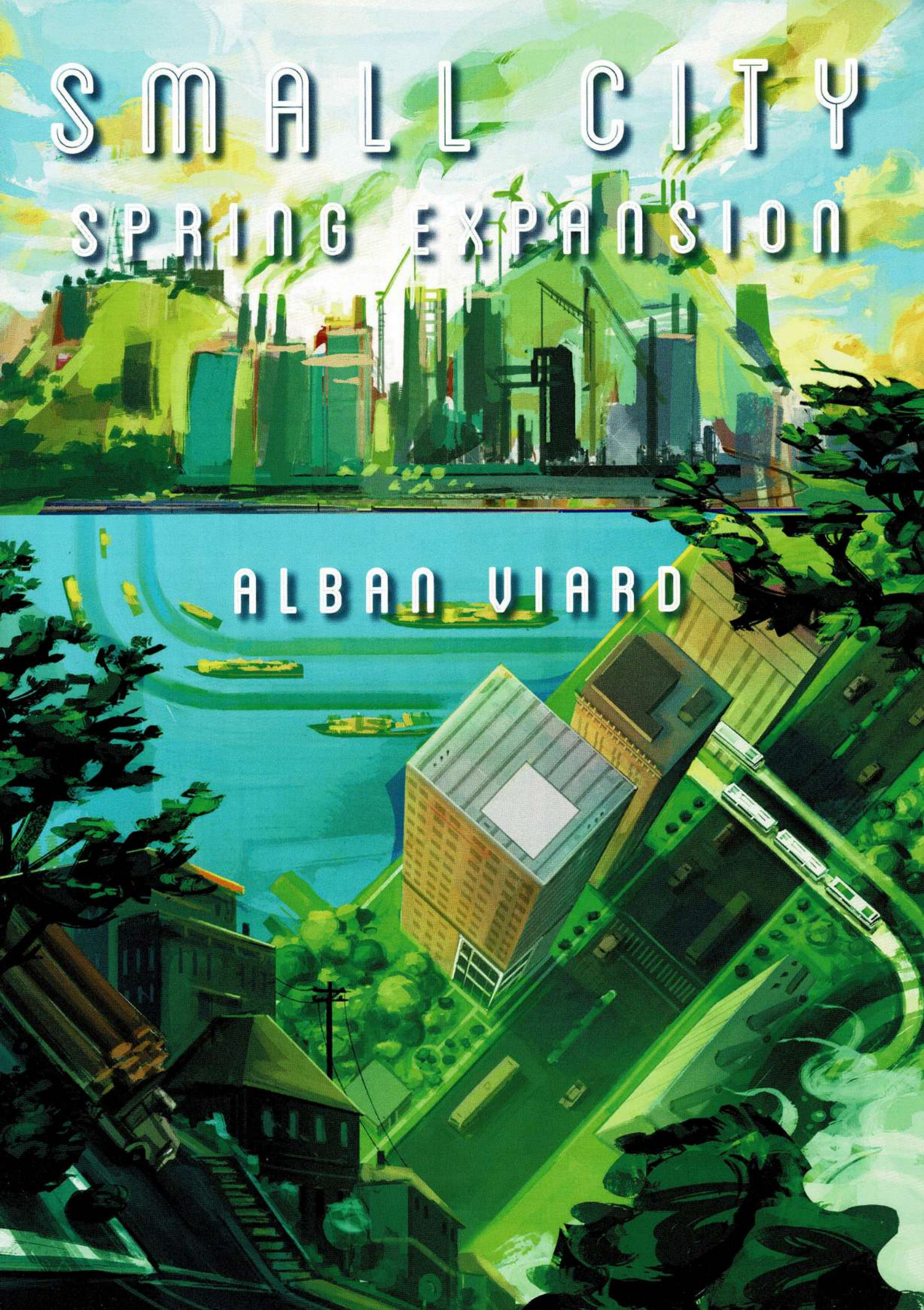
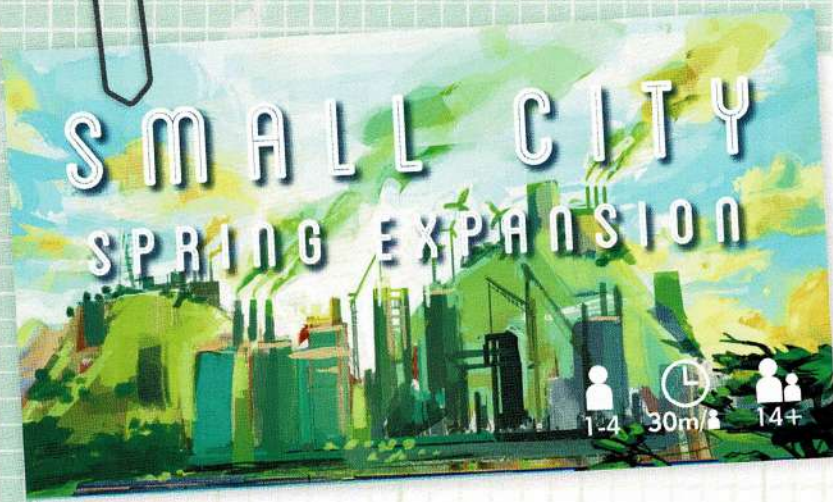


# SMALL CITY SPRING EXPANSION

ALBAN VIARD





## Introduction

Cette boîte comprend 7 extensions différentes pour Small City Deluxe. Elle contient tout le nécessaire pour renouveler votre façon de jouer et stimuler votre réflexion à chaque tour.

## Matériel

**Meeples Spéciaux**  
8 Officiers de Police  
12 Commerçants



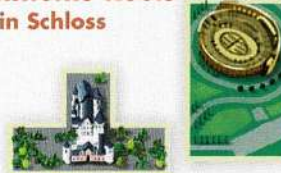
**Extension Routes et Ronds-Points**  
40 Tuiles Route  
20 Tuiles Rond-Point



**Extension Nouvelles Cartes Action**



**Extension Bâtiments Réels**  
4 Neuschwanstein Schloss  
4 Colisée



**Extension Nouvelles Cartes Promesse Electorale**



**Extension Nouveaux Bâtiments**  
9 Tuiles Palais  
16 Tuiles Statue



**Extension Nouvelles Cartes Promesse Electorale Spéciale**

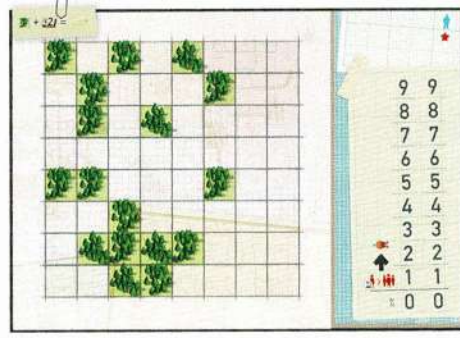
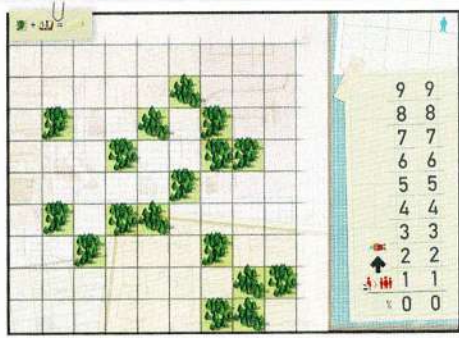


# Matériel

## Extension Plateaux de Terrain

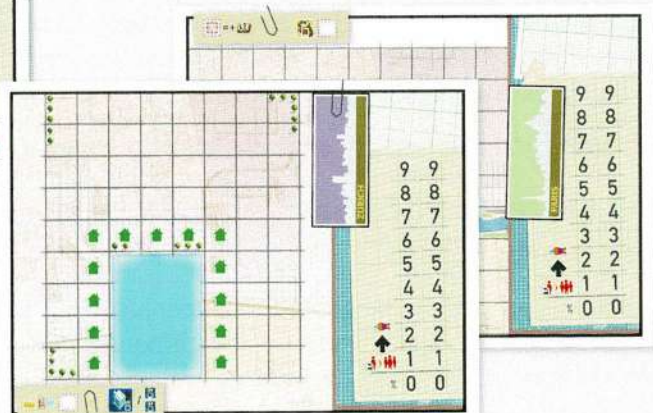
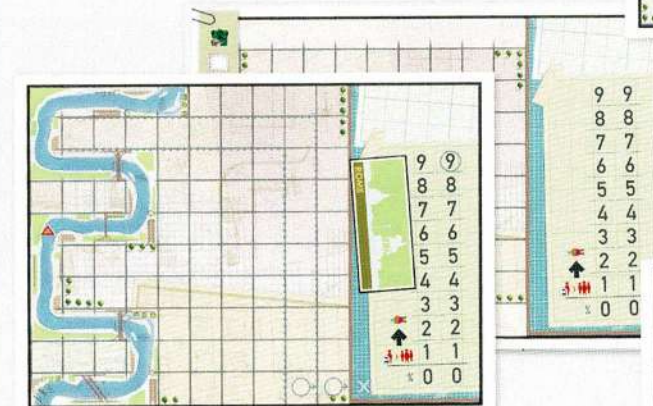
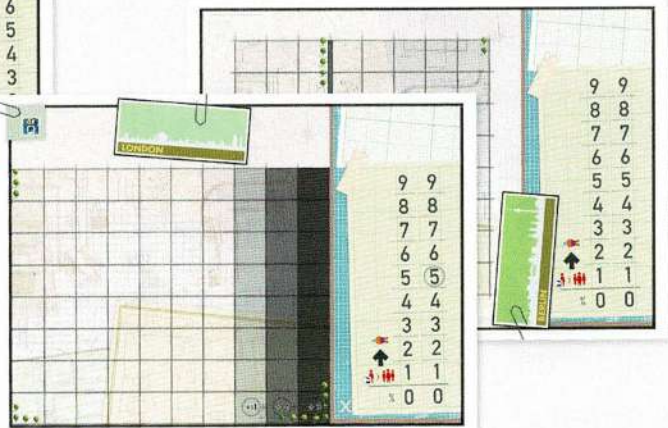
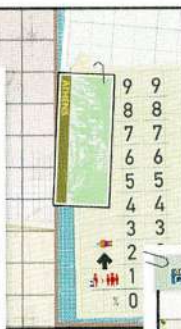
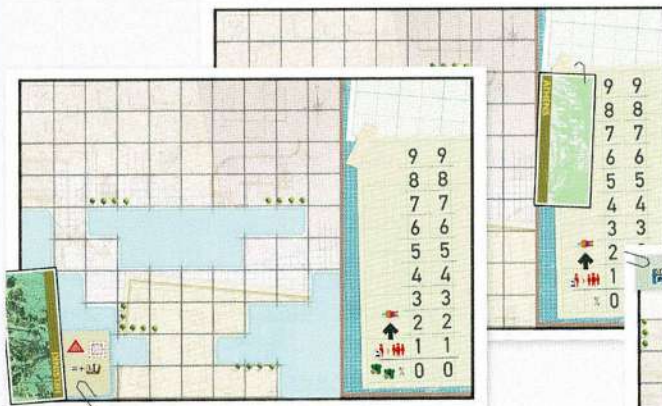
4 Plateaux Forêt Double Face  
(facile/expert (★))

12 bois supplémentaires



## Extension Plateaux d'Europe

4 Plateaux Ville Européenne Double Face



# Officiers de Police

## Présentation Générale

Avec l'augmentation de la population, le Conseil Municipal a décidé de recruter des Officiers de Police afin de satisfaire (et sécuriser) les citoyens. Le sentiment de sécurité représente aussi l'assurance d'être réélu, et les politiciens aiment la sécurité... Les Officiers de Police vous aideront également à gérer les émeutes, et nous savons tous que les émeutes ne sont pas favorables à une réélection...

Toutes les règles du jeu de base s'appliquent en tenant compte des exceptions suivantes figurant dans cette couleur.

## Mise en Place

1. Chaque joueur prend 2 **officiers de police** et les place à côté de son Arrondissement.
2. Ajoutez la carte Action Anarchiste aux cartes Action du jeu de base.

### Officiers de Police

- 8 Officiers de Police
- 1 carte Promesse Electorale
- 1 carte Promesse Electorale Spéciale
- 1 carte Action Anarchiste



## Déroulement du Jeu

### Phase 1 : Sélection des Actions Spéciales

#### Les Cartes Action



#### L. ANARCHISTE

- Chaque fois que l'*Anarchiste* apparaît, s'il n'y a pas eu d'émeute au tour précédent, des émeutes se produiront ce tour dans chacune des villes, même si personne ne choisit cette carte.  
**Remarque** : Si vous incorporez cette carte sans jouer avec l'extension **Officiers de Police**, aucune émeute ne se produit.
- Lorsque vous choisissez cette carte, vous devez immédiatement payer \$2 ou 3 Voix. Si vous n'avez ni \$2 ni 3 Voix, augmentez votre pollution de 3 points.

### Phase 2 : Construction

#### Les Tuiles Que Vous Pouvez Construire

##### Pouvoirs Spéciaux

En plus de son pouvoir spécial habituel, lorsque vous construisez votre Commissariat de Police, ajoutez-y de suite les deux Officiers de Police, à raison d'un sur chaque emplacement. De la même manière qu'un Citoyen, tant qu'un Officier de Police est sur l'un des deux emplacements du Commissariat de Police, son pouvoir spécial habituel est activé.

### Phase 3 : Déplacement des Citoyens

#### A. Déplacer Vos Citoyens

##### Officiers de Police

Chaque Officier de Police peut se déplacer jusqu'à 3 emplacements orthogonalement et/ou diagonalement ; il peut se déplacer à **travers** des emplacements occupés par d'autres personnes, mais il doit terminer son déplacement sur un emplacement précédemment inoccupé. Cependant, si un Officier de Police commence son déplacement depuis un emplacement autre qu'un de ceux du Commissariat de Police, l'Officier de Police doit se déplacer ce tour comme un Citoyen normal à la place.

## Zone d'Influence

Chaque Officier de Police a une zone d'influence similaire à celle d'un bâtiment : 1 emplacement (orthogonalement et diagonalement) tout autour de l'Officier de Police, c'est-à-dire 8 cases. Chaque citoyen situé dans la zone d'influence d'un Officier de Police ne participera **pas** à une émeute. Encore mieux, chaque bâtiment situé dans la zone d'influence d'un Officier de Police est immunisé au déclenchement d'émeutes. C'est-à-dire que si une partie du bâtiment est située dans la zone d'influence d'un Officier de Police, aucun citoyen de ce bâtiment ne participera à une émeute.

## D. Emeutes

Si l'*Anarchiste* est face visible et s'il n'y a pas eu d'émeute au tour précédent, un nombre de citoyens égal au numéro du Tour en cours participeront à une émeute. Ces citoyens sont tournés de 90° en signe de protestation. Vous devez choisir les citoyens qui participent à une émeute (voir cependant **Officiers de Police** à la page précédente). Les Touristes ne participent jamais à une émeute. Les Officiers de Police ne participent jamais non plus à une émeute. Si vous n'avez pas autant de citoyens révoltés disponibles que le numéro du Tour, bien joué ! Vos forces de l'ordre sont efficaces, vous avez tout simplement moins d'émeutiers.

**Exemple :** Tour 6 : l'*Anarchiste* a été révélé, pas d'émeute au Tour 5, cela signifie que 6 citoyens maximum peuvent participer à une émeute !

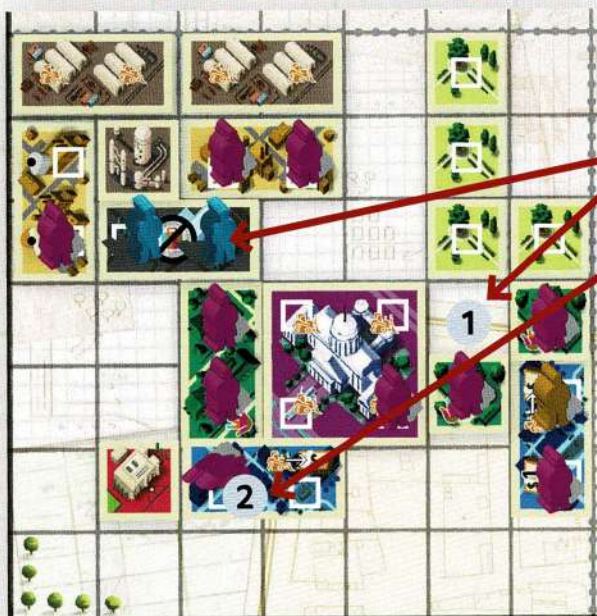


Vos 2 Officiers de Police sont assis à leurs bureaux au Commissariat de Police.

Les citoyens situés dans les deux U2, la Mairie et la R2 au nord ne peuvent pas participer à une émeute car ces bâtiments sont situés dans les zones d'influence des Officiers de Police.

Ces 4 citoyens participent à une émeute.  
**Rappel :** Le touriste marron et les 2 officiers ne participent jamais à une émeute !

Une manière plus efficace d'utiliser vos Officiers de Police serait de :



Déplacer cet Officier de Police vers **1** afin de sécuriser ces 4 citoyens !

A la fin du déplacement de la Police, seul le citoyen **2** participe à une émeute. Pivoixz ce citoyen de 90°. Vous ne percevrez pas de Revenus des Zones Commerciales ce tour de la part de ce citoyen (voir page suivante).

**Rappel :** Vous pouvez déplacer vos Officiers de Police en diagonale pour arriver rapidement sur place !

## Phase 4 : Revenus

Les citoyens qui participent à une émeute ne travaillent pas : ils ne produisent pas dans les Usines, ils ne travaillent pas non plus dans les Zones Commerciales.

**Remarque :** Les Officiers de Police situés dans les Usines ou dans les Zones Commerciales ne produisent pas non plus, ils sont trop occupés à faire régner l'ordre !

## Phase 5 : Vote

Les citoyens qui participent à une émeute ne votent pas.

Chaque citoyen d'une Zone Résidentielle dont le bâtiment se situe dans la zone d'influence d'un Officier de Police exactement vous rapporte 1 voix supplémentaire. Cependant, chaque citoyen dont le bâtiment se situe dans la zone d'influence de plusieurs Officiers de Police à la fois est trop inquiet pour voter.

**Remarque :** Les Officiers de Police situés dans les Zones Résidentielles ne votent pas ; ils sont si occupés à faire régner l'ordre qu'ils en oublient de voter.



**Exemple :** Dans la continuité du dernier exemple montrant le meilleur déploiement policier, les 2 Officiers de Police étant en 1 et 2, vous recevez 2 voix supplémentaires des citoyens protégés par l'Officier 1 et 2 voix supplémentaires des citoyens protégés par l'Officier 2. Ils remercient le Maire pour sa bonne politique de sécurité !

Cependant, si les Officiers de Police étaient restés à leurs bureaux (voir l'illustration initiale), vous n'auriez pas obtenu de voix supplémentaires : les citoyens surprotégés sont trop stressés pour sortir de chez eux !

## Phase 6 : Mesure de la Pollution

Chaque Officier de Police pollue autant qu'un citoyen/touriste dans votre arrondissement.

## Phase 7 : Influence au Conseil Municipal

**Tours 1-7 :** Toutes les émeutes s'arrêtent. Les citoyens sont tournés de nouveau de 90° et redeviennent satisfaits de votre politique.

**Tours 8 :** Les émeutes se poursuivent jusqu'au Score Final !

## Fin de la Partie et Score Final

Pour chaque citoyen participant à une émeute : **-1 voix.**

**Promesse Electorale :** Avoir la moitié (arrondie en-dessous) de votre population qui participe à une émeute (Difficile).

**Promesse Electorale Spéciale :** N'avoir aucun citoyen participant à une émeute.

# Commerçants

## Présentation Générale

Votre Small City se développe de plus en plus. De nouveaux experts sont attirés par votre ville florissante, et vous êtes sur le point de connaître un boom commercial. A vous de tirer profit de ces citoyens spécialisés sortis des meilleures écoles de commerce, mais restez vigilant vis-à-vis de la pollution !

Un Commerçant travaille essentiellement comme un citoyen normal, à ceci près qu'il est spécialisé en commerce.

Toutes les règles du jeu de base s'appliquent en tenant compte des exceptions suivantes figurant dans cette couleur.

## Mise en Place

1. Chaque joueur prends **3 commerçants** et les place à côté de son arrondissement.

### Commerçants

12 Commerçants

1 carte Promesse Electorale

1 carte Promesse Electorale Spéciale



## Déroulement du Jeu

### Phase 2 : Construction

Lorsque vous construisez une R1, vous pouvez déplacer un Commerçant depuis la Mairie (plutôt qu'un citoyen normal) vers cette R1.

### Phase 3 : Déplacement des Citoyens

Avant d'effectuer les actions habituelles de cette phase, vérifiez le nombre de citoyens dans votre arrondissement afin de voir si un nouveau Commerçant arrive en ville :

- Si votre arrondissement contient au moins 4 citoyens en dehors de la Mairie, le 1er de vos 3 Commerçants entre en jeu à la Mairie.
- Si votre arrondissement contient au moins 8 citoyens en dehors de la Mairie, le 2ème de vos 3 Commerçants entre en jeu à la Mairie.
- Si votre arrondissement contient au moins 12 citoyens en dehors de la Mairie, le 3ème de vos 3 Commerçants entre en jeu à la Mairie.

Si vous n'avez pas suffisamment de place à la Mairie pour un nouveau Commerçant, vous vérifierez la population de nouveau au prochain tour...

### A. Déplacer Vos Citoyens Commerçants

Vos Commerçants souhaitent se déplacer vers les Zones Commerciales. Ils ne voteront pas dans une Zone Résidentielle, ils ne travailleront pas dans une Usine et ils ne souhaitent pas devenir des touristes.

## Phase 4 : Revenus

### 1. Revenus des Touristes

### 2. Revenus des Zones Commerciales

Les Commerçants comptent effectivement double :

- a. Un Commerçant sur un emplacement \$1 vous rapporte \$2.
- b. Un Commerçant sur un emplacement Matière Première → \$ vous permet de vendre 2 matières premières de vos Entrepôts / Mairie (le bois rapporte \$2, la pierre rapporte \$3 et le métal rapporte \$5).
- c. Un Commerçant sur un emplacement \$ → Voix vous permet d'acheter des voix à deux reprises (à chaque fois : \$1 pour 2 voix, \$2 pour 3 voix, \$3 pour 4 voix et \$4 pour 5 voix).
- d. Un Commerçant sur un emplacement Matière Première → Voix vous permet d'échanger 2 matières premières de vos Entrepôts / Mairie contre des voix (le bois rapporte 3 voix, la pierre rapporte 5 voix et le métal rapporte 7 voix).

## Phase 6 : Mesure de la Pollution

Chaque Commerçant pollue à raison de +2 points (tandis que chaque citoyen pollue à raison de +1 point), même si le Commerçant ne fait rien.

---

## Fin de la Partie et Score Final

**Promesse Electorale :** 3 Commerçants travaillent dans 3 Zones Commerciales différentes (Moyen).

**Promesse Electorale Spéciale :** 2 Commerçants sont au cimetière.



# Extension Plateaux de Terrain

## Présentation Générale

Là où les forêts nourrissent les Hommes.

Toutes les règles du jeu de base s'appliquent en tenant compte des exceptions suivantes figurant dans cette couleur.

Les cases plates sans relief, comme toutes celles des plateaux du jeu de base, sont considérées comme des plaines ; une case de plaine est donc une case plate.

## Mise en Place

Choisissez le côté facile ou expert (★) du plateau Arrondissement avec lequel vous voulez jouer. Les débutants devraient jouer avec le côté facile car il y a plus de place pour construire, les autres joueurs sont invités à jouer avec le côté expert.

Ajoutez le bois supplémentaire à la réserve.

## Déroulement du Jeu

### Phase 1 : Sélection des Actions Spéciales

#### Les Cartes Action



#### F. URBANISTE

Le joueur qui choisit cette action ne paie que la moitié du coût total de déforestation (arrondi en-dessous) pendant la **Phase 2 : Construction**. Cette réduction s'applique uniquement aux coûts de déforestation.

**Exemple :** Vous jouez avec le côté facile du plateau et vous avez sélectionné l'Urbaniste à la Phase 1. A la Phase 2, si vous construisez/améliorez sur 1 case de forêt, le coût de déforestation que vous devrez payer sera de \$0 ( $\$1 \div 2 = \$\frac{1}{2}$ , arrondi en-dessous à \$0) ; mais si vous construisez/améliorez sur 4 cases de forêt, vous ne paierez que \$2 de déforestation.

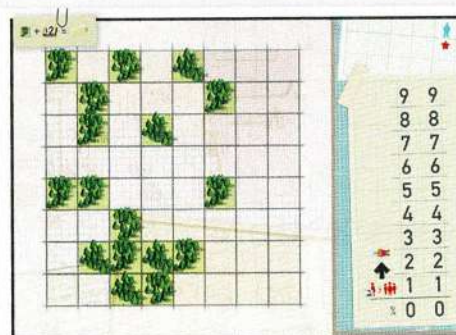
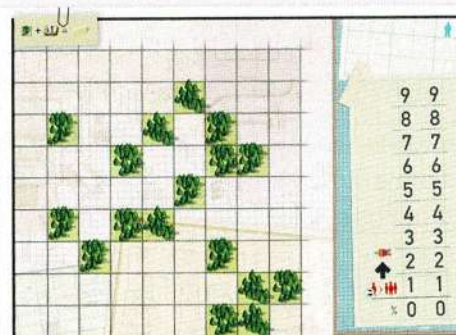
### Phase 2 : Construction

#### Règles Générales de Construction

- Vous n'avez pas besoin d'augmenter la taille de votre arrondissement puisque vous pouvez construire dès le début où vous le souhaitez.
- Construire sur une case de forêt coûte \$1 (côté Facile) ou \$2 (côté Expert) pour la déforestation ; cependant, vous n'êtes pas autorisé à construire/agrandir des Parcs sur les cases de forêt. Si vous ne pouvez pas payer pour la déforestation d'une case de forêt, vous ne pourrez ni construire ni agrandir dessus. La déforestation de cases de forêt n'est possible que lorsque vous êtes en train de construire ou d'agrandir dessus.
- Pour chaque case de forêt faisant l'objet d'une déforestation, vous obtenez immédiatement 1 bois que vous mettez de côté pour le calcul de la Pollution. Vous ne pouvez pas utiliser cette Matière Première ce tour pour construire des Bâtiments Culturels, ni l'échanger dans les Zones Commerciales.

### Extension Plateaux de Terrain

#### 4 Plateaux Forêt Double Face (facile/expert (★))



#### 12 bois supplémentaires



Si les Matières Premières viennent à manquer, le maire (premier joueur) se sert en premier, puis les autres joueurs se servent dans le sens horaire. Il est ainsi possible que vous deviez payer pour une déforestation sans obtenir de bois pour autant, notamment si vous êtes loin dans l'ordre du tour.

## Phase 6 : Mesure de la Pollution

- Calculez la Pollution comme dans le jeu de base, à ceci près que vous ajoutez 1% pour chaque bois produit par la déforestation (ceux que vous venez de recevoir\*), puis appliquez toutes les conséquences, comme dans le jeu de base (citoyens morts, etc.).  
\*Le bois que vous ne recevez pas en raison du manque de Matières Premières n'engendre pas de pollution.
- Après avoir déterminé la pollution engendrée par la déforestation, entreposez le bois produit par la déforestation dans vos Entrepôts et/ou à la Mairie (défaussez tout ce que vous ne pouvez pas entreposer). Maintenant que ce bois a été pris en charge, il est disponible pour être utilisé normalement lors des prochains tours.

## Extension Plateaux d'Europe

### Présentation Générale

Cette extension permet de jouer de manière asymétrique. Elle est de ce fait recommandée aux joueurs expérimentés. Seule la condition de victoire classique (Voix) est utilisée. Certains de ces plateaux de villes européennes sont plus difficiles que les autres, mais c'est comme ça !

Toutes les règles du jeu de base s'appliquent en tenant compte des exceptions suivantes figurant dans cette couleur.

### Mise en Place

Soit vous vous répartissez les plateaux de villes européennes au hasard, soit vous les choisissez. Chaque face de votre plateau représente une ville différente, à vous de choisir celle avec laquelle vous voulez jouer. Vous pouvez tout à fait jouer avec n'importe quelle combinaison de plateaux de Villes Réelles des différentes saisons selon votre envie !

### Déroulement du Jeu

Excepté à Londres, vous commencez la partie avec l'intégralité de la Zone Constructible. Il est donc inutile de sélectionner l'Urbaniste, si ce n'est pour embarrasser le joueur de Londres...

#### Paris

La Tour Eiffel est considérée comme un Bâtiment Culturel !

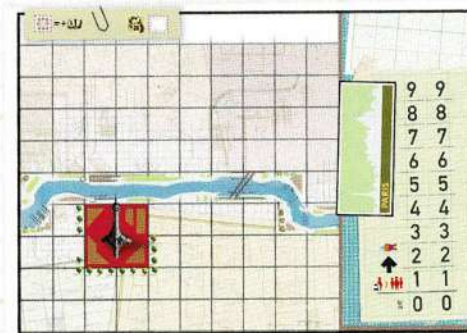
#### Phase 2 : Construction :

- Vous ne pouvez ni construire ni agrandir d'Usine au Niveau 2 ou au Niveau 3 (U2/U3).
- Vous ne pouvez construire ni Raffinerie ni Port.
- Des Usines de Niveau 1 (U1) peuvent être construites uniquement sur les cases en périphérie au niveau de la bordure de votre arrondissement. D'autres constructions sont possibles sur ces cases, mais les U1 ne peuvent pas être placées ailleurs.
- Vous pouvez construire directement sur les cases du fleuve : cela coûte +\$1 pour chaque case du fleuve sur laquelle vous construisez.

#### Phase 7 : Influence au Conseil Municipal :

##### Les Conseillers

**Ligne 4 — Département du Tourisme :** Vous obtenez immédiatement des citoyens (de votre couleur) provenant de la réserve commune. Vous devez accueillir les citoyens directement en Zones Résidentielles (pas à la Mairie) ; si un citoyen ne peut s'y rendre faute de place, il va dans votre Espace Carrière.



## Londres

**Mise en Place :** Vous commencez la partie avec 1 Zone Commerciale de Niveau 1 (C1). Vous pouvez la construire où vous le souhaitez.

Votre pollution de départ est de 5% !

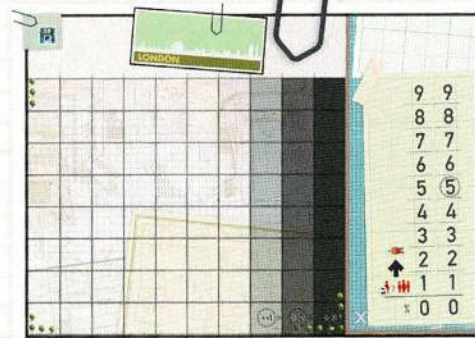
**Phase 2 : Construction :** Dès lors que vous avez construit (pas agrandi) une Zone Résidentielle de n'importe quelle taille (R1-5), les citoyens de la Mairie peuvent immédiatement se déplacer vers cette nouvelle Zone Résidentielle.

**Exemple :** Vous disposez de 4 citoyens à la Mairie et avez construit d'emblée une R5. Tous les citoyens s'y déplacent ; 1 logement reste à louer dans cette R5.

### Phase 3 : Déplacement des Citoyens :

#### De Nouveaux Logements pour Les Nouveaux Citoyens

Après avoir fini votre tour (vous avez déplacé les citoyens dans l'obligation d'être déplacés et les autres comme vous le souhaitez), c'est le moment d'attribuer un nouveau logement pour les citoyens de la Mairie : déplacez un Citoyen depuis la Mairie vers chaque emplacement vide de Zones Résidentielles (peu importe la taille des Zones Résidentielles) de votre Arrondissement. Si vous possédez plus d'emplacements vides de Zones Résidentielles que de citoyens à la Mairie, vous choisissez la destination. Si vous en avez moins, les citoyens « en trop » restent à la Mairie.



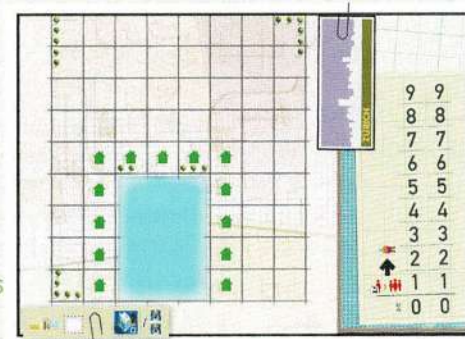
## Zurich

**Mise en Place :** Si vous possédez l'extension d'Hiver, vous commencez la partie avec 1 Banque ; sinon, vous commencez la partie avec 2 Zones Commerciales de Niveau 1. Vous pouvez la/les construire où vous le souhaitez (mais pas sur le lac).

### Phase 2 : Construction :

- Toutes les nouvelles Zones Résidentielles, et seulement ces Zones, doivent être construites dans la zone d'influence du lac (les 13 cases spécifiées) ; vous pouvez cependant les agrandir comme bon vous semble.
- Tous les nouveaux Bâtiments Industriels doivent être construits de manière à ce qu'un emplacement au moins soit sur les cases en périphérie au niveau de la bordure de votre arrondissement ; vous pouvez cependant agrandir les bâtiments susceptibles de l'être comme bon vous semble.
- Vous ne pouvez ni construire ni agrandir sur le lac lui-même.

**Phase 6 : Mesure de la Pollution :** Vous ne mesurez pas la pollution lors des 2 premiers tours de la partie (vous restez donc à 0% !).

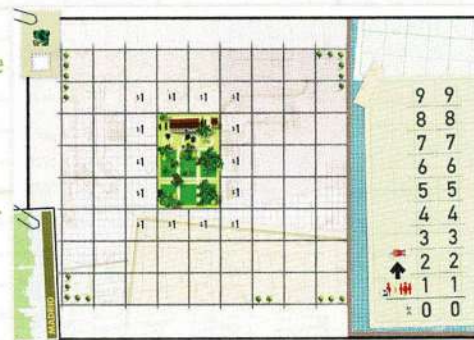


## Madrid

**Mise en Place :** Vous commencez la partie avec le Jardin Botanico au centre de votre arrondissement.

### Phase 2 : Construction :

- Le Jardin Botanico n'est pas considéré comme un Parc. C'est juste une zone de 6 cases qui accroît le coût des bâtiments, rien de plus...
- Vous ne pouvez ni construire ni agrandir sur le Jardin Botanico.
- Construire ou agrandir sur les cases autour du Jardin Botanico coûte \$1 de plus pour chacune d'elles (comme indiqué).
- A la fin de cette phase, ajoutez une Zone Résidentielle de Niveau 1 (R1) gratuitement. Elle doit être construite sur l'une des cases en périphérie au niveau de la bordure de votre arrondissement. S'il y a un citoyen à la Mairie, celui-ci se déplace immédiatement vers cette R1.



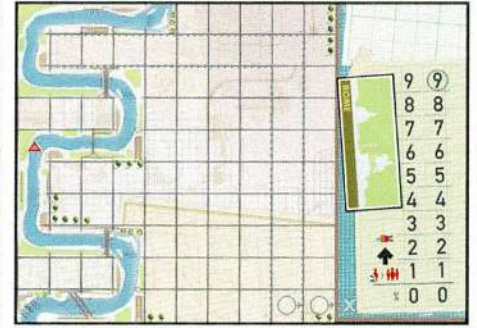
## Rome

**Mise en Place :** Votre pollution de départ est de 9% !

### Phase 2 : Construction :

Le fleuve Tibre est considéré comme un gigantesque Bâtiment Culturel.

**Exemple :** Une Zone Résidentielle de Niveau 1 (R1) située à la fois dans la zone d'influence du Tibre et d'une Ecole peut s'agrandir en R2.



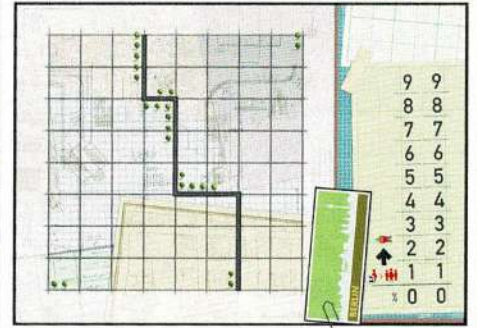
## Berlin années 1960

Pour les Tours 1 à 7, Berlin est scindé par le Mur de Berlin en Berlin Ouest et Berlin Est.

### Phase 2 : Construction :

- Pour les Tours 1 à 7, vous construisez à Berlin Ouest et Berlin Est normalement, mais en respectant la séparation : vous ne pouvez pas construire ou agrandir de telle sorte qu'un bâtiment puisse « traverser » le Mur de Berlin (le trait épais).
- Le Mur de Berlin ne bloque pas les zones d'influence.

**Exemple :** Si vous construisez une Zone Commerciale de Niveau 1 (C1) à Berlin Est qui se situe dans la zone d'influence d'une Zone Résidentielle de Berlin Est et d'une autre de Berlin Ouest, elle peut être agrandie en C2.



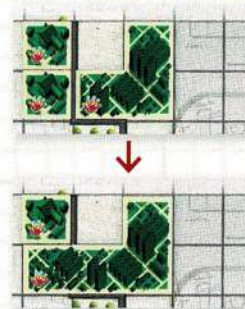
### Phase 8 : Prochaine Visite du Maire :

A la fin du Tour 7, le Mur de Berlin tombe.

- Chaque ensemble de Zones Résidentielles adjacentes entre elles de taille inférieure à une R5 (c'est-à-dire de 1 à 4) qui étaient auparavant séparées par le mur fusionnent ensemble, sans tenir compte des exigences des Bâtiments Culturels pour les agrandissements. Si la R fusionnée est d'une taille supérieure à 5 cases, vous pouvez choisir la façon dont elles fusionnent.
- Vous ne fusionnez que des Zones Résidentielles qui étaient auparavant séparées par le mur. Si elles étaient avant toutes les deux du même côté du mur, elles ne fusionnent pas.
- Ce processus de fusion est limité par les tuiles disponibles ; c'est le maire (le premier joueur) qui commence, puis les autres joueurs dans le sens horaire.
- Les Citoyens présents dans les Zones Résidentielles qui fusionnent restent sur leurs emplacements ; ils ne se déplacent pas lors de ce processus.

### Exemple :

- Vous ne pouvez pas fusionner les 2 R1 car elles sont toutes les deux dans Berlin Ouest.
- Vous pouvez fusionner la R1 au sud de Berlin Ouest avec la R3 de Berlin Est. Vous cassez le mur pour les fusionner en une R4.
- Cette fusion étant réalisée, vous ne pouvez pas fusionner cette nouvelle R4 avec la R1 restante. Elles sont toutes les deux dans le « même » Berlin.



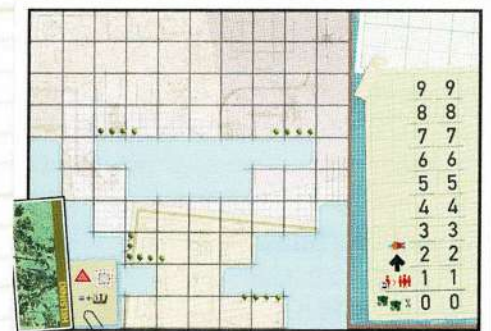
## Helsinki

**Mise en Place :** Vous commencez la partie avec 2 citoyens seulement dans votre Mairie au lieu de 3.

Vous commencez aussi avec 2 Zones Résidentielles de Niveau 1 (R1) situées dans la zone d'influence de l'eau.

### Phase 4 : Revenus :

Chaque Bâtiment Culturel situé dans la zone d'influence de l'eau vous rapporte \$1 (comme il n'y a que 6 Bâtiments Culturels, vous ne pouvez pas gagner plus de \$6 de cette manière).



## Athènes

**Mise en Place :** Vous commencez la partie avec le Parthénon, considéré comme une Zone Résidentielle de Niveau 4 (R4) qui ne peut être occupée, ainsi que le Port du Pirée.

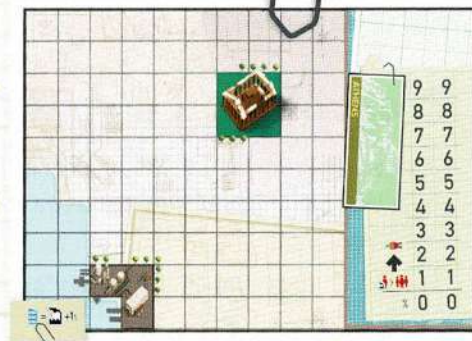
### Phase 2 : Construction :

Bien que le Parthénon ne puisse pas accueillir de citoyens, il est considéré comme une R4 pour le développement des Zones Commerciales.

Le Port du Pirée fonctionne comme un Port normal.

**Phase 6 : Mesure de la Pollution :** En plus du calcul habituel de la Pollution, augmentez votre pollution du nombre de tuiles de Zones Commerciales en votre possession.

**Exemple :** Si vous disposez d'une Zone Commerciale de Niveau 1 et d'une Zone Commerciale de Niveau 3, vous augmentez votre pollution de 2% de plus.



## Extension Nouvelles Cartes Action

### Présentation Générale

Ces nouvelles cartes Action vous procureront davantage de variété à chaque partie !

Toutes les règles du jeu de base s'appliquent en tenant compte des exceptions suivantes figurant dans cette couleur.

### Déroulement du Jeu

#### Phase 1 : Sélection des Actions Spéciales

##### Choisir votre Action Spéciale pour le Tour

Mélangez toutes les cartes Action et placez-en 8 face cachée en cercle comme illustré à droite. Vous pouvez combiner les cartes Action du jeu de base et de n'importe quelles extensions saisonnières.

##### Les Cartes Action



**K. ECOLOGISTE** — Les citoyens et les touristes situés dans vos Zones Commerciales ne génèrent pas de pollution (voir **Phase 6 : Mesure de la Pollution**) !

**L. ANARCHISTE** — Lorsque vous choisissez cette carte, vous devez immédiatement payer \$2 ou 3 Voix. Si vous n'avez ni \$2 ni 3 Voix, augmentez votre pollution de 3 points.

**Remarque :** Si (et seulement si) vous jouez avec les **Officiers de Police**, chaque fois que l'*Anarchiste* apparaît, s'il n'y pas eu d'émeute au tour précédent, des émeutes se produiront ce tour dans chacune des villes, même si personne ne choisit cette carte.



## Extension Nouvelles Cartes Promesse Electorale

### Présentation Générale

Ces cartes Promesse Electorale et Promesse Electorale Spéciale vous permettent d'accomplir de nouveaux objectifs. Cependant, pour pouvoir les utiliser, vous devez aussi intégrer les **Nouveaux Bâtiments et les Meeples Spéciaux** !

Toutes les règles du jeu de base s'appliquent en tenant compte des exceptions suivantes figurant dans cette couleur.

### Mise en Place

Ajoutez les nouvelles cartes Promesse Electorale à leurs piles respectives reconnaissables au dos des cartes, puis mélangez chaque pile.

#### Extension Nouvelles Cartes Promesse Electorale



#### Extension Nouvelles Cartes Promesse Electorale Spéciale



## Extension Nouveaux Bâtiments

### Présentation Générale

Reliez les parcs afin de créer de magnifiques jardins propices à accueillir des statues. Les statues représentent des points d'intérêts culturels et facilitent le développement croissant de vos Zones Résidentielles.

Toutes les règles du jeu de base s'appliquent en tenant compte des exceptions suivantes figurant dans cette couleur.

### Matériel

- 9 Palais (taille 4)
- 16 Statues (taille 1)
- 2 cartes Promesse Electorale
- 2 cartes Promesse Electorale Spéciale



### Mise en Place

Ajoutez les nouvelles cartes Promesse Electorale et Promesse Electorale Spéciale à leurs piles respectives.

#### Extension Nouveaux Bâtiments

- 9 Tuiles Palais
- 16 Tuiles Statue
- 2 cartes Promesse Electorale
- 2 cartes Promesse Electorale Spéciale



# Déroulement du Jeu

## Phase 2 : Construction

### Les Tuiles Que Vous Pouvez Construire

#### Statues:



- Toute zone continue de Parcs orthogonalement connectés qui couvre au moins 6 cases est appelé un **Jardin**.
- **Attention** : Connecter deux Jardins conduit à former un seul et même Jardin. Les Statues sont **rouges** et entourées de **vert clair** car elles comptent à la fois comme un Bâtiment Culturel (**rouge**) et un Parc (**vert clair**) !
- **Exemple** : Comme un Bâtiment Culturel, une Statue permet aux Zones Résidentielles de croître pendant la Phase 2 : Construction ; comme un Parc, elle diminue la Pollution d'un point pendant la Phase 6 : Mesure de la Pollution.
- Il n'y a pas de limite au nombre de Statues en votre possession (hormis le nombre de tuiles dans la réserve).

#### Coût

\$1.

#### Conditions de Construction

- Cette tuile doit être orthogonalement adjacente à un Jardin.
- Chaque Jardin peut accepter une seule Statue.
- La Statue prolonge le Jardin et fait partie intégrante de celui-ci. Par conséquent, aucune partie d'un Jardin avec Statue ne peut être adjacente à un autre Jardin avec Statue.
- **Exemple** : Vous pouvez ajouter une Statue au jardin de gauche **1** sur l'une des 9 cases indiquées par un **+**. La Statue située dans l'autre Jardin **2** n'appartient pas au premier Jardin.



#### Palais

Construire de luxueuses demeures est certes chronophage, mais cela vous permet de gagner de puissants alliés politiques qui pourraient vous rapporter des Voix supplémentaires à condition de les satisfaire.



#### Mise en Place

Ajoutez la carte Promesse Electorale dédiée aux Palais à la pile Facile (6 Voix). Cette Promesse est remplie si vous construisez 3 Palais dans votre Arrondissement. Ajoutez la carte Promesse Electorale Spéciale si vous jouez au jeu avancé.

#### Coût

\$2.

#### Pouvoirs Spéciaux

- **Phase 2 : Construction** : Bien que les Palais soient violets, ils ne sont pas considérés comme des Bâtiments Culturels.
- Construire un Palais compte comme construire 2 tuiles ; cela correspond donc aux 2/3 de vos constructions du tour. De plus, vous ne pouvez pas construire et agrandir votre Zone Constructible dans le même tour.
- Lorsque vous le construisez, prenez 3 cartes Promesse Electorale à raison d'une pour chaque niveau de difficulté. Choisissez-en 1 et remettez les 2 autres sous leurs piles respectives.
- **Score Final** : Avec cette extension, les cartes Promesse Electorale fonctionnent toutes différemment (exceptées les cartes Palais et Statue). Au lieu d'attribuer ou de retirer le nombre de Voix inscrit selon la réussite ou l'échec, chaque Promesse que vous remplissez vous rapporte 5 Voix ; chaque Promesse non tenue vaut 0.

## Extension Bâtiments Réels

### Présentation Générale

Certains bâtiments de la vie réelle sont si emblématiques que l'idée d'interagir avec leurs spécificités au sein de ce jeu a rapidement germé.

Vous devez satisfaire votre mécène et l'aider à trouver la meilleure façon de laisser sa marque dans les livres d'histoire. Par souci d'intégrité temporelle, je vous recommande de ne pas jouer avec ces deux bâtiments historiques dans une même partie (mélanger l'Antiquité et le 19ème Siècle ne semble pas approprié – mais comme d'habitude vous faites bien entendu comme vous voulez) !

Toutes les règles du jeu de base s'appliquent en tenant compte des exceptions suivantes figurant dans cette couleur.

### Matériel

- 4 Colisée
- 4 Neuschwanstein Schloss
- 2 cartes Promesse Electorale Spéciale
- 4 plateaux Forêt double face
- 12 bois supplémentaires

#### Extension Bâtiments Réels

- 4 Neuschwanstein Schloss
- 4 Colisée
- 2 cartes Promesse Electorale Spéciale
- 4 Plateaux Forêt double face
- 12 Bois supplémentaires



### Mise en Place

- Chaque joueur place 1 Colisée ou 1 Neuschwanstein Schloss avec ses 3 Bâtiments Culturels, la Raffinerie et le Port à côté de son Arrondissement. Il est préférable que tous les joueurs soient d'accord pour utiliser le Colisée ou le Neuschwanstein Schloss. Que certains jouent avec le premier tandis que d'autres jouent avec le deuxième reste tout à fait possible, mais pas vraiment thématique (*la touche personnelle du concepteur...*).
- Jouez la partie avec le plateau Forêt double face sur le côté Facile ou Expert. Si vous avez déjà joué plusieurs parties, choisissez le côté Expert ; s'il s'agit de votre première partie, choisissez le côté Facile.
- Utilisez toutes les règles relatives au plateau Forêt (voir **Extension Plateaux de Terrain**).
- Ajoutez les 12 bois supplémentaires à la réserve.

### Déroulement du Jeu

#### Phase 1 : Sélection des Actions Spéciales

L'Architecte ne modifie pas le coût de construction des 2 bâtiments historiques. C'est-à-dire que vous devez toujours payer 2 pierres pour les construire !

Le Colisée double l'effet du Soutien ! Prenez ainsi \$2 ou 4 Voix lorsque vous choisissez cette Action alors que vous avez le Colisée dans votre arrondissement.

#### Phase 2 : Construction

##### Les Tuiles Que Vous Pouvez Construire

**Colisée**

**Coût**  
2 pierres.

**Promesse Electorale Spéciale**  
Construire le Colisée.





## Neuschwanstein Schloss

### Coût

2 pierres.

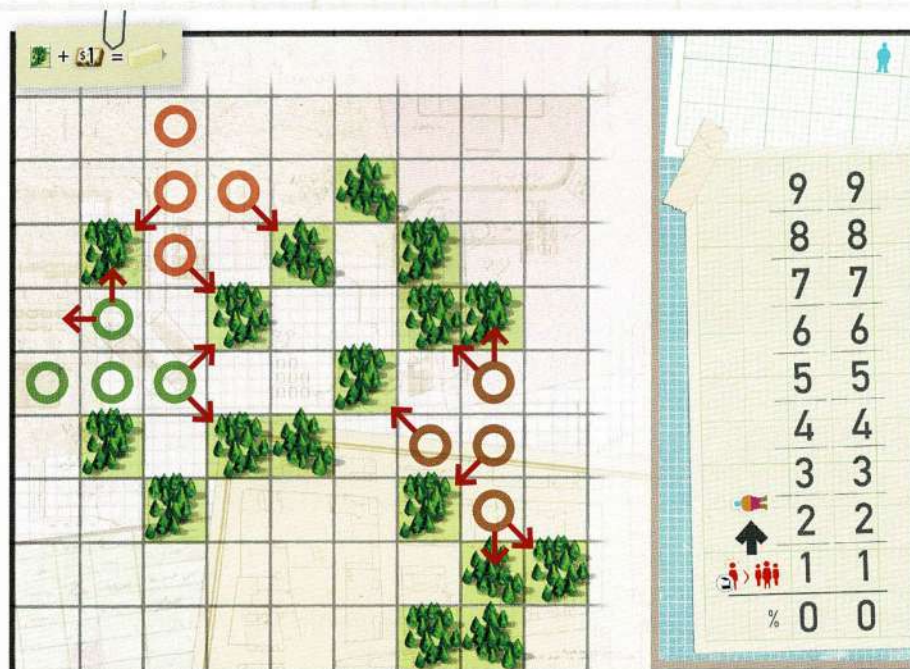
### Pouvoirs Spéciaux

Lorsque vous construisez le Neuschwanstein Schloss et que vous le placez sur votre plateau, votre mécène, Louis II, exige qu'il doive se situer dans la zone d'influence d'au moins 4 Forêts. Si ce n'est pas le cas, vous ne pouvez pas le construire.

**Exemple :** Si vous construisez le château sur les cases marquées en vert, il serait situé dans la Zone d'Influence de 4 Forêts, c'est parfait. Dépensez 2 pierres et construisez-le !

Si vous construisez le château sur les cases marquées en marron, ce serait encore mieux car celui-ci serait situé dans la Zone d'Influence de 6 Forêts ! Dépensez 2 pierres et construisez-le !

Si vous souhaitez construire le château sur les cases marquées en orange, il se retrouverait dans la Zone d'Influence de 3 Forêts seulement ; Louis II ne le permet pas ! Conservez vos 2 pierres pour un usage ultérieur.



## Phase 5 : Vote

Plus vous exaucez les souhaits de votre mécène, plus la récompense est grande !

- Si le Neuschwanstein Schloss est situé dans la zone d'influence de  $f$  forêts, vous remportez  $f-3$  voix de la part de votre mécène, mais ce nombre n'est jamais négatif ! Par exemple :
- S'il est situé dans la zone d'influence de 4 forêts, vous remportez 1 voix de la part de votre mécène !
- S'il est situé dans la zone d'influence de 5 forêts, vous remportez 2 voix de la part de votre mécène !
- S'il est situé dans la zone d'influence de 6 forêts, vous remportez 3 voix de la part de votre mécène !

### Promesse Electorale Spéciale

Construire le Neuschwanstein Schloss.

# Extension Routes et Ronds-Points

## Présentation Générale

Construire des bâtiments dans la ville est bienvenu et va de soi, mais une ville sans route n'est pas une vraie ville ! Cette extension aborde un nouvel aspect de la thématique : les routes et la liaison entre Zones Résidentielles, Zones Commerciales et Usines ! Faites usage des routes et taxez vos citoyens, mais faites attention en permanence aux embouteillages et à la pollution que ceux-ci génèrent !

Toutes les règles du jeu de base s'appliquent en tenant compte des exceptions suivantes figurant dans cette couleur.

## Matériel

- 40 Tuiles Route
- 20 Tuiles Rond-Point
- 1 carte Promesse Electorale
- 1 carte Promesse Electorale Spéciale

### Extension Routes et Ronds-Points

40 Tuiles Route

20 Tuiles Rond-Point

1 carte Promesse Electorale

1 carte Promesse Electorale Spéciale



## Mise en Place

Chaque joueur reçoit 10 tuiles Route et 5 tuiles Rond-Point. Placez-les à côté de votre Arrondissement.

## Déroulement du Jeu

### Phase 2 : Construction

#### Routes et Ronds-Points

C'est une nouvelle option dans cette phase.

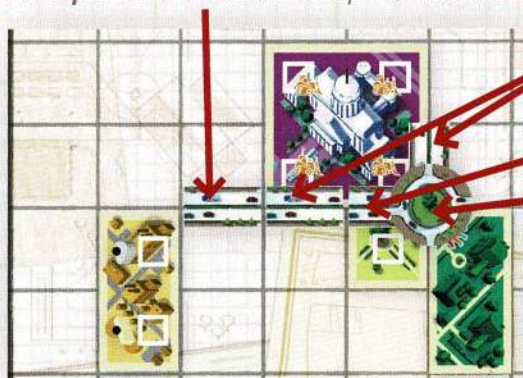
Vous pouvez construire autant de tuiles Route et de tuiles Rond-Point de votre réserve que vous le souhaitez pendant cette nouvelle étape :

- Chaque tuile Route coûte \$1
- Chaque tuile Rond-Point coûte \$2

Chaque fois que la route doit changer de direction, vous devez ajouter une tuile Rond-Point rendant possible le virage.

Placez chaque Route sur la ligne séparant les cases, tout en recouvrant les bords des bâtiments le cas échéant ; une Route ne peut cependant pas couper à travers un bâtiment / une tuile.

*Exemple : Une tuile Route est placée entre 2 cases vides.*



2 tuiles Route qui recouvrent la mairie, chacune avec une case vide de l'autre côté.

Une tuile Route qui recouvre 2 tuiles adjacentes.

Une tuile Rond-Point rendant possible un virage.

### Phase 3 : Déplacement des Citoyens

Vos citoyens de votre arrondissement peuvent se déplacer comme dans le jeu de base, ou emprunter les routes et les Ronds-Points pour **se rendre au travail** ou **faire du shopping** ! Pour qu'un citoyen emprunte les routes (et les ronds-points qui les relient), ce citoyen doit partir d'un bâtiment vers un bâtiment à **portée de véhicule** d'une couleur **différente**. Deux bâtiments sont à portée de véhicule si :

- Une ligne continue de routes et de ronds-points les relie.
- Les deux bâtiments sont de ceux qui peuvent être agrandis (Zones Résidentielles, Zones Commerciales, Usines).

**Remarque :** Les Parcs ne sont pas des bâtiments.

**Remarque :** Les touristes n'utilisent jamais les routes ; ils marchent comme d'habitude.

Il y a 3 associations possibles de bâtiments à portée de véhicule :

- Une Zone Résidentielle avec une Usine.
- Une Zone Résidentielle avec une Zone Commerciale.
- Une Zone Commerciale avec une Usine.

**Exemple :**



Cette Zone Résidentielle n'est pas reliée à une Usine.

Celles-ci sont reliées à une Usine.  
La R3 est reliée à la R2.

3 tuiles Route alignées.

Une tuile Rond-Point.

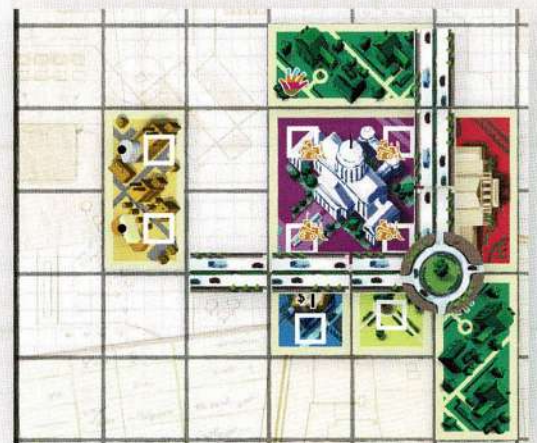
Si une tuile Route est présente sur la ligne bordant le bâtiment de départ / d'arrivée, le citoyen peut alors l'emprunter ; d'autre part, si la route atteint le coin du bâtiment de départ / d'arrivée, le citoyen reste capable de faire la liaison. Si une tuile Rond-Point est présente entre le bâtiment de départ et le bâtiment d'arrivée, le citoyen doit l'emprunter.

Chaque fois qu'un citoyen se déplace via les routes, vous obtenez **immédiatement** à la fois :

- Une somme d'argent égale au nombre de tuiles route empruntées divisé par 2 (arrondi au-dessus).
- 1% de pollution pour chaque rond-point emprunté au cours du déplacement ! Cette pollution n'est pas comptabilisée (à nouveau) à la **Phase 6 : Mesure de la Pollution**.

**Exemple :**

- Un citoyen situé dans la R2 au nord peut se rendre sur un emplacement libre de l'U2. Il emprunte 6 tuiles Route : +\$3. Il traverse une tuile Rond-Point : +1% de pollution.
- Un citoyen situé dans l'U2 peut se rendre sur un emplacement libre de la R2 au sud. Il emprunte 3 tuiles Route : +\$2. Il doit traverser la tuile Rond-Point, soit +1% de pollution.
- Un citoyen situé dans la C1 peut se déplacer vers :
  - Un emplacement vide de l'U2 via 2 tuiles Route = \$1 (puisque la route longe la C1, le citoyen est dans l'obligation de prendre la route devant lui).
  - Un emplacement vide de la R2 au sud via 2 tuiles Route = \$1 ainsi qu'un Rond-Point = +1% de pollution.
  - Un emplacement vide de la R2 au nord via 5 tuiles Route = \$3 ainsi qu'un Rond-Point = +1% de pollution. La seule raison qui pousserait ce citoyen à faire ceci est de faire rentrer davantage d'argent, si vous n'êtes pas inquiet vis-à-vis de la pollution !



**Conseil :** Combiner des grandes tuiles Zone Commerciale avec un réseau important de tuiles Route et aussi peu de tuiles Rond-Point que possible peut vous faire gagner beaucoup de voix, si vous parvenez à convertir l'argent perçu en voix (comme dans la vraie vie).

## Fin de la Partie et Score Final

**Promesse Electorale Spéciale** : Utiliser l'ensemble de vos tuiles Route et Rond-Point.

**Promesse Electorale** : Posséder la plus longue ligne continue de tuiles Routes.

**Exemple** : Si votre réseau routier à la forme d'un F (4 tuiles Route au total), votre plus longue ligne continue contiendrait 3 tuiles Route.

---

## Crédits

Small City Deluxe : Spring est une extension du jeu conçue par Alban Viard et publié par AVStudioGames. Ses règles sont réservées à un usage personnel. Small City © Alban Viard 2024.

L'auteur tient à remercier David Glantenay, Brice Cornilly, Milena Guberinic, Alexander Freudenthal, Johan Kristensson, David Krantz, Torbjörn Nager, Nathan Ehlers, Matt VanEseltine, Greg Herlevi, Zach Davis, Mark Rishavy et tous les joueurs de l'AoS team, Sampo Sikiö, Kwanchai Moriya et Nathan Morse pour leur aide et leur patience durant toutes les années de développement de ce jeu.

**Illustrations** : Kwanchai Moriya

**Graphisme** : Todd Sanders

**Rédaction** : Nathan Morse

**Relecture** : Chris Spath, Stanislas Gayot

