

STEVEN ARAMINI. DANNY DEVINE. PAUL KLUKA

# MEGALOPOLIS

1-4 JOUEURS | Dès 14 ans | 15 MINUTES

*Vous et vos collègues urbanistes avez été engagés pour développer la plus ambitieuse des métropoles !*

*Ensemble, vous devez construire une ville qui saura satisfaire les citoyens... et ils ont des exigences très précises.*

*Vous devrez planifier avec soin si vous voulez répondre à toutes leurs attentes !*

## MATÉRIEL

20 cartes Quartiers et Conditions de Scoring

## MISE EN PLACE

1. Placez les cartes **Arrondissements** et **Réduire la circulation** face visible. Mélangez les cartes restantes et placez-en 3 au hasard à côté de celles-ci, face Conditions de Scoring visible. Ces 5 cartes indiquent les conditions spécifiques qui s'appliquent à cette partie.

Ignorez les Conditions de Scoring au dos de toutes les autres cartes.

Chacune des cartes Conditions de Scoring porte un numéro unique. Additionnez ces trois numéros. Le résultat donne le Score cible : le total des points que votre équipe doit atteindre ou dépasser pour gagner.

**2.** Choisissez un premier joueur et distribuez-lui 3 cartes, en gardant leur face Quartiers cachée.

Distribuez 1 carte face Quartiers cachée à tous les autres joueurs. Prenez votre (ou vos) carte(s) en main sans révéler la face Quartiers à vos collègues constructeurs.

**3.** Les cartes restantes sont mises de côté, face Quartiers visible, et forment la pioche.

Notez que tous les joueurs ont donc un aperçu de la carte supérieure de la pioche.

**4.** Placez la première carte de la pioche dans la zone de construction pour commencer votre ville.

**5.** Le premier joueur commence et la partie se poursuit dans le sens horaire.

## EXEMPLE DE MISE EN PLACE À DEUX JOUEURS



**MAIN PREMIER JOUEUR  
(NE PAS LA RÉVÉLER)**



**PIOCHE**



**MAIN  
2<sup>ND</sup> JOUEUR  
(NE PAS LA RÉVÉLER)**



**CONDITIONS  
DE SCORING  
(2+7+14=23)**

## LES QUARTIERS

Un *Quartier* est défini par une zone rectangulaire. Il existe quatre types de *Quartiers* différents : Commercial (bleu), Parc (vert), Industriel (gris) et Résidentiel (orange).

Chaque carte comporte quatre *Quartiers*, un pour chacun des quatre types.

## LES ROUTES

Chaque carte contient une ou deux *Routes*.

Une *Route* est définie par un tracé continu de voie de circulation qui peut être aussi court qu'un *Quartier* (avant qu'il ne s'arrête en bordure d'un *Quartier* ou en bordure de la ville) ou long de plusieurs *Quartiers*. Les *Routes* jouent un rôle important dans votre score final, ainsi que sur certaines *Conditions de Scoring*.

## CONSTRUIRE LA VILLE

Si vous êtes premier joueur, choisissez une de vos 3 cartes en main, révélez-la et ajoutez-la à la ville, face *Quartiers* visible. Après avoir joué votre carte, passez vos 2 cartes restantes à votre voisin de gauche. Il a maintenant 3 cartes en main et doit jouer le tour suivant.

Enfin, piochez la première carte de la pioche de manière à avoir 1 carte en main. S'il n'y a plus de carte dans la pioche, continuez de jouer normalement, sans piocher de nouvelle carte.

S'il ne vous reste plus qu'une carte à la fin de votre tour, vous devez la passer. Continuez jusqu'à ce que les 15 cartes aient été ajoutées à la ville.

## RÈGLES DE PLACEMENT

À votre tour, vous **DEVEZ** placer une carte. Placez-la de manière à ce qu'au moins un bord de Quartier touche le bord d'un autre Quartier.

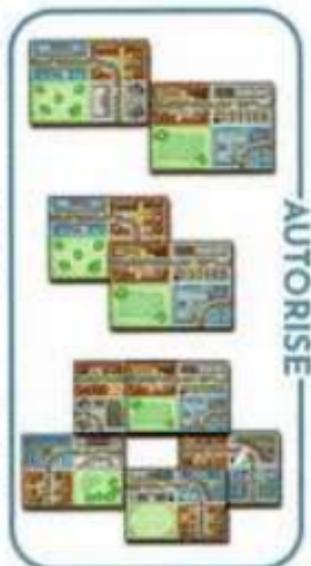
Vous **POUVEZ** placer votre carte de manière à ce qu'elle chevauche ou couvre un ou plusieurs Quartiers.

Lorsque vous placez une carte, vous **POUVEZ** la faire pivoter de 180 degrés, mais vous **DEVEZ** la placer horizontalement.

La présence d'un espace ouvert ou d'un vide dans votre ville est autorisée, à condition que vous respectiez les règles de placement ci-dessus.

Vous ne pouvez jamais glisser une carte (même partiellement) sous une autre carte; en revanche vous pouvez recouvrir une carte (partiellement ou entièrement).

Vous ne pouvez **PAS** placer une carte de manière à ce qu'elle ne soit reliée à votre ville que par un coin.



## DISCUSSION

Discuter des cartes n'est pas seulement autorisé, mais encouragé !

Les joueurs peuvent discuter comme ils le souhaitent, mais sans jamais se dévoiler leur main de cartes. Une fois que vous avez choisi votre carte et que vous l'avez révélée, vous devez la jouer. N'hésitez pas également à discuter du placement de celle-ci !

## DÉCOMPTE

Lorsque les 15 cartes ont été jouées, votre ville est terminée ! Passez au décompte en commençant par compter le score de vos cartes *Arrondissements* et *Réduire la circulation* :

**ARRONDISSEMENTS** Votre équipe marque 1 point par Quartier pour les plus grands *arrondissements* de chaque type. Un *arrondissement* est un ensemble de Quartiers de même type/couleur reliés par au moins un bord. Seul votre plus grand *arrondissement* de chaque type est comptabilisé. Si 2 *arrondissements* ou plus du même type sont à égalité, vous ne comptez tout de même qu'un *arrondissement*.

**RÉDUIRE LA CIRCULATION** Votre équipe soustrait 1 point de votre score total pour chaque route de votre ville. N'oubliez pas qu'une route est définie comme un tracé continu d'une voie de circulation.

## CONDITIONS DE SCORING

Continuez votre décompte en prenant les Conditions de Scoring des 3 autres cartes que vous avez placées. Chacune d'entre elles a une Condition de Scoring unique. Il est possible de perdre des points plutôt que d'en gagner avec certaines conditions.

Vous obtenez votre score final après avoir compté les cartes Arrondissements, Réduire la circulation et les 3 autres cartes piochées aléatoirement en début de partie. Si votre score final est égal ou supérieur à la valeur combinée de ces 3 cartes Conditions de Scoring, vous gagnez !

## MODE SOLO

Le jeu est identique au jeu coopératif, sauf que vous avez une main de 3 cartes à chaque tour. Après avoir placé une carte, piochez-en une nouvelle de façon à avoir 3 cartes et jouez un nouveau tour. S'il n'y a plus de cartes dans la pioche, jouez jusqu'à ce que vous n'ayez plus de cartes en main.

## DIFFICULTÉ

Plus facile - Retirez la carte Réduire la Circulation. Vous ne perdez pas de points pour les routes.

Plus difficile - Carte Arrondissements : Vous ne marquez que pour le plus grand arrondissement d'un seul type.



## ARRONDISSEMENTS

Dans cet exemple, vous marquez **11 points** pour vos arrondissements : **Commercial 2** (bleu), **Industriel 2** (gris), **Parcs 4** (vert) et **Résidentiel 3** (orange).

## RÉDUIRE LA CIRCULATION

Votre ville contient **7 routes au total**. Vous retirez donc **7 points** à votre score. Cela vous donne **4 points** comme score de base. ( $11 - 7 = 4$ )

Ensuite, comptez les points sur les trois cartes Conditions de Scoring et ajoutez-les à votre score de base pour obtenir votre score FINAL. S'il est égal ou supérieur à votre Score cible, c'est gagné !



FR  
DONNEZ  
OU  
RECYCLEZ



ASSOCIATION

OU



MAGASIN

OU



DÉCHÈTERIE

Adresses sur [quefairedemesdechets.fr](http://quefairedemesdechets.fr)



ILLUSTRATIONS  
DANNY DEVINE

**M** MATAGOT