

SMALL CITY

SUMMER EXPANSION

ALBAN VIARD





Introduction

Cette boîte comprend 10 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

4 Ouvriers
4 Enseignants



Extension Pompes à Eau

24 Pompes à Eau



Condition de Victoire Expansion Urbaine

4 Zones Résidentielles
de taille 6



Extension Nouvelles Cartes Action



Extension Nouvelles Cartes Promesse Electorale



Extension Bâtiments Réels

4 Golden Gate Bridge
4 Statue de la Liberté



Nouvelle Piste de Tour

1 Piste de Tour Superposable de 10 Tours



Extension Nouvelles Cartes Promesse Electorale Spéciale



Extension Nouveaux Bâtiments de Loisirs

4 Piscines
4 Cinémas
4 Stades



Variante Nouveaux Citoyens

44 Citoyens Féminins*
44 Citoyens Masculins*

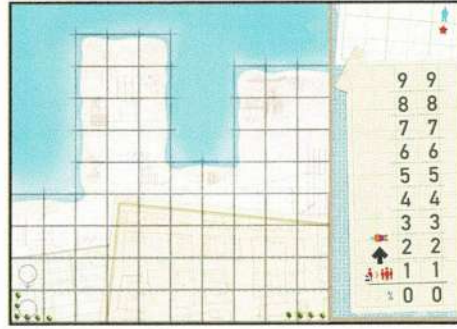
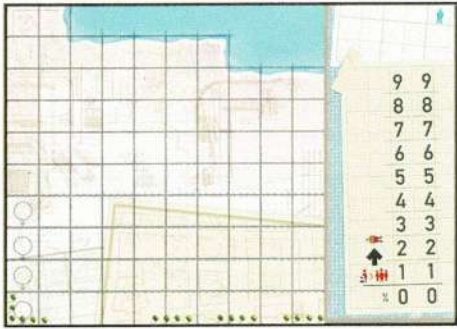


* Cette variante utilise les meeples de la boîte de base

Matériel

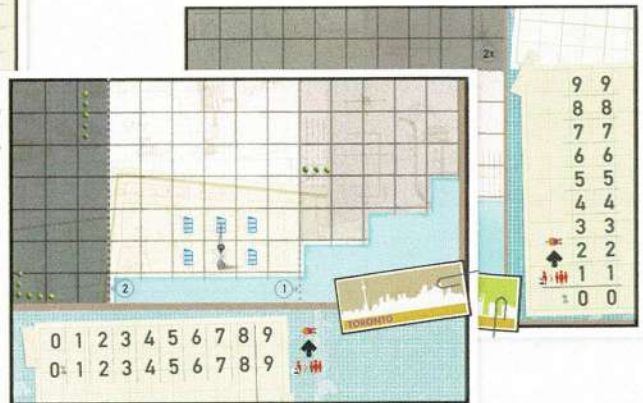
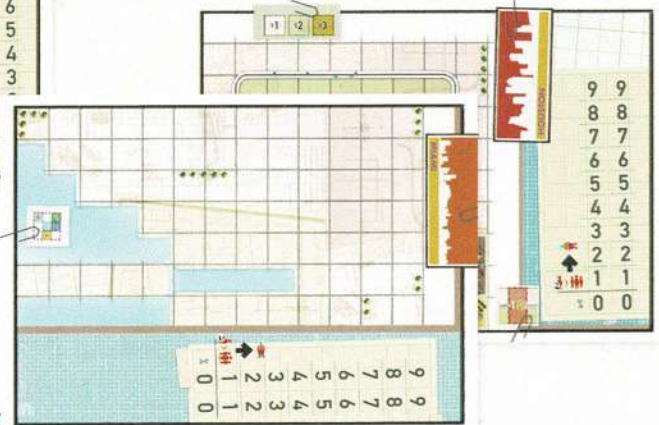
Extension Plateaux de Terrain

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



Extension Plateaux d'Amérique

4 Plateaux Ville Américaine Double Face



Ouvriers

Présentation Générale

Small City s'efforce de devenir un centre industriel, il est donc temps d'attirer des professionnels qualifiés pour rejoindre la main d'œuvre locale. Attention cependant : exploiter les ouvriers réduira leur espérance de vie...

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

Mise en Place

Chaque joueur prend 1 ouvrier et le place à côté de son Arrondissement.



Déroulement du Jeu

Phase 2 : Construction

Dès que vous avez construit le Port, placez immédiatement votre ouvrier sur ce bâtiment. Il peut dès à présent se mettre au travail et peut aussi se déplacer pendant la prochaine Phase 3 : Déplacement des Citoyens !

Phase 3 : Déplacement des Citoyens

A. Déplacer Vos Citoyens

Les Ouvriers se déplacent uniquement vers les Usines de leur arrondissement ; ils ne vont jamais visiter les villes des joueurs adverses.

Si vous ne disposez pas d'emplacement libre pour votre Ouvrier, celui-ci reste au Port pour le reste du Tour.

Phase 4 : Revenus

3. Revenus des Usines

Un Ouvrier situé sur un emplacement d'une Usine produit 2 Matières Premières correspondant à l'emplacement (bois, pierre ou métal). Vous devez placer chaque matière première sur un emplacement vide d'un Entrepôt (pas nécessairement un Entrepôt adjacent à l'Usine) ou sur un emplacement vide de la Mairie (4 maximum).

Phase 6 : Mesure de la Pollution

Un Ouvrier situé dans votre arrondissement génère 2 points de pollution à votre compte, même si l'Ouvrier reste dans le Port.

Victimes de la Pollution

L'Ouvrier est le premier citoyen à mourir si jamais vous deviez en éliminer à cause de la pollution !

Fin de la Partie et Score Final

Promesse Electorale Spéciale : Avoir votre Ouvrier décédé à la fin de la partie.

Enseignants

Présentation Générale

Il est temps de développer le système éducatif de votre ville ! Recrutez des enseignants et faites de votre ville un exemple dans ce domaine. Mais n'oubliez pas de verser un salaire correct à chaque tour !

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

Mise en Place

Chaque joueur prend 1 enseignant et le place à côté de son Arrondissement.

Enseignants

4 Enseignants

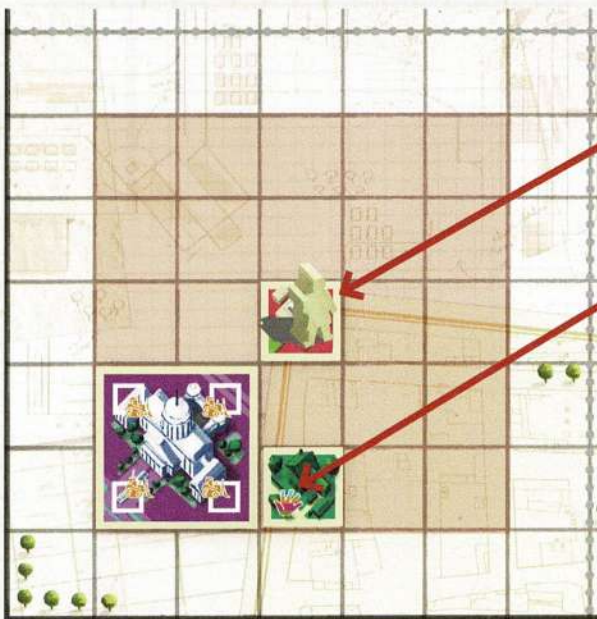
1 carte Promesse Electorale Spéciale



Déroulement du Jeu

Phase 2 : Construction

L'Enseignant augmente la zone d'influence de l'Ecole de 1, comme indiqué par toutes les cases rouge clair ci-dessous. Tant que vous n'avez pas construit l'Ecole, vous ne pouvez pas faire entrer en jeu l'Enseignant.



L'Ecole contenant l'enseignant dispose d'une plus grande zone d'influence.

La R1 se situe dans la zone d'influence de 2 Bâtiments Culturels, elle peut donc devenir une R2.

Phase 3 : Déplacement des Citoyens

Si vous disposez d'au moins 10 citoyens dans votre Arrondissement, vous pouvez recruter l'Enseignant pour \$5 !

L'Enseignant se rend immédiatement à l'Ecole. L'Enseignant étant dévoué à son travail, il ne sera jamais un Touriste flânant au-delà de votre Arrondissement...

Phase 4 : Revenus

Si l'Enseignant est présent dans votre ville, vous devez verser à l'Enseignant un salaire de \$1, même lors du tour pendant lequel celui-ci a débarqué dans votre ville ! Si vous n'avez pas suffisamment d'argent, l'Enseignant est renvoyé et placé de nouveau à côté de votre plateau. Vous serez en mesure de recruter encore l'enseignant dès le prochain tour pour le coût normal de recrutement de \$5... Les bâtiments qui se sont agrandis ne diminuent pas de taille sous prétexte que l'Enseignant ait été renvoyé. :=)

Phase 6 : Mesure de la Pollution

Victimes de la Pollution

L'Enseignant ne meurt jamais pendant cette phase. *Le système immunitaire des Enseignants est coriace.*

Fin de la Partie et Score Final

Promesse Electorale Spéciale : Terminer la partie avec l'Enseignant travaillant dans l'Ecole.

Extension Plateaux de Terrain

Présentation Générale

L'été s'est installé chez vous ! Que diriez-vous de passer quelques jours à la plage afin d'explorer de nouvelles possibilités ? Vous pouvez même combiner cette extension avec le Golden Gate Bridge la Statue de la Liberté !

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

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.

Déroulement du Jeu

En respectant l'ordre du tour, les joueurs commencent la partie avec \$6/\$7/\$7/\$8.

Phase 2 : Construction

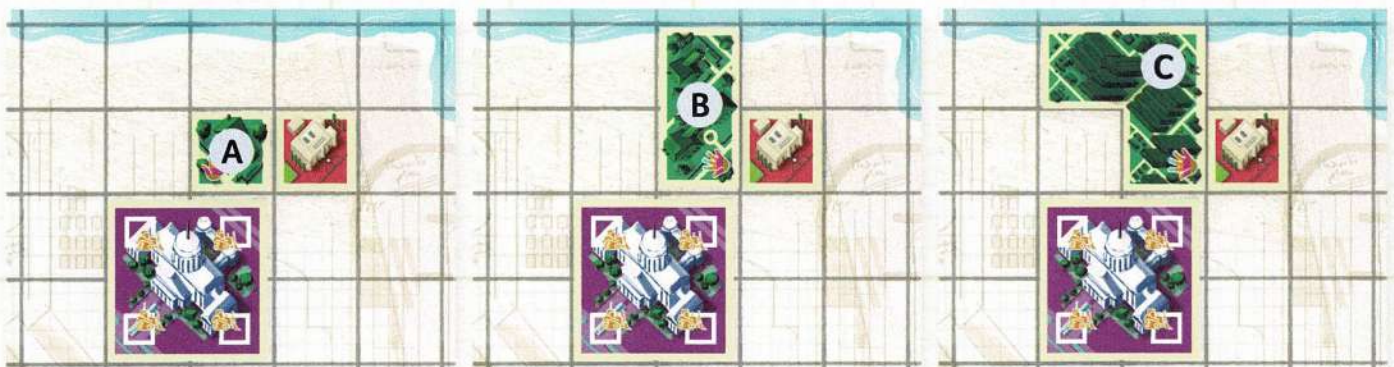
Vous devez payer \$1 pour chaque case **côtière** (les cases claires situées dans la zone d'influence de la mer) sur lesquelles vous souhaitez construire ou agrandir (il y a 11 ou 22 cases côtières selon le côté du plateau).

Si vous ne pouvez pas payer, vous ne pouvez ni construire ni agrandir sur cette case.

La mer est considérée comme un gigantesque Bâtiment Culturel. Cela devrait faciliter le développement des Zones Résidentielles côtières...

Exemple : La Zone Résidentielle **A** est située dans la Zone d'Influence de l'Ecole et de la Mairie, elle s'agrandit alors en Zone Résidentielle de taille **B**.

Ensuite, cette Zone Résidentielle **B** se retrouve dans la Zone d'Influence de l'Ecole, la Mairie et la mer (une propriété en bord de mer !), elle devient alors une Zone Résidentielle de 3 cases **C**.



Le Port doit être construit de telle sorte que ses cases d'eau recouvrent la mer, en payant bien sûr les \$ supplémentaires comme toute propriété de bord de mer ; le Port coûte maintenant \$4 à construire.

Fin de la Partie et Score Final

Afin de remplir la promesse électorale « 7x7 » (#8), vous avez juste besoin de construire sur les 49 cases de terrain de la plus petite Zone Constructible.

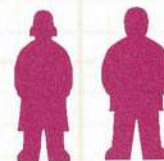
Extension Plateaux de Terrain
4 Plateaux Plage Double Face
(facile/expert (★))

9	9
8	8
7	7
6	6
5	5
4	4
3	3
2	2
1	1
0	0

Variante Nouveaux Citoyens

Présentation Générale

Nous avons incorporé dans la boîte de base de Small City Deluxe 22 citoyens par couleur avec 2 formes différentes : 44 citoyens Féminins et 44 citoyens Masculins.



En tant que vétéran de Small City, il est temps d'apprendre de nouvelles règles à propos des différences entre hommes et femmes !

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

Mise en Place

Centre de la Table

- 7.f.i. Placez 1 Homme et 1 Femme sur 2 des 4 emplacements de la Mairie.
- ii. Placez 5 Hommes et 5 Femmes sur l'Espace Carrière de votre plateau Arrondissement.
- iii. Placez les 5 Hommes et les 5 Femmes restants au centre de la table dans une réserve commune. Ils ne sont pas disponibles pour le moment.

Variante Nouveaux Citoyens

44 Citoyens Féminins*

44 Citoyens Masculins*



* Cette variante utilise les meeples de la boîte de base

Déroulement du Jeu

Phase 2 : Construction

Les Tuiles Que Vous Pouvez Construire

Zone Résidentielle de Niveau 1 : Vous devez **immédiatement** déplacer 1 citoyen de la Mairie vers cette tuile, sauf s'il n'y a plus de citoyens à la Mairie. Ceci ne s'applique qu'au Niveau 1. **Vous pouvez choisir de déplacer un Homme ou une Femme si tous deux sont présents dans votre Mairie.**

Phase 7 : Influence au Conseil Municipal

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

Pour chacun d'eux, vous pouvez choisir un Homme ou une Femme.

A la fin de cette phase, si un homme et une femme sont situés l'un à côté de l'autre sur la même tuile Zone Résidentielle (donc de Niveau 2 ou au-delà), ils donnent naissance à leur progéniture dans votre Clinique. Vous prenez de la réserve un homme ou une femme et vous le/la placez sur la Clinique. Vous pourrez alors déplacer ce nouveau citoyen dès la prochaine **Phase 3 : Déplacement des Citoyens (ils grandissent si vite) !**

Si vous n'avez pas de Clinique, il n'y a pas de naissance.

Extension Plateaux d'Amérique

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 américaines 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 américaines 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

Mexico City

Mise en Place : Vous commencez la partie avec une Mairie plus grande qui peut accueillir 5 citoyens / Matières Premières. Remettez la Mairie dans la boîte.

Phase 2 : Construction : Vous ne pouvez pas construire sur une montagne. S'il y a une pierre sur un emplacement vide à côté d'une montagne (voir **Phase 4 : Revenus**), vous pouvez construire uniquement sur cet emplacement si le bâtiment à construire requiert (et donc consomme) la pierre.

Phase 4 : Revenus : Un citoyen situé sur un emplacement d'une Usine adjacent à une montagne produit une pierre supplémentaire qui est posée au sol dans la zone d'influence du citoyen. Les touristes ne peuvent pas expédier cette pierre supplémentaire chez eux, ils l'envoient alors dans un Entrepôt de l'arrondissement où cette pierre a été produite.

Phase 6 : Mesure de la Pollution : Si votre pollution dépasse 20%, en plus des effets du jeu de base, 1 citoyen supplémentaire meurt à chaque tour.



San Francisco

Mise en Place : Vous commencez la partie avec un Parc pré-imprimé de taille 3 !

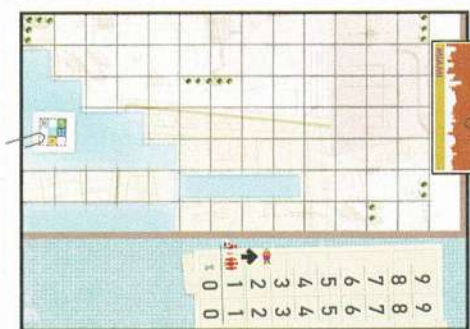
Phase 2 : Construction : Vous n'êtes pas autorisé à construire sur les 14 collines ! Oh... et bonne chance !



Miami

Phase 2 : Construction :

- Les tuiles des nouvelles Zones Résidentielles doivent être construites dans la zone d'influence de la mer (à moins qu'il n'y ait plus de cases côtières). Agrandir une Zone Résidentielle vers les terres est tout à fait possible.
- Vous n'êtes pas autorisé à construire des Zones Commerciales et des Usines dans la zone d'influence de la mer.
- La Mer est considérée comme un gigantesque Bâtiment Culturel, ce qui facilite le développement des Zones Résidentielles.



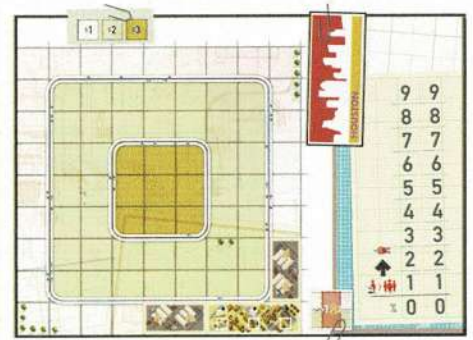
Houston

Mise en Place : Vous commencez la partie avec une Usine de Niveau 3 et deux Entrepôts pré-imprimés.

Phase 2 : Construction :

Houston a décrété un nouveau coût monétaire immobilier pour les bâtiments qui requièrent de l'argent à la construction (pas les bâtiments culturels) :

- Chaque case du cœur du centre-ville coûte \$3.
- Chaque case du pourtour du centre-ville coûte \$2.
- Chaque case de banlieue coûte \$1.
- Si vous construisez un bâtiment culturel qui recouvre (adjacent n'est pas suffisant) l'autoroute, vous pouvez le construire avec 1 Matière Première de moins (vous choisissez la Matière Première non nécessaire).



Québec

Mise en Place : Vous commencez la partie avec un Port pré-imprimé qui fonctionne de la même manière que le Port du jeu de base.

Empilez 2 disques de joueur sur la zone gris foncé (voir **Phase 1 :**

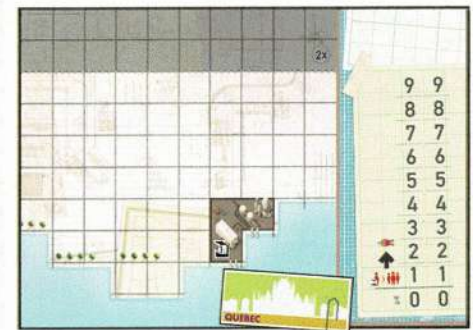
Sélection des Actions Spéciales ci-dessous).

Phase 1 : Sélection des Actions Spéciales : Afin d'accéder aux cases gris foncé, vous devez augmenter à deux reprises la taille de votre Arrondissement. Chaque fois que vous le faites, retirez un disque de la zone grise. Une fois que le deuxième disque est retiré, la zone grise est constructible.

Phase 2 : Construction :

Vous pouvez toujours construire le Port classique. :=).

Phase 6 : Mesure de la Pollution : Si votre pollution dépasse 20%, en plus des effets du jeu de base, 1 citoyen supplémentaire meurt à chaque tour. Votre Port pollue à raison de 1% à chaque tour.



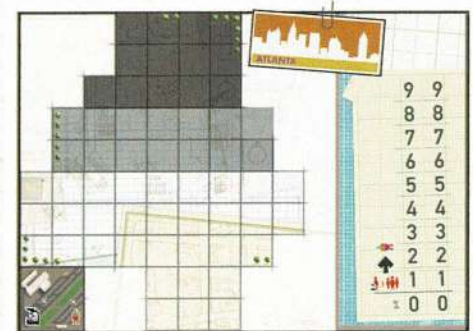
Atlanta

Mise en Place : Vous commencez la partie avec un Aéroport pré-imprimé, mais vous n'avez qu'une petite zone constructible au sud ! La première fois que vous agrandissez votre zone constructible vous accédez aux cases gris clair, la seconde fois aux cases gris foncé.

Phase 1 : Sélection des Actions Spéciales : Au début de cette phase, 1 citoyen arrive à l'aéroport.

Phase 3 : Déplacement des Citoyens : S'il y a un citoyen qui attend à l'aéroport, vous pouvez le déplacer comme un citoyen normal, et même en direction d'un autre plateau arrondissement comme touriste.

Phase 6 : Mesure de la Pollution : Votre Aéroport pollue à raison de 2% à chaque tour, en plus de votre pollution normale !



New York City

Mise en Place : Vous commencez la partie avec un Parc pré-imprimé de taille 4.

Phase 2 : Construction : Vous ne pouvez ni construire ni agrandir sur la rivière à moins de payer 1 métal pour chaque case de rivière en question (une belle jetée métallique) !

Phase 3 : Déplacement des Citoyens : Central Park peut accueillir 4 citoyens à raison d'un par emplacement.

Phase 6 : Mesure de la Pollution : A Central Park, le premier citoyen réduit la pollution d'un point, le deuxième de 2 points, le troisième de 3 points et le quatrième de 4 points. L'augmentation totale ne peut pas être inférieure à 0 !



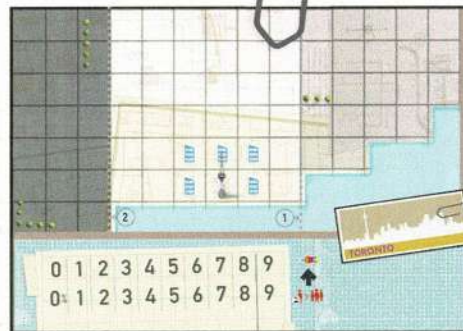
Toronto

Phase 1 : Sélection des Actions Spéciales : Lorsque vous augmentez la taille de votre arrondissement, vous accédez à la zone gris clair dans un premier temps, puis à la zone gris foncé par la suite.

Votre pollution de départ est de 5% !

Phase 2 : Construction :

- Vous ne pouvez pas construire sur la case de la CN Tower.
- Sur les 5 cases qui entourent la CN Tower, vous êtes autorisé à construire uniquement des Zones Commerciales.



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



M. AVOCAT — Vous pouvez placer 2 citoyens sur un seul et même emplacement d'une Zone Résidentielle, d'une Zone Commerciale ou d'une Usine, une fois pendant la **Phase 3 : Déplacement des Citoyens**. Ceci vous permet d'utiliser le même emplacement deux fois : une fois par citoyen. Dans une Zone Résidentielle, ce « colocataire » génère autant de Voix que la taille de la Zone Résidentielle.

Exemple : Vous utilisez l'Avocat afin de placer 2 citoyens sur un seul et même emplacement d'une Zone Résidentielle 4 pourtant vide. Comme d'habitude, le premier vous rapporte 1 Voix, mais le second vous en rapporte 4. Si la Zone Résidentielle 4 était pleine, vous gagneriez $1+2+3+4+4 = 14$ Voix.

Souvenez-vous, chaque citoyen doit se déplacer vers un nouvel emplacement à chaque tour, donc ces 2 « colocataires/collègues » partiront chacun de leur côté au prochain tour (s'il s'agit d'une Zone Résidentielle, l'un d'eux peut rester sur l'emplacement, comme d'habitude).

N. ASSISTANT DE DIRECTION — Vous pouvez immédiatement fusionner une Zone Résidentielle 1 avec une Zone Résidentielle adjacente de Niveau n ($n = 1, 2, 3, 4$) en une Zone Résidentielle de Niveau $n+1$, sans tenir compte des exigences relatives aux Bâtiments Culturels pour les Conditions de Construction. Cependant, les deux Zones Résidentielles qui fusionnent doivent avoir la même disposition que la Zone Résidentielle de Niveau $n+1$ (voir l'exemple). Vous devez payer $\$(n+1)$ pour la fusion, ce qui couvre à la fois les coûts de construction et les « dessous de table » versés afin que le maire ferme les yeux alors que vous transgressez les lois d'aménagement du territoire.



Extension Nouvelles Cartes Promesse Electorale

Présentation Générale

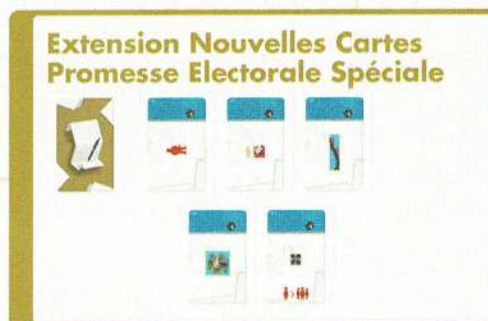
Ces cartes Promesse Electorale et Promesse Electorale Spéciale vous permettent d'accomplir de nouveaux objectifs. Cependant, pour pouvoir les utiliser, vous devez aussi intégrer les **Nouveaux Bâtiments** (et les Pompes à Eau si vous le souhaitez) !

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.

Si vous jouez au jeu avancé, ajoutez les cartes Promesse Electorale Spéciale considérées à la pile.



Nouvelle Condition de Victoire Expansion Urbaine

Présentation Générale

Si vous êtes lassé des 4 conditions de victoires de la boîte de base (victoire Electorale, Economique, Citoyenne et Culturelle), essayez alors la condition de victoire Expansion Urbaine !

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

Matériel

4 Zones Résidentielles de taille 6

Mise en Place

Ceci peut être utilisé avec le jeu de base ou le jeu avancé (où la condition de victoire Electorale est employée comme bris d'égalité), avec le côté facile ou expert des plateaux.

**Condition de Victoire
Expansion Urbaine**
4 Zones Résidentielles
de taille 6



Fin de la Partie et Score Final

Plutôt que d'arrêter la partie après 8 tours de jeu, la partie s'arrête à la fin du tour pendant lequel l'un des joueurs a construit une Zone Résidentielle de 6 cases (la partie peut donc être plus ou moins longue). Le joueur ayant construit cette R6 l'emporte. Si plus d'un joueur a construit une R6, celui qui détient le plus de Voix parmi ceux-ci l'emporte. S'il y a toujours égalité, c'est le joueur le plus fortuné parmi ceux-ci qui l'emporte.

En cas d'égalité entre les joueurs, ne tenez pas compte du Niveau de Pollution comptabilisé au cours de la partie.

Extension Nouveaux Bâtiments de Loisirs

Présentation Générale

Cette extension ajoute une nouvelle catégorie de bâtiments : les Bâtiments de Loisirs. Des citoyens heureux sont très enthousiastes à l'idée de voter pour leur candidat local... peu importe où ils s'amuse !

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

Matériel

- 4 Piscines
- 4 Cinémas
- 4 Stades
- 4 Cartes Promesse Electorale



Extension Nouveaux Bâtiments de Loisirs

- 4 Piscines
- 4 Cinémas
- 4 Stades
- 4 Cartes Promesse Electorale



Mise en Place

Ajoutez les 3 nouvelles cartes Promesse Electorale Faciles à la pile Facile (6 voix). Chacune d'elles vous récompense lorsque vous construisez l'un des 3 Bâtiments de Loisirs différents dans votre arrondissement. Ajoutez la nouvelle carte Promesse Electorale Moyenne à la pile Moyenne (12 voix). Celle-ci vous récompense lorsque vous construisez les 3 Bâtiments de Loisirs dans votre Arrondissement.

Remarque : Comme pour les Bâtiments Culturels, il y a 1 Bâtiment de Loisirs de chaque taille pour chacun des joueurs.

Déroulement du Jeu

Phase 2 : Construction

- Les Bâtiments de Loisirs sont de couleur orange/saumon, et chacun d'eux est différent : Piscine, Cinéma et Stade.
- Une Piscine coûte \$1 ; un Cinéma coûte \$2 ; un Stade coûte \$4.

Conditions de Construction :

- Les Bâtiments de Loisirs ne doivent **pas** être influencés par une Usine, une Raffinerie, un Port ou un Entrepôt.
- Vous ne pouvez construire qu'un Bâtiment de Loisirs de chaque type.
- Les Bâtiments de Loisirs doivent être influencés par une Zone Résidentielle, une Zone Commerciale **et** un Parc (**tous les trois !**) ; voir les exemples ci-dessous.
- Un seul citoyen peut occuper chaque Bâtiment de Loisirs.



Exemple 1 : Vous êtes autorisé à construire n'importe quel Bâtiment de Loisirs sur les cases indiquées puisque celles-ci sont influencées par une Zone Résidentielle, une Zone Commerciale et un Parc.

Exemple 2 : Vous n'êtes pas autorisé à construire un Stade pour le moment, pas même à l'endroit indiqué car aucune des cases n'est influencée par les 3 éléments à la fois.



Pouvoirs Spéciaux :

- Vous pouvez activer un Bâtiment de Loisirs en y déplaçant un citoyen ou un touriste à la **Phase 3 : Déplacement des Citoyens**. Vous pouvez activer un Bâtiment de Loisirs situé dans un Arrondissement adverse.
- Chaque Bâtiment de Loisirs que vous activez vous rapporte **5** voix à la **Phase 5 : Vote**, peu importe où il se trouve.

Phase 3 : Déplacement des Citoyens

Les Bâtiments de Loisirs fonctionnent comme les Usines et les Zones Commerciales : un citoyen ne peut pas tirer profit d'un même emplacement deux tours de suite, il doit se déplacer.

Phase 5 : Vote

Chaque Bâtiment de Loisirs que vous activez où que ce soit vous rapporte 5 voix.

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.

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

Matériel

- 4 plateaux Plage double face
- 4 Golden Gate Bridge
- 4 Statue de la Liberté
- 2 Carte Promesse Electorale Spéciales

Extension Bâtiments Réels

- 4 Plateaux Plage double face
- 4 Golden Gate Bridge
- 4 Statue de la Liberté
- 2 Carte Promesse Electorale Spéciales



Mise en Place

- Jouez la partie avec le plateau Plage sur le côté Facile ou Expert. Vous devez appliquer toutes les règles de la Plage. Si vous avez déjà joué à Small City, jouez avec le côté Expert ; s'il s'agit de votre première partie, jouez avec le côté Facile.
- Chaque joueur place 1 Statue de la Liberté et 1 Golden Gate avec ses 3 Bâtiments Culturels, la Raffinerie et le Port à côté de son Arrondissement.

Déroulement du Jeu

Phase 1 : Sélection des Actions Spéciales

Après que vous ayez construit la **Statue de la Liberté** dans votre Arrondissement, chaque fois que vous choisissez l'Ingénieur, un citoyen issu de la réserve commune visite le monument ! Ce nouveau citoyen peut être déplacé pendant la **Phase 3 : Déplacement des Citoyens**.

Phase 2 : Construction

Les Tuiles Que Vous Pouvez Construire

Coût

Chaque bâtiment coûte 2 métaux.



Statue de la Liberté

Cette tuile fait 2x2 cases.

- La Statue de la Liberté doit être construite entièrement sur des cases d'Eau.
- Lorsque vous construisez la Statue de la Liberté, vous avancez immédiatement de 2 colonnes sur le plateau Conseil Municipal (uniquement sur la ligne Département de l'Economie ou la ligne Département du Tourisme). Ceci peut s'appliquer à un seul et même disque ou à deux disques distincts. Vous recevez immédiatement chacun des bonus.

Phase 3 : Déplacement des Citoyens

Vous pouvez déplacer le/les citoyen(s) qui visite(nt) la Statue de la Liberté où vous le souhaitez ; ils peuvent aussi rester sur place.

Limite : 4 (1 par emplacement)



Golden Gate Bridge

Cette tuile fait 1x4 cases. Elle peut être tournée ou retournée.

Phase 1 : Sélection des Actions Spéciales

Après que vous ayez construit le **Golden Gate Bridge** dans votre Arrondissement, chaque fois que vous choisissez l'Architecte, un citoyen issu de la réserve commune visite le pont ! Ce nouveau citoyen peut être déplacé pendant la **Phase 3 : Déplacement des Citoyens**.

Phase 2 : Construction

- Le Golden Gate Bridge doit avoir exactement 1 case sur la terre et les 3 autres cases dans la mer.
- Lorsque vous construisez le Golden Gate Bridge, vous avancez immédiatement de 2 colonnes sur le plateau Conseil Municipal (**uniquement** sur la ligne Département de l'Economie ou la ligne Département du Tourisme). Ceci peut s'appliquer à un seul et même disque ou à deux disques distincts. Vous recevez immédiatement chacun des bonus.

Extension Pompes à Eau

Présentation Générale

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

Matériel

24	Pompes à Eau
1	Carte Promesse Electorale
1	Carte Promesse Electorale Spéciale
1	Piste de Tour Superposable de 10 Tours

Mise en Place

Recouvrez l'ancienne piste de tour du plateau Conseil Municipal avec la Piste de Tour superposable. La partie dure maintenant 10 Tours !

Déroulement du Jeu

Phase 2 : Construction

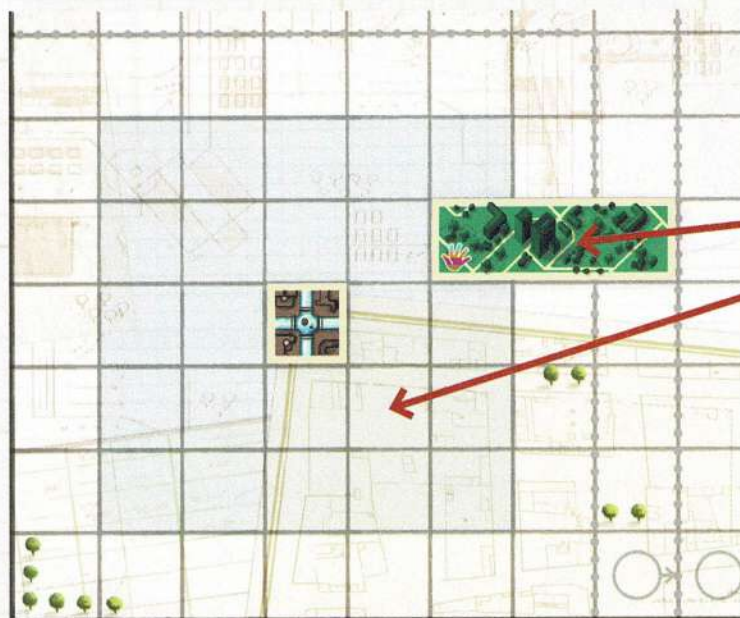
Les Tuiles Que Vous Pouvez Construire

Coût

La Pompe à Eau est considérée comme une tuile bâtiment. Elle coûte \$3.



Chaque pompe à eau alimente en eau plusieurs cases. Lorsque l'une des cases d'un bâtiment est alimentée en eau, alors tout le bâtiment est alimenté en eau.



Cette Zone Résidentielle est alimentée en eau.

La Pompe à Eau alimente en eau les cases bleu clair.

Si vous jouez avec un plateau sur lequel il y a une rivière ou la mer, chaque case adjacente à l'eau est déjà alimentée en eau.

Phase 5 : Vote

Tours 9–10: Les citoyens situés dans une Zone Résidentielle qui n'est pas alimentée en eau **ne votent pas**.

Fin de la Partie et Score Final

Promesse Electorale : Construire 4 Pompes à Eau.

Promesse Electorale Spéciale : Avoir le plus de Pompes à Eau dans votre arrondissement.

Credits

Small City Deluxe : Summer 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

