allez développer votre ville en utilisant les cartes de votre aire de construction; après vous devez reconstruire votre ville en activant autant de cartes que vous le souhaitez. Chaque type de cartes est reconnaissable par sa couleur. Les cartes marron concernent les activités économiques; les cartes bleues les activités scientifiques et culturelles et les cartes roses les activités politiques. Il y a également un certain nombre de cartes grises qui représentent les pauvres de votre ville tant que vous n'aurez pas trouvé du travail pour eux. Les quatre types de cartes se distinguent également par l'écusson en bas de chacune.

Les cartes villes ont deux sortes de bénéfices - le prestige qu'elles vous rapportent en fin de partie, et/ou les capacités lorsque que l'on active une carte. Quelques cartes ont un pouvoir permanent qui peut s'activer dès que la carte est posée. Si une carte possède un pouvoir permanent, celui-ci est décrit dans l'encart au dessus de l'illustration plutôt qu'en dessous.



1. nom de la carte
2. Le groupe auquel appartient la carte (A,B or C)
3. Certaines cartes possèdent **un coût additionnel**, qui doit être payé quand on l'ajoute à notre zone de construction.
4. L'effet de la carte une fois activée.
5. Indique le coût d'activation de la carte. Soit de l'argent, soit défausser une carte de sa main.
6. Point de prestige pour **la fin de partie**.
7. Indique si vous retournez ou non la carte après son activation.
8. Certaines cartes possèdent un pouvoir permanent qui prend effet dès que la carte est placée dans votre zone de construction.

SYMBOLES DES CARTES

Les cartes de villes et de quartiers contiennent un certain nombre de symboles détaillés ici. Ceux-ci déterminent soit un gain, soit une perte de ressources ou signalent un effet lorsque vous activez une de ces cartes.

	Gagner immédiatement 4 prestiges		Prendre une pauvreté
	Gagner 4 prestiges en fin de partie		Perdre une pauvreté
	Depenser 7 Livres		Defausser une carte pour activer
	Gagner 7 Livres		Retourner la carte après activation



LES CARTES ACTIONS

Il y a quatre cartes dans la pioche qui peuvent être jouées directement de votre main et qui ne demandent pas de ressources particulière pour les poser. Ces cartes contiennent le mot « action » dans l'encart capacité immédiate.

Elles peuvent être jouées pendant l'action « Développer votre ville ».



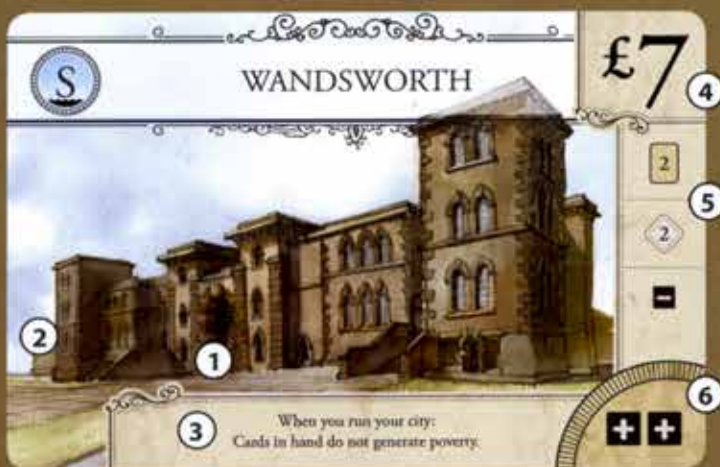
LES CARTES QUARTIERS

Les grandes cartes sont des opportunités pour acheter un terrain dans l'un des 20 quartiers de Londres. Les terrains sont chers mais de grande valeur. Chaque fois que vous achetez un terrain cela augmente immédiatement votre prestige, lutte contre la pauvreté, et offre de nouvelles possibilités comme piocher des nouvelles cartes. Certains

quartiers possèdent une capacité spéciale ou un effet quand vous faite l'action « reconstruire la ville ».

Chaque carte quartier possède également une connexion avec la rivière la Tamise. Chaque carte précise si le quartier est au nord ou au sud de la Tamise et si le quartier borde la Tamise.

Généralement les quartiers Nord sont plus prestigieux alors que les quartiers Sud suppriment de la pauvreté.



1. Nom du quartier
2. **La localisation** du quartier (Nord ou Sud). Les quartiers avec la rivière adjacente ont un symbole différent.

Rivière Non -adjacente (N) (N) Rivière adjacente

3. Certains quartiers ont un **pouvoir optionnel**, celui ci est indiqué quand on peut l'utiliser.
4. Le coût pour acquérir un quartier
5. Chaque quartier vous attribue un **bénéfice immédiat**. (ici, ce quartier vous donne droit immédiatement à deux cartes, 2 prestiges et vous perdez une pauvreté)
6. Certains quartiers possèdent un effet qui s'active obligatoirement lorsque vous allez reconstruire la ville. Il peut être positif ou négatif. (ici, vous prenez deux pauvretés chaque fois que vous faites l'action « reconstruire la ville » tant que Wandsworth est sur le dessus de la pile quartier)

Chaque fois que vous achetez une nouvelle carte quartier elle remplace la dernière carte quartier. Vous devez superposer les cartes de telle façon à ce que le symbole de localisation soit visible dans le coin en haut à gauche de la carte. Les cartes quartiers peuvent toujours générer du prestige par l'intermédiaire de certaines cartes villes. Seulement les capacités de la carte quartier du dessus sont à prendre en compte.





LES EMPRUNTS

Si vous ne pouvez pas payer une somme demandée vous pouvez faire un emprunt, à n'importe quel moment de la partie. Pour chaque emprunt que vous faites, vous recevez 10 livres de la réserve et vous prenez un jeton « Loan ».

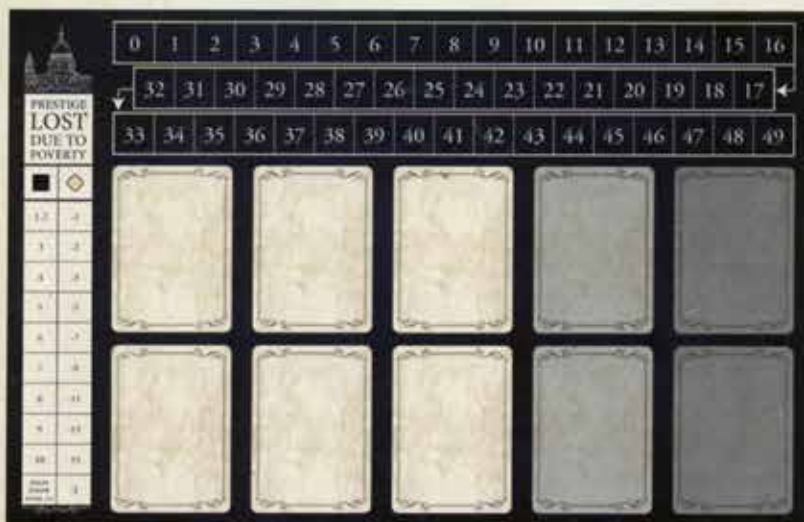
Chaque tuile emprunt génère une pauvreté chaque fois que vous faites l'action « reconstruire la ville ».

Pour se débarrasser d'un emprunt de 10 livres, vous devez payer 15 livres au début de votre tour. Retourner la tuile emprunt et payer à la réserve. A la fin de la partie et si vous avez assez de Livres, vous pouvez rembourser un ou plusieurs emprunts que vous avez faits. Vous perdez 7 point de prestige, par emprunt que vous ne pouvez pas rembourser.

LE PLATEAU DE JEU

Le plateau de jeu contient deux rangées pour la défausse des cartes. Ces rangées doivent être vides au début de la partie et se rempliront au cours du développement de la ville par chaque joueur. **Pour une partie à deux joueurs, on utilise les trois premières colonnes des deux rangées. A trois joueurs, les quatre colonnes, et la totalité à cinq joueurs.**

Le plateau contient également une piste pour les points de prestige et un tableau d'équivalence entre points de pauvreté restants et points de prestige pour la fin de partie.



PIOCHEZ ET DÉFAUSSEZ DES CARTES

A chaque fois que vous piochez une ou plusieurs cartes villes, vous les prenez soit sur le plateau de jeu soit sur le paquet de cartes de la pioche. Si vous piochez plusieurs cartes vous pouvez choisir de combiner, et vous avez le droit de consulter une carte avant de décider d'en prendre une autre.

A chaque fois que vous défaussez une carte vous devez la placer dans la rangée du haut sur le plateau de jeu (place disponible en fonction du nombre de joueurs). Si il n'y a plus de place sur la première rangée vous devez la placer sur la rangée du dessous.

Si vous devez défausser une carte et qu'il n'y a plus de place sur le plateau, enlevez toutes les cartes de la deuxième rangée, déplacez toutes les cartes de la première rangée sur la rangée du dessous et défaussez les cartes dans la rangée supérieure.

MISE EN PLACE

Placer le plateau au milieu de la table. Chaque joueur choisit un marqueur de score et le place sur la case 0 du plateau. Faites une réserve avec les pions pauvreté, et les tuiles emprunts à côté du plateau. **Chaque joueur recoit 5 livres.** Tout ce que vous placez devant vous doit être visible de tous et n'est pas secret. Cela vaut pour l'argent, les pions de pauvreté, les tuiles emprunts les cartes quartiers et construction, toutefois les cartes recouvertes ou face cachée dans les piles restent cachées jusqu'à la fin de la partie

Séparer les cartes constructions en trois piles en fonction des lettres inscrite sur celle ci- A,B et C. Mélanger chaque paquet séparément. Placer face cachée, le paquet C, puis le paquet B dessus et terminer par le paquet A afin de constituer la pioche ville. **Distribuer 6 cartes à chaque joueur.** Prendre les trois cartes quartiers (**City, Westminster, et Southwark & Bermondsey**) et les placer face visible au dessous du plateau. Mélanger le reste des cartes quartiers et les placer face cachées à côté des cartes quartiers. **Déterminer un premier joueur.**



LA PARTIE

La partie s'arrête lorsque qu'il n'y a plus de cartes ville. Le joueur qui a marqué le plus de points de prestige gagne la partie. A tour de rôle dans le sens horaire, **le joueur doit d'abord piocher une carte ville** et faire une des quatre actions possible au choix :

1) Développer la ville, 2) Acheter un terrain, 3) Reconstruire votre ville, 4) Piochez trois cartes ville.

Si vous avez plus de neuf cartes en main, vous devez défausser les cartes en trop à la fin de votre tour.

DÉVELOPPER VOTRE VILLE

Pour développer sa ville, vous pouvez jouer une ou plusieurs cartes villes de votre main, face visible, que vous placez devant vous. Ces cartes constituent votre zone de construction.

Pour ajouter une carte à votre zone de construction, vous devez défausser une carte de votre main de la même couleur que celle que vous voulez jouer. Vous devez également payer le coût additionnel si celui-ci est indiqué par la carte. (en haut à gauche de la carte)

Si vous ne pouvez pas remplir les conditions de paiement et que vous ne souhaitez pas faire un emprunt, vous ne pouvez pas jouer de carte. Si vous n'avez pas de cartes en main que vous pouvez jouer vous ne pouvez pas choisir l'action « développer la ville ».

Lorsque vous ajoutez une carte dans votre zone de construction, vous pouvez soit la poser sur une carte face visible, soit sur une carte face cachée, soit toute seule face visible.

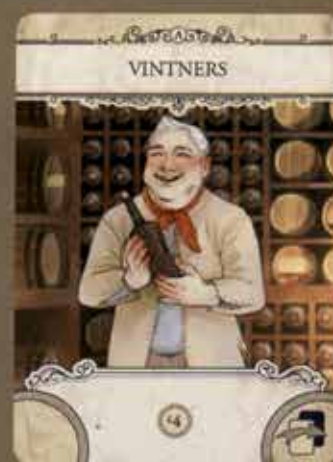
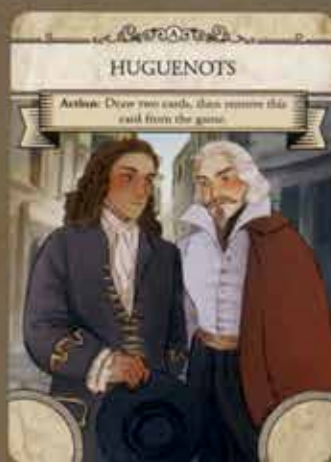
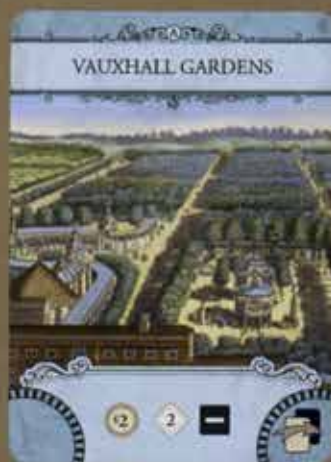
Une carte ne peut pas être placée sur une autre carte qui vient d'être posée dans le même tour.

Si une carte possède un pouvoir permanent, son effet s'applique dès que la carte est posée dans la zone de construction. Son effet cesse dès que la carte est soit retournée, soit recouverte par une autre carte. Ce qui signifie que le pouvoir permanent peut être utilisé dès que la carte est posée. Vous pourrez bénéficier des autres effets des cartes seulement si vous faites l'action « Reconstruire la ville ».

Vous pouvez avoir des cartes identiques dans votre zone de construction.

Note : les cartes actions peuvent avoir des capacités séparées qui ne concernent pas votre zone de construction.

Ces cartes peuvent être jouées quand vous choisissez l'action « Développez votre ville ».



EXEMPLE DE DÉVELOPPEMENT

Vous avez en main ces quatre cartes de développement lorsque vous choisissez l'action « Développer votre ville ». Avec les cartes bleues vous pouvez défausser Vauxhall Gardens pour construire un hôpital. Comme l'hôpital a un coût de 2 livres, vous payez à la réserve. Vous pouvez également défausser l'hôpital pour construire Vauxhall Garden qui ne vous coûte rien.

Avec vos cartes marron vous pouvez défausser « Huguenot » pour construire « Vintners », ou jouer « Huguenots » pour faire sa capacité spéciale, garder en main « Vintners » et piocher deux nouvelles cartes. Cela vous donnera peut être plus d'options. Toutes les cartes que vous défaussez deviennent disponibles pour les autres joueurs, choisissez en conséquence...

ACHETER DES TERRAINS

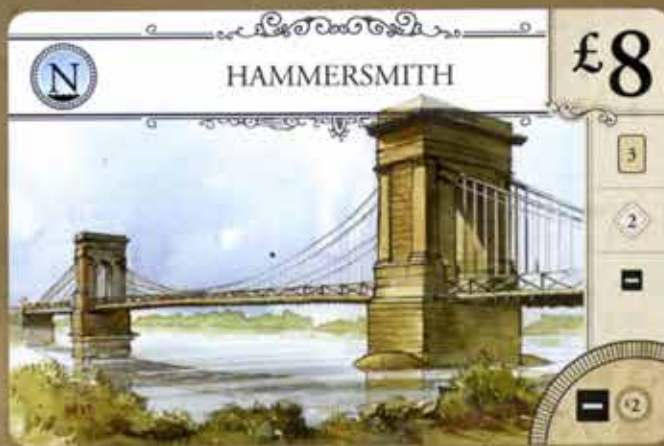
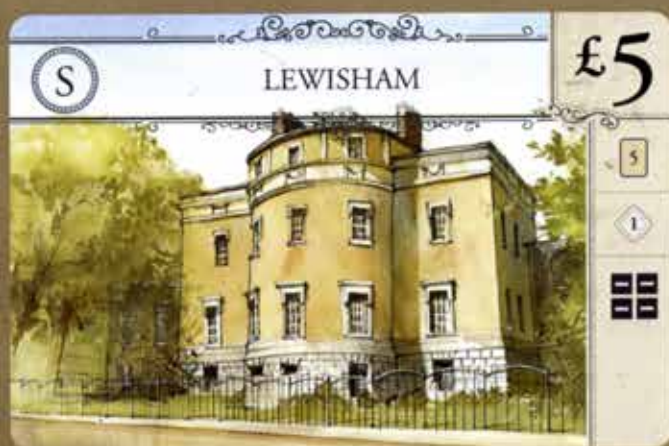
Lorsque vous voulez acheter des terrains vous devez les choisir parmi les trois cartes quartiers face visible à côté du plateau de jeu, payez son coût et placez-la dans votre zone de construction. Si vous avez déjà une ou plusieurs cartes quartiers vous devez la placer la nouvelle carte sur les précédentes en laissant visible seulement le symbole de localisation de la carte du dessous. Remplacer la carte que vous venez de prendre par une nouvelle carte quartier de la pioche.

Aussitôt que vous avez acquis un quartier, vous gagnez immédiatement les bénéfices indiqués en dessous de son prix - piochez des cartes, gagnez des points de prestiges, et modifiez vos pions de pauvreté en conséquence.

Si la carte quartier possède un pouvoir permanent, il s'applique immédiatement dès que la carte est ajoutée à votre zone de construction. Tant que la carte n'est pas recouverte, son pouvoir permanent est toujours actif.

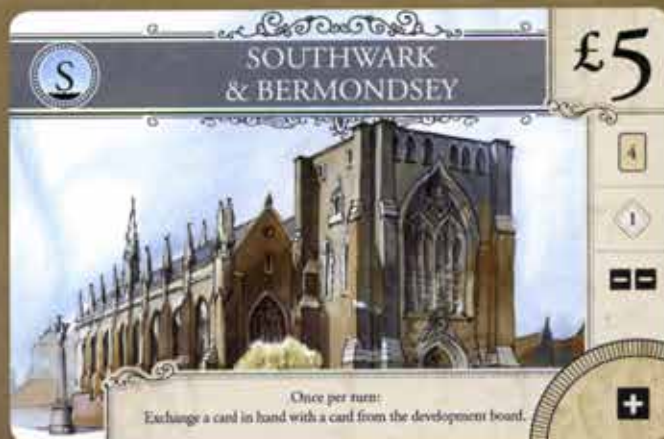
PAUVRETÉ

Il y a douze cartes pauvreté dans le jeu. **Celles-ci ne peuvent pas être ajoutées à votre zone de construction, ni défaussées pour jouer une autre carte** (sauf si le coût d'activation d'une carte quartier ou ville le spécifie). Elles peuvent seulement être défaussées si l'action d'une carte le mentionne, dans l'ordre d'activation des cartes de votre ville (voir en dessous) ou à la fin de votre tour si vous possédez plus de neuf cartes.



EXEMPLE D'ACHAT DE TERRAIN

Ces trois quartiers sont disponibles lorsque vous choisissez l'action « Acheter un terrain ». Vous ne pouvez pas acheter Hammersmith et vous ne souhaitez pas faire un emprunt, il vous reste à choisir entre les deux autres cartes. Préférez-vous Lewisham qui vous supprime de la pauvreté ou Southwark & Bermondsey pour sa capacité spéciale? Selon votre choix, vous devrez recouvrir votre quartier existant en laissant visible seulement le coin supérieur gauche.



RECONSTRUIRE LA VILLE

Lorsque vous choisissez l'action «Reconstruire la ville » vous allez activer vos cartes présentes dans votre zone de construction, une par une, dans l'ordre que vous souhaitez. Une fois que vous aurez activé les cartes souhaitées, vous prenez des cubes de pauvreté. Activer une carte se fait en trois étapes :

1. **Payer le coût d'activation**, si il y en a un. Le coût peut être soit de payer en Livres à la réserve, soit de défausser une carte de sa main. Si vous ne pouvez pas payer vous ne pouvez pas activer la carte.
2. **Appliquez tout les effets de la carte.** Dans l'ordre que vous souhaitez, appliquez les effets du texte et des symboles. Si vous n'avez pas de cube pauvreté, vous ne bénéficiez pas de suppression de cube pauvreté.
3. **Si la carte possède un symbole**, retourner la carte face cachée. Cela constitue une pile et la carte ne peut plus être activée.

Seules les cartes face visible peuvent être activées, et une carte ne peut être activée qu'une seule fois par tour. **Si votre carte quartier du dessus possède une action permanente, elle doit être activée pendant cette action.** On peut appliquer son effet avant ou après n'importe quelle carte ville de votre zone de construction. Une carte quartier n'est jamais retournée.

Une fois que vous avez fini d'activer vos cartes de votre zone de construction, vous prenez des cubes pauvreté de la réserve, le joueur reçoit un cube pauvreté pour :

- **Chaque pile de carte dans votre zone de construction (activée ou non)**
- **Chaque Emprunt de 10 Livres que vous possédez.**
- **Chaque carte dans votre main.**

PIOCHEZ TROIS CARTES

Lorsque vous choisissez cette action, vous devez prendre trois cartes obligatoirement. **Vous pouvez choisir de combiner et de les prendre soit dans la pioche, soit sur le plateau de jeu.** S'il y a moins de trois cartes disponibles prendre celle qui reste. (Ce qui fait un total de quatre cartes piochées, en comptant celle du début de votre tour)



EXEMPLE DE RECONSTRUCTION DE LA VILLE - 1^{er} PARTIE.

Voici votre zone de construction lorsque vous décidez d'activer votre ville. Vous pouvez activer les cartes dans l'ordre que vous souhaitez. Votre Hôpital vous donne une bonne option pour réutiliser une carte dans un prochain tour. Comme vous avez déjà un peu d'argent, les points de prestige sont plus importants. Pour activer « West India Dock » vous devez dépenser une carte. Vous défaussez une carte pauvreté de votre main pour gagner 7 Livres et retourner la carte « Dock ». Ensuite, vous activez « Town House » qui vous donne immédiatement des points de prestige (un point pour chaque carte bleue face visible). Vous devez retourner la carte

« Town House » mais vous choisissez d'utiliser la capacité spéciale de « Hospital » et de retourner celle-ci à la place. Vous ne pouvez pas utiliser une deuxième fois « Town House » dans ce tour, mais elle reste face visible et vous pourrez l'activer à nouveau lors d'un prochain tour. Maintenant, vous activez « Steamboats ». Deux de vos quartiers touchent la rivière (indiqué par le coin supérieur gauche des cartes), vous gagnez 4 Livres et retournez la carte « Steamboat ». Enfin vous faites la capacité spéciale de « Southwark & Bermondsey » et vous prenez un cube pauvreté.



FIN DE PARTIE

La partie prend fin dès qu'un joueur pioche la dernière carte ville, celui-ci joue son tour et chaque joueur joue un dernier tour.

Pour calculer le score final suivre les étapes dans l'ordre et en groupe (si les joueurs sont familiers du jeu ils peuvent le faire individuellement)

1. Prenez un cube pauvreté pour chaque carte qu'il vous reste en main. (Défaussez ces cartes)
2. Additionnez les points de prestige sur toutes les cartes ville de votre zone de construction (y compris celles qui sont face cachée). Déplacez votre marqueur point de prestige en conséquence.
3. Remboursez autant d'emprunts que possible, payez 15 Livres pour chaque tuile emprunt.
4. Gagnez un point de prestige par lot de 3 Livres qu'il vous reste.

EXEMPLE DE RECONSTRUCTION DE LA VILLE - 2^e PARTIE.

Voici votre zone de construction après votre action « Reconstruire la ville ». Vous avez beaucoup d'argent mais vous ne pouvez pas encore rembourser votre emprunt avant votre prochain tour. Vous recevez des cubes pauvreté: un par pile de carte (4), un pour la tuile emprunt, un pour chaque carte en main (2), pour un total de 7 cubes. En additionnant ce que vous possédez déjà cela fait un total de 11 cubes pauvreté. Peut-être que vous allez devoir faire quelque chose à votre prochain tour.



5. Diminuez de 7 points de prestige pour chaque emprunt non remboursé.
6. Comparez le nombre de cube de pauvreté : le joueur qui en possède le moins les place dans la réserve, les autres joueurs défaussent également le même nombre de cubes.
7. Comparez les cubes de pauvreté qu'il vous reste avec le tableau situé sur le plateau de jeu. Diminuez vos points de prestige en fonction des indications du tableau. (Par exemple s'il vous reste 6 cubes de pauvreté vous perdez 7 points de prestige)

Le joueur avec le plus de points de prestige gagne la partie. Si il y a égalité, le joueur qui possède le moins de cubes de pauvreté gagne. Si il y a toujours une égalité, le joueur qui possède le plus de quartiers l'emporte. Si il y a encore une égalité, le joueur qui possède le plus de point de prestige sur ses cartes villes l'emporte.

SYMBOLES DES CARTES

	Gagner immédiatement 4 prestiges		Prendre une pauvreté
	Gagner 4 prestiges en fin de partie		Perdre une pauvreté
	Depenser 7 Livres		Defausser une carte pour activer
	Gagner 7 Livres		Retourner la carte après activation

PRESTIGE PERDU A CAUSE DE LA PAUVRETÉ

	1-2	3	4	5	6	7	8	9	10	EACH POINT OVER TO
	-1	-2	-3	-5	-7	-9	-11	-13	-15	-3



First published in Great Britain in 2017 by Osprey Games, an imprint of Osprey Publishing Ltd
c/o Bloomsbury Publishing Plc
PO Box 883, Oxford, OX1 9PL, UK

Or

c/o Bloomsbury Publishing Inc.
1385 Broadway, 5th Floor, New York, NY 10018

Osprey Publishing, part of Bloomsbury Publishing Plc

OSPREY and OSPREY GAMES are trademarks of Osprey Publishing, a division of Bloomsbury Publishing Plc.

© 2017 Martin Wallace

This edition © 2017 Osprey Publishing Ltd.

All rights reserved.

www.ospreygames.co.uk

For more information or replacement parts, email info@ospreygames.co.uk

17 18 19 20 21 10 9 8 7 6 5 4 3 2 1

Osprey Publishing supports the Woodland Trust, the UK's leading woodland conservation charity.
Between 2014 and 2018 our donations are being spent on their Centenary Woods project in the UK.