



# MyCity

Roll & Write

Reiner Knizia

Pour 1 à 12 architectes, à partir de 10 ans.

## APERÇU

Dans *My City - Roll & Write*, construisez et faites évoluer votre ville à travers 12 épisodes uniques. Le jeu se présente sous la forme d'une campagne divisée en 4 chapitres thématiques, regroupant chacun 3 épisodes. Nous vous conseillons d'y jouer dans l'ordre. Votre objectif : remporter les épisodes mais aussi les chapitres, et, plus largement, la campagne. Bien entendu, vous pourrez également savourer des parties *one-shot*, hors campagne.

## MATÉRIEL

1 bloc de 144 fiches (recto verso)

3 dés

*Au cours de la partie, vous aurez besoin de quelque chose pour écrire (non inclus dans la boîte).*

**Conseil :** utilisez des crayons à papier pour pouvoir gommer en cas d'erreurs.



**Remarque :** le bloc contient suffisamment de fiches pour jouer plusieurs fois au même épisode, au même chapitre, et même pour refaire toute la campagne. N'hésitez donc pas et rejouez à vos épisodes préférés sans modération ! Par ailleurs, les épisodes 3, 6 et 12 sont particulièrement variés et peuvent tenir lieu de mini-campagne résumant l'histoire de votre ville.

### Les parties solo

Vous pouvez relever les défis de *My City - Roll & Write* en solo. Dans ce cas, certaines règles ne s'appliquent pas (☒) tandis que d'autres, au contraire, s'appliquent uniquement dans ce contexte (☑). Soyez donc attentif à ces symboles. Rendez-vous à la page 12 pour évaluer votre score.

## DÉROULEMENT D'UNE PARTIE

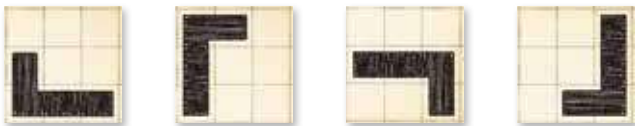
Distribuez à tous les joueurs 1 fiche du bloc (le même épisode) avant de lire les règles de l'épisode correspondant (à partir de la p. 5). Chaque joueur place sa fiche sur la table, devant lui. Si c'est votre première partie, commencez par l'épisode 1. Placez les 3 dés sur la table. Un épisode se compose de plusieurs tours de jeu. Au début de chaque tour, désignez un joueur : il lance les 3 dés. Ces derniers indiquent la forme et le type de bâtiment que **tous** les joueurs vont devoir construire ce tour-ci.

### Forme et type de bâtiment

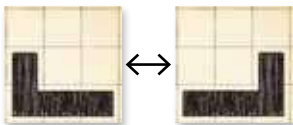
**Forme de bâtiment** : les deux **dés bleus** représentent la **forme** qu'aura votre bâtiment. Après les avoir lancés, placez-les l'un contre l'autre, **de sorte que les demi-cercles gris se rejoignent**. Les carrés blancs représentent alors la forme du bâtiment à construire.



Il peut être orienté dans le sens de votre choix :



Vous pouvez également utiliser sa forme miroir :



Si la face de l'un des dés est vide ou arbore un compas, ne prenez en compte que l'autre dé.



|| **Remarque** : le compas n'a aucun effet avant l'épisode 4.

**Type de bâtiment** : le **dé blanc** indique le **type** du bâtiment à construire.



Uni =  
résidentiel



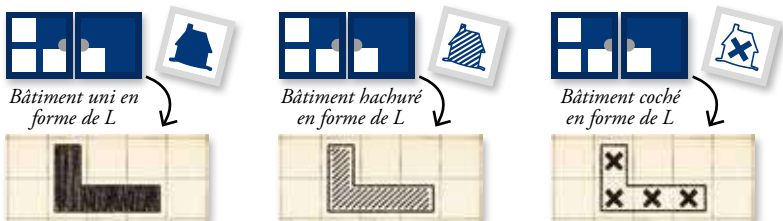
Hachuré =  
industriel



Coché =  
administratif

## Règles de construction

Le lancer de dés au début du tour détermine la forme et le type de bâtiment à construire durant ce tour. Chaque joueur décide individuellement où le placer et comment l'orienter, puis le dessine sur sa fiche.



Appliquez les règles suivantes (sauf exceptions spécifiques à un épisode) :

- Les bâtiments doivent pouvoir être placés **entièrement** sur les fiches. Ils ne peuvent pas en dépasser.
- Les bâtiments peuvent être construits sur des cases vides, sur des cases où se trouvent des **Rochers** ou sur des cases où se trouvent des **Arbres**. Il est néanmoins préférable d'éviter de construire sur les cases **Arbre**, car ces dernières vous rapportent des points à la fin de la partie. À l'inverse, il est important de vite construire sur les cases **Rocher**, car chaque **Rocher** visible (non recouvert par un bâtiment) à la fin de l'épisode vous fait perdre des points.
- Les bâtiments **ne peuvent pas être construits** sur les cases **Montagne** ou sur les cases **Forêt**.
- Les bâtiments **ne peuvent pas enjamber la rivière** (ils ne peuvent pas être sur les deux berges à la fois).
- Le **premier** bâtiment que vous construisez sur votre fiche doit être placé **le long de la rivière** (c'est-à-dire avoir au moins un côté en contact avec cette dernière).
- Tous les bâtiments construits par la suite doivent obligatoirement avoir un **côté en contact avec un autre bâtiment**. On considère que deux bâtiments sont en contact (et donc adjacents) même si la rivière coule entre eux.
- Les bâtiments **ne peuvent pas être superposés à des bâtiments déjà construits**.
- Les bâtiments **ne peuvent plus être déplacés** à partir du moment où les dés ont été lancés pour le tour suivant.
- **Passer** : si un joueur ne peut pas ou ne souhaite pas construire un bâtiment, il peut passer. Il l'annonce à voix haute et coche le **premier rond libre sur la ligne « Bâtiment non construit »** sur sa fiche. Si les 6 ronds ont déjà été cochés, le joueur ne peut plus passer. Par la suite, s'il ne peut ou ne souhaite pas construire un bâtiment, il doit mettre un terme à sa participation à l'épisode.
- **Mettre un terme à sa participation à un épisode** : dès que les dés sont lancés au début du tour, les joueurs peuvent décider de mettre un terme à leur participation à l'épisode. Dans ce cas, ils ne cochent pas de rond sur leur fiche, mais ils ne peuvent plus construire de bâtiments pour cet épisode.

Dans une partie solo, ces règles peuvent être complétées ou modifiées.

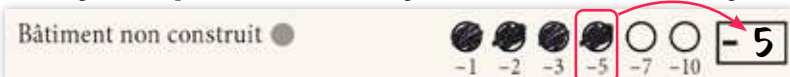
**Important :** dessinez toujours les bâtiments à l'intérieur des cases de la fiche et non sur les lignes imprimées : cela vous permettra de mieux voir les limites des bâtiments (voir l'illustration au bas de cette page).

## FIN DE LA PARTIE

La partie s'arrête lorsque **tous les joueurs ont mis un terme à leur participation à l'épisode**. Passez alors au calcul des points.

## CALCUL DES POINTS

**Passer :** cette action vous fait **perdre des points** en fin de partie. Regardez combien de ronds vous avez grisés sur la ligne « Bâtiment non construit » de votre fiche. Reportez le score négatif correspondant au dernier rond grisé dans la case située en bout de ligne.



**Arbres :** vous **obtenez 1 point** pour chaque Arbre visible (non recouvert par un bâtiment). Inscrivez ces points dans la case correspondante, de votre fiche.

**Rochers :** vous **perdez 1 point** pour chaque Rocher visible (non recouvert par un bâtiment). Inscrivez ces points dans la case correspondante, de votre fiche.

**Cases vides :** vous **perdez 1 point** pour chaque case vide (non recouverte par un bâtiment). Inscrivez ces points dans la case correspondante, de votre fiche.

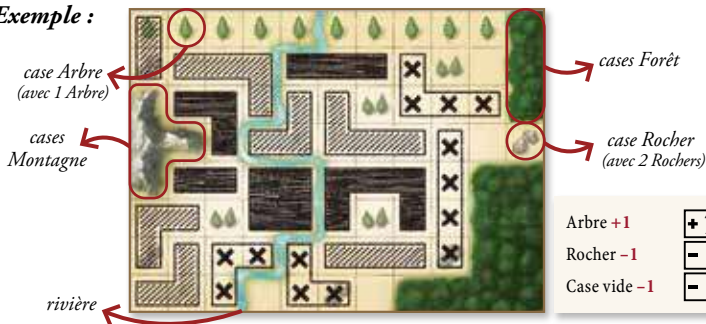
**Remarque :** les cases sur lesquelles se trouvent des Arbres ou des Rochers ne sont pas considérées comme des cases vides.

Les cases avec 2 Rochers font perdre 2 points si elles ne sont pas recouvertes.

Les cases avec 2 Arbres font gagner 2 points si elles ne sont pas recouvertes.

Les cases Montagne ne comptent pas comme des cases Rocher, et les cases Forêt ne comptent pas comme des cases Arbre.

### Exemple :



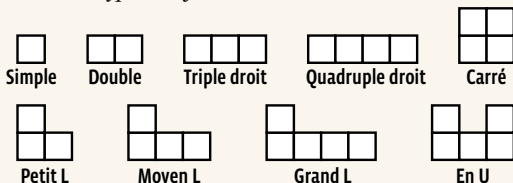
## Victoire

- À la fin de chaque épisode, les joueurs comptabilisent leurs points et inscrivent le total dans la case prévue à cet effet, en bas à droite de leur fiche. Le joueur ayant le meilleur score remporte l'épisode.
- Sur la fiche du dernier épisode de chaque chapitre, inscrivez votre score de chapitre en additionnant les 3 scores obtenus aux épisodes qui le composent. Sur la fiche du dernier épisode (épisode 12), vous inscrivez vos scores du chapitre 4 et des 3 chapitres précédents pour obtenir le score total de votre campagne.
- Pour les parties solo, vous pouvez vous évaluer grâce au tableau à la page 12 de ce livret.

Épisode 1

Pour chaque épisode, inscrivez votre score dans l'encadré correspondant.

**Conseil :** pour éviter toute confusion, nous vous conseillons d'annoncer à voix haute, après le lancer de dés, le type et la forme du bâtiment à construire.



Tous les bâtiments n'apparaîtront pas à la même fréquence. Les bâtiments **Double** et **Petit L** sont les plus fréquents. Les bâtiments **Simple** sont les plus rares. Les grands bâtiments sont également rares, mais en plus leurs formes sont variées : n'oubliez donc pas de leur réserver de la place !

## LES PARTIES SUIVANTES

Au fil des épisodes, vous découvrirez de nouvelles règles et ferez face à de nouveaux défis. Tout est expliqué en détail ci-dessous. N'hésitez pas à consulter ces règles avant de jouer chaque nouvel épisode.

### Chapitre 1 : Un Nouveau Territoire

#### Épisode 1

Personne n'avait foulé ces terres avant vous. Vous décidez de vous y installer et d'ériger les premières constructions le long de la rivière. Bientôt, votre colonie s'étendra à perte de vue, entre monts et forêts.

Cet épisode utilise les règles de base, expliquées aux pages 2 à 4. Vous pouvez donc jouer dès maintenant.

## Épisode 2

Les bâtiments de votre ville ont d'abord été placés aléatoirement, mais votre communauté s'est mise d'accord sur un plan d'urbanisation censé faciliter l'accès aux différentes infrastructures. Désormais, les quartiers seront construits en respectant ce plan.

**Groupes de bâtiments :** dès l'épisode 2, vous obtenez, lors du calcul du score, des **points supplémentaires** pour les bâtiments **regroupés par type** : vous gagnez des points grâce au **plus grand groupe** de bâtiments construits pour **chacun des 3 types**. Pour former un groupe, les bâtiments doivent **être adjacents**. Vous obtenez autant de points qu'il y a de bâtiments dans le plus grand groupe de chaque type. L'objectif est donc, quand vous construisez, de **regrouper** les bâtiments en fonction de leur type. Si vous avez plusieurs groupes de même taille pour le même type de bâtiment, n'en prenez qu'un en compte.

**Pour reprendre l'exemple de la page 4 :** obtenez 4 points pour les bâtiments résidentiels (unis), 4 points pour les bâtiments industriels (hachurés) et 2 points pour les bâtiments administratifs (cochés).

**Remarque :** dès l'épisode 2, vous connaissez toutes les règles de base. Ces dernières sont récapitulées sur les fiches de chaque épisode (voir ci-contre) afin que vous n'oubliez rien au cours de la partie.

Bâtiment non construit ●

Arbre +1

Rocher -1

Case vide -1

Nombre de bâtiments dans le plus grand groupe de chaque type (■ ▨ ☒) +?

## Épisode 3

Votre communauté s'agrandit. Pour améliorer l'approvisionnement en eau de la ville, vous creusez un puits à l'est. L'idéal serait qu'un maximum de bâtiments puisse en profiter.



**Puits :** vous obtenez 4 points supplémentaires si vous parvenez à construire 4 bâtiments adjacents au Puits. Vous pouvez recouvrir le Puits en construisant un bâtiment dessus, mais dans ce cas, vous perdez les points qu'il aurait pu vous apporter.

**Remarque :** par la suite, vous pourrez avoir plus de 1 Puits par épisode. Vous remporterez toujours 4 points par Puits.

### Exemple :

Ici, 4 bâtiments sont adjacents au Puits.

**Remarque :** les Églises, qui entrent en jeu au chapitre 2, sont également considérées comme des bâtiments.



## Chapitre 2 : Les Églises

### Épisode 4

*De plus en plus de gens s'installent dans votre ville. Ils souhaitent y construire des lieux de culte. Les artisans ont d'ailleurs une idée très précise de la forme qu'ils doivent avoir.*

Vous devez désormais faire attention à la place que vous prévoyez pour les Églises, car celle-ci est limitée.

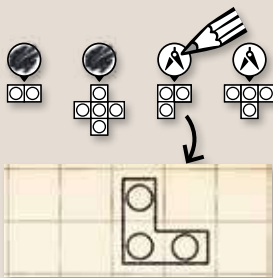
**Églises :** À partir de l'épisode 4, la face de dé arborant le **compas** a un effet précis : si vous l'obtenez, ignorez les 2 autres dés et construisez une Église. Pour ce faire, grisez le rond le plus à gauche sur la ligne « Construire une Église » en bas de votre fiche puis dessinez la forme de l'Église correspondante (indiquée en dessous) dans votre ville. Lorsque tous les ronds ont été grisés, ignorez le compas : vous ne prenez à nouveau en compte que les bâtiments indiqués par les deux autres dés.

Tous les joueurs construisent la même Église simultanément. N'hésitez pas à regarder la forme des Églises à construire avant de commencer l'épisode. Comme pour les autres bâtiments, vous pouvez décider de l'orientation de l'Église ou bien la dessiner en miroir.

Pour distinguer les Églises des autres bâtiments dans votre ville, dessinez des cercles à l'intérieur.

Construire une Église (dans cet ordre).

Église non construite ● ●



**Astuce :** vous pouvez colorier les Églises d'une autre couleur pour les distinguer encore plus facilement des autres bâtiments.

**Important :** un joueur qui décide de passer lors de la construction d'une Église doit griser **2 ronds** de la ligne « Bâtiment non construit ».

## Épisode 5

Les églises gagnent en influence. De plus en plus de gens cherchent à s'installer à proximité de ces édifices pour bénéficier de leur rayonnement.

**Influence des Églises :** gagnez 3 points pour chaque Église **adjacente aux 3 types** de bâtiments (résidentiel, industriel, administratif).



## Épisode 6

Votre communauté a besoin de plus en plus de place pour agrandir ses bâtiments religieux et accueillir tous les croyants. Par conséquent, certains groupes de colons ont des vues sur les rares terrains constructibles restants de la ville.

**Commencer adjacent à l'Église :** l'Église imprimée sur les fiches de cet épisode représente votre premier bâtiment. Le bâtiment suivant devra y être adjacent. Cette Église vous rapporte également 3 points si des bâtiments des 3 types lui sont adjacents (même de l'autre côté de la rivière).



**Remarque :** cette Église imprimée étant votre premier bâtiment, vous ajouterez donc des bâtiments qui lui seront adjacents au fil de la partie.

**Important :** il est **impossible de passer** pendant cette partie. **Tous les bâtiments doivent être construits.** Si vous ne pouvez ou ne voulez pas construire un bâtiment, vous devez mettre un terme à votre participation à l'épisode.

## Chapitre 3 : Les Défis

**Bourses d'or :** dans les épisodes du chapitre 3, vous gagnez des points mais aussi des bourses d'or. Le(s) joueur(s) qui auront gagné le plus de bourses d'or **à la fin du chapitre** obtiendront **20 points bonus**. Le(s) joueur(s) qui auront le 2<sup>e</sup> plus grand nombre de bourses d'or obtiendront **10 points bonus**. Lors de chaque épisode, vous cocherez les bourses d'or récoltées, puis vous reporterez le total dans la case rectangulaire prévue à cet effet en fin d'épisode.

Total bourses  
épisode 7



**Remarque :** dans ce chapitre, le but est d'être le premier à atteindre certains objectifs. Il peut s'avérer intéressant de rester discret en ce qui concerne l'endroit où vous placez vos bâtiments. Vous pouvez donc cacher votre fiche à l'aide de votre main quand vous dessinez un nouveau bâtiment, en attendant que tous les joueurs aient terminé le leur.

**Récompense pour avoir construit tous les bâtiments :** dans les épisodes de ce chapitre, tous les joueurs qui n'ont pas passé (et donc pas pas grisé de ronds sur la ligne « Bâtiment non construit ») remportent 1 bourse d'or.

## Épisode 7

*Des pluies diluviennes ont fait déborder la rivière et ont détrempé les terres. Seules les régions des hautes plaines et la zone de la scierie, près de la forêt, ont échappé à ce désastre. Les sols désormais marécageux ne permettent de bâtir que de petites chapelles.*

La règle spéciale vous interdisant de passer (de ne pas construire un bâtiment) ne s'applique plus. En outre, à partir de maintenant, il n'y a plus de Puits dans votre ville.



**Commencer adjacent à la Scierie :** votre premier bâtiment doit être adjacent à la Scierie, en bas à droite de votre ville.

**Remarque :** la Scierie est considérée comme un bâtiment, donc, comme pour l'Église dans l'épisode 6, vous pouvez construire différents bâtiments adjacents à la Scierie sans qu'ils soient adjacents à un autre bâtiment.



**Hautes plaines :** les 4 Hautes plaines dans votre ville sont particulièrement importantes pour cet épisode. Le premier joueur qui recouvre ses 4 Hautes plaines avec des bâtiments remporte 5 points.

Si plusieurs joueurs y parviennent durant le même tour, ils remportent tous 5 points. Les joueurs qui ont recouvert leurs Hautes plaines remportent 1 bourse d'or à la fin de la partie. Les Hautes plaines non recouvertes font perdre 1 point en fin de partie, comme toutes les autres cases vides.

**Important :** le lit de la rivière s'élargit et celle-ci déborde sur 5 cases de votre fiche. On considère alors que les **bâtiments se trouvant de part et d'autre de ces cases ne sont pas adjacents**, contrairement à la règle habituelle qui s'applique quand le lit de la rivière a une taille normale.

## Épisode 8

*Après la crue, vous décidez d'exploiter les deux zones forestières afin d'avoir plus de place pour la reconstruction de la ville. Le bois coupé servira à la construction des derniers édifices religieux.*

**Cases Forêt :** au cours de cet épisode, vous pouvez construire des bâtiments sur les cases Forêt. Le premier joueur qui recouvre toutes ses cases Forêt remporte 5 points. Si plusieurs joueurs y parviennent durant le même tour, ils remportent tous 5 points. Les joueurs qui ont recouvert toutes leurs cases Forêt remportent 1 bourse d'or à la fin de la partie. Les cases Forêt non recouvertes font perdre 1 point en fin de partie, comme toutes les autres cases vides.

## Épisode 9

La crue a délavé la terre sur de nombreux hectares. Vous trouvez désormais de l'or aux abords de votre colonie ! Mais la nouvelle se répand très vite, et une ruée vers l'or commence...



**Gisements d'or :** 5 Gisements d'or sont représentés dans votre ville.

Le premier joueur qui recouvre ses Gisements d'or avec des bâtiments remporte 5 points. Si plusieurs joueurs y parviennent durant le même tour, ils remportent tous 5 points. Les joueurs qui ont recouvert tous leurs Gisements d'or remportent 2 bourses d'or à la fin de la partie. Les Gisements d'or non recouverts **ne font pas perdre de point en fin de partie.**

**Remarque :** il n'y a plus d'Églises à partir de cet épisode. Le compas n'a pas de signification pour cet épisode : quand vous l'obtenez, construisez le bâtiment indiqué par les deux autres dés. Vous avez donc plus de chances de construire de petits bâtiments lors de cet épisode.

**Calcul des bonus à la fin du chapitre 3 :** au moment du décompte global, comptez vos points ET les points bonus octroyés par les bourses d'or.

Pour ce faire, additionnez le nombre de bourses d'or obtenues au cours des 3 épisodes. Le(s) joueur(s) qui possèdent le plus grand nombre de bourses d'or obtiennent 20 points bonus. Le(s) joueur(s) qui possèdent le 2<sup>e</sup> plus grand nombre de bourses d'or obtiennent 10 points bonus. Les autres n'obtiennent aucun point bonus.

**I** Dans une **partie solo**, vous obtenez 20 points bonus si vous possédez plus de 7 bourses d'or, et 10 points bonus si vous en possédez 6. Si vous possédez moins de 6 bourses d'or, vous n'obtenez aucun point bonus.

## Chapitre 4 : Les Bandits

### Épisode 10

La ruée vers l'or est à son apogée, et elle attire inmanquablement des personnes mal intentionnées. Pour assurer la sécurité de votre communauté, vous devez mettre ces malfrats en déroute.

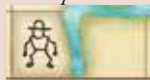


**Bandits :** vous ne pouvez pas construire de bâtiment sur les Bandits. Votre mission est de **coincer les Bandits**. Pour ce faire, vous devez construire des bâtiments sur toutes les cases adjacentes à celles des Bandits. Une fois que vous aurez coincé un Bandit, vous pourrez le barrer. Chaque Bandit en liberté (non coincé, donc non barré) à la fin de l'épisode vous fait perdre 3 points. Faites attention, car les Bandits encore en liberté à la fin d'un épisode sont reportés sur la fiche de l'épisode suivant. Reportez donc les Bandits en liberté de l'épisode 10 sur la fiche de l'épisode 11, et ceux de l'épisode 11 sur la fiche de l'épisode 12. Les cases où se trouvaient les Bandits lors de l'épisode précédent ont un contour grisé qui vous permet de mieux les repérer.

Bandit en liberté à la fin de l'épisode 10



Le même Bandit, reporté sur la fiche de l'épisode 11



## Épisode 11

Les bandits menacent de plus en plus votre ville. Pour les décourager d'approcher, vous agencez vos quartiers différemment et construisez des forts aux endroits stratégiques.

Pour cet épisode et le suivant, vous **commencez adjacent au Fort de votre choix**.



**Forts :** à partir de l'épisode 11, quand vous obtenez le **compas**, ignorez les deux autres dés et construisez un Fort : tous les joueurs grisent le rond le plus à gauche sur la ligne « Construire un Fort à l'endroit de votre choix » en bas de leur fiche, puis dessinent un Fort dans leur ville.

Construire un Fort à l'endroit de votre choix (pas de bâtiment adjacent requis / Construction des Forts obligatoire).



Lorsque tous les ronds ont été grisés, ignorez le compas jusqu'à la fin de la partie et recommencez à ne dessiner que le bâtiment indiqué par les deux autres dés.

Vous **êtes obligé** de construire les Forts : vous ne pouvez pas passer quand les dés vous demandent de construire un Fort. Vous pouvez les dessiner sur la case de votre choix, mais ils ne peuvent pas recouvrir un bâtiment ou un Bandit. Vous pouvez les construire sur des cases Arbre ou Rocher. Il n'est pas nécessaire de les placer sur une case adjacente à un autre bâtiment. Vous pourrez par la suite construire des bâtiments adjacents à vos Forts, et ce même s'il n'y a pas d'autres bâtiments adjacents à ces derniers. Cette règle vous permet de coincer les Bandits plus facilement.

**Remarque :** les Forts sont également considérés comme des bâtiments et ne peuvent donc pas être recouverts par d'autres bâtiments.

**Groupes complets :** lorsque **tous les bâtiments** d'un même type (■, ▨, ✕) sur votre fiche forment un seul groupe de bâtiments **adjacents les uns aux autres**, vous avez un **groupe complet**. Votre objectif : former des groupes complets de bâtiments ! Vous marquez 3 points par type de bâtiment respectant cette règle. Si aucun bâtiment d'un type n'a été construit, vous n'obtenez pas de points pour ce type.



Seul groupe complet : + 3 points

## Épisode 12

Des bandits se trouvent encore dans la ville, nuisant à sa réputation. Pour améliorer votre rayonnement, vous persévérez dans la lutte contre les malfrats et vous développez des infrastructures pour en faire une ville florissante.

Ce dernier épisode vous offre de nombreuses façons de marquer plus de points. Vous pouvez en obtenir en :

- construisant tous les bâtiments (donc sans jamais passer) ;
- n'empiétant pas sur les Arbres ;
- recouvrant tous les Rochers ;
- ne laissant aucune case vide.

Par exemple, si les 14 Arbres sont encore visibles dans votre ville, vous obtenez 20 points lors de cet épisode (à la place des 14 points habituels). Les groupes complets de bâtiments rapportent 6 points, cette fois-ci. En revanche, vous perdez 6 points pour chaque Bandit que vous n'êtes pas parvenu à coincer.

## Évaluation du score pour les parties solo

Titre en fonction des points	Chapitre 1	Chapitre 2	Chapitre 3	Chapitre 4	Total
Sauvage	0 - 9	0 - 9	0 - 19	0 - 39	0 - 79
Ermite	10 - 17	10 - 17	20 - 27	40 - 49	80 - 109
Main-d'œuvre	18 - 25	18 - 25	28 - 35	50 - 59	110 - 139
Responsable des travaux	26 - 33	26 - 33	36 - 43	60 - 69	140 - 169
Grosse peinture	34 - 41	34 - 41	44 - 51	70 - 79	170 - 199
Inspecteur(rice) des travaux	42 - 49	42 - 49	52 - 59	80 - 89	200 - 229
Membre du conseil municipal	50 - 59	50 - 59	60 - 69	90 - 104	230 - 259
Maire	60 - 69	60 - 69	70 - 79	105 - 119	260 - 299
Citoyen(ne) d'honneur	70+	70+	80+	120+	300+

## L'auteur



Reiner Knizia, né en 1957, vit à Munich. Docteur en mathématiques, il a déjà publié de nombreux jeux dans plusieurs pays. Parmi ses plus grands succès, on peut citer les « Deutscher Spiele Preis » de 1993, 1998, 2000 et 2003 ainsi que *Keltis*, le « Spiel des Jahres 2008 », basé sur son jeu *Lost Cities*. L'auteur est un spécialiste des jeux qui, avec des règles simples, offrent une grande liberté de choix aux joueurs. Après la nomination de *My City* au « Spiel des Jahres », il propose désormais de nouveaux défis sous la forme, plus compacte, de *My City - Roll & Write*.

L'auteur et l'éditeur remercient les personnes ayant testé ou relu ce jeu ainsi que toutes celles ayant rendu possible sa publication, notamment Sebastian Bleasdale, Jens Jahnke, Simon Kane, Andi Stamer, Jennifer Sorensen, Britta Stöckmann, Michael Wang, Annkatrin Wernstedt, Stefan Willkofer et Peter Wimmer.

**Rédaction :** Wolfgang Lüdtko

**Support rédactionnel :** Peter Neugebauer

**Développement technique produit :**

Monika Schall

**Graphisme :** Michaela Kienle / Fine Tuning

**Édition française :** IELLO

**Traduction française :** Laura Muller-Thoma

**Relecture française :** Maëva Debieu Rosas,

Marie-Laure Faurite

© 2022 Franckh-Kosmos Verlags-GmbH & Co. KG – Pfizerstr. 5-7, 70184 Stuttgart - Allemagne

© 2022 IELLO pour la version française

IELLO – 9, avenue des Érables, lot 341 - 54180 Heillecourt - France – [www.iello.com](http://www.iello.com)

Tous droits réservés.

Fabriqué en Allemagne.