



MEGALOPOLIS

PACK D'EXTENSIONS

TRAVAUX ROUTIERS - POINT D'INTÉRÊT
PLAGES - DESTRUCTEUR - CHANTIERS



— STEVEN ARAMINI, DANNY DEVINE, PAUL KLUKA

1-4 JOUEURS | Dès 14 ans | 15 MINUTES

**Toutes les extensions de ce pack
sont compatibles entre elles.**

Rappel : Un Quartier isolé (qui n'est pas relié à un autre Quartier du même type) peut être considéré comme un Arrondissement à part entière.

Note sur les règles de placement : Suite à des précisions de l'auteur, est possible de recouvrir entièrement une carte par une autre carte. Il est en revanche impossible de glisser (même partiellement) une carte sous une autre carte.

TRAVAUX ROUTIERS

UN CONTRAT DE 4 CARTES APPORTE UN NOUVEAU DÉFI À MEGALOPOLIS

Le trafic routier est sérieusement congestionné. Apaisez les craintes des citoyens en construisant de nouvelles routes, pour que la ville reste en mouvement.

MISE EN PLACE

Distribuez de manière aléatoire 1 carte Travaux Routiers à chaque joueur, côté Quartiers face visible. Chaque joueur peut, à n'importe quel moment, regarder le côté scoring de sa carte Travaux Routiers.

COMMENT JOUER

Chaque joueur peut placer sa carte Travaux Routiers sur la ville à n'importe quel moment lors de la partie, tant que toutes les Routes sur la carte Travaux Routiers se connectent avec des Routes existantes.

FIN DE LA PARTIE

À la fin de la partie, avant de calculer les scores, si des cartes Travaux Routiers n'ont pas été placées sur la ville, retournez les sur leur côté scoring et placez les avec les cartes Conditions de Scoring. Chaque carte a une pénalité qui est appliquée au score final de l'équipe.

Pour augmenter la difficulté d'une partie, ajoutez cette règle de placement : Chaque carte Travaux Routiers doit être placée de sorte à ce que toutes ses Routes connectent de chaque côté avec des Routes existantes. Pour une partie plus difficile en solo, commencez la partie avec plus de cartes Travaux Routiers.

PLAGES

UNE PLAGE DE 4 CARTES FAÇONNE MEGALOPOLIS

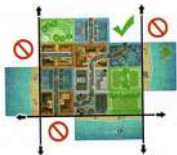
Il est l'heure de transformer votre petite village côtier en resplendissante cité balnéaire!

MISE EN PLACE

Sélectionnez au hasard une carte Plage et ajoutez-la à vos 3 Conditions de Scoring. Mélangez les autres cartes Plage dans la pioche, côté Quartiers face visible.

COMMENT JOUER

Quand vous piochez une carte Plage, vous devez la jouer immédiatement. Chaque Plage créera une nouvelle frontière qui ne peut pas être dépassée par les autres cartes (imaginez que la plage continue au delà des limites de la carte).



Durant la partie, vous devez définir 3 frontières sur 4 (Est, Ouest, Nord, Sud) et continuer à construire votre ville en respectant ses frontières.

La carte de scoring Plage ajoute des nouvelles Conditions de Scoring, qui pourront vous rapporter des points supplémentaires pour compenser ces nouveaux défis.

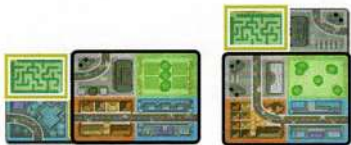
POINT D'INTÉRÊT

UNE AIDE D'UNE CARTE VISITE MEGALOPOLIS

Des ouvriers d'une ville voisine ont décidés de vous aider !

MISE EN PLACE

Avant de placer la première carte dans la Zone de construction, placez la carte Point d'Intérêt, sur l'un ou l'autre de ses côtés. Puis placez la première carte de manière à couvrir la moitié de la carte Point d'Intérêt, horizontalement ou verticalement.



FIN DE LA PARTIE

Scorez 1 point pour chaque Quartier identique adjacent au Point d'Intérêt.

Cette disposition permettrait de scorer 4 points supplémentaires. Le Quartier Parc en diagonale ne permet



pas de gagner des points. Seuls les Quartiers adjacents orthogonalement permettent de gagner des points supplémentaires.

DESTRUCTEUR

UNE CARTE DÉSASTREUSE FRAPPE MEGALOPOLIS

Un monstre arpente la ville, détruisant des bâtiments à chaque pas!

MISE EN PLACE

À la fin de la mise en place, et avant de commencer le premier tour, mélangez la carte Destructeur dans la pioche.

COMMENT JOUER

Afin de connaître les règles de placement de la carte Destructeur, veuillez vous référer au verso de la carte.

Rappel : Un Quartier isolé (qui n'est pas relié à un autre Quartier du même type) peut être considéré comme un Arrondissement à part entière.

FIN DE LA PARTIE

-2pts pour chaque Quartier Commercial sur la rangée et la colonne du Quartier Destructeur (sans compter le Quartier Destructeur).

Si l'n'y en a aucun, vous gagnez 3 points, la menace a été neutralisée.

CHANTIERS

UNE NUISANCE DE 4 CARTES DÉBARQUE À MEGALOPOLIS

Le chantier a commencé et ajoute des complications imprévues à votre plan d'urbanisme !

MISE EN PLACE

Choisissez au hasard une carte Chantier et ajoutez-la à vos 3 Conditions de Scoring. Mélangez les cartes restantes dans la pioche, côté Quartier face visible.

COMMENT JOUER

La Condition de Scoring de la carte Chantier détaille à la fois votre mission, et la pénalité de scoring consécutive si cette mission n'est pas accomplie. Un Quartier Chantier est complété quand un autre type de Quartier est placé par dessus le Quartier Chantier, le recouvrant totalement.

Les missions indiquent la manière dont doivent être placées les cartes Chantier, une fois piochées.

FIN DE LA PARTIE

Après avoir calculé normalement les scores, calculez les points perdus à cause des Quartiers Chantier qui n'ont pas été complétés, comme précisé sur la carte Scoring.

MATÉRIEL

TRAVAUX ROUTIERS

- 4 Cartes Travaux routiers

PLAGES

- 4 Cartes Plages

POINT D'INTÉRÊT

- 1 Carte Point d'Intérêt

DESTRUCTEUR

- 1 Carte Destructeur

CHANTIERS

- 4 Carte Chantiers

CRÉATION : STEVEN ARAMINI, DANNY DEVINE, PAUL KLUKA
ILLUSTRATIONS : DANNY DEVINE
TRADUCTION : MAXIME LECOEUR

M MATAGOT



DISTRIBUTION EXCLUSIVE DE LA VERSION FRANÇAISE
PAR LES ÉDITIONS MATAGOT



^{FR}
DONNEZ
OU
RECYCLEZ



ASSOCIATION

OU



MAGASIN

OU



DÉCHÈTERIE

Adresses sur quefairedemesdechets.fr