Un jeu de
Dirk Henn
pour 2 à 6 joueurs

NEW YORK

Special – Edition Based on AWARD WINNING Alhambra

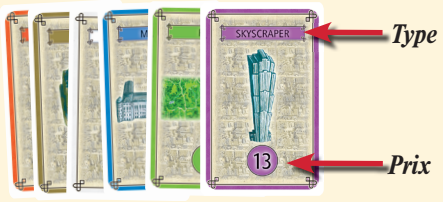
Card Game

QUEEN GAMES

Matériel de jeu

- **108 cartes d'argent** – avec 4 monnaies différentes. C'est avec elles que l'on achète les cartes « bâtiment ».

- **54 cartes « bâtiment »** – elles montrent les 6 catégories différentes de bâtiments.

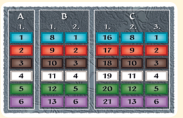


- **1 chantier** – avec un symbole pour chaque monnaie.

- **2 cartes « décompte » et 1 carte récapitulative**

Carte « décompte A »

Carte « décompte B »



Carte récapitulative

- **1 règle du jeu**

But du jeu

A chaque fois qu'un décompte a lieu, celui qui possède le plus de cartes « bâtiment » dans une catégorie obtient des points de victoire.

Lors de chaque décompte, le nombre de points de victoire à distribuer augmente.

Celui qui totalise le plus de points à la fin du jeu remporte la partie.

Préparation du jeu

Poser le **chantier** au milieu de la table.

Trier les cartes (cartes « bâtiment », « argent », « décompte » et la carte récapitulative).

Mélanger les 54 **cartes « bâtiment »** et les poser en pile face cachée sur la table.

Retourner et poser les 4 premières cartes de gauche à droite sur le chantier.

Laisser pour le moment les 2 **cartes « décompte »** de côté.

Le tableau ci-contre montre le nombre et les prix de chaque catégorie.

Prix	*Nombre*	*Type*
2-8	7x	Museum
3-9	7x	Theater
4-10	9x	Station
5-11	9x	Church
6-12	11x	Park
7-13	11x	Skyscraper

NY Kartenspiel Anleitung FR.indd 1 30.07.2010 13:41:17 Uhr

Une fois les **cartes d'argent** mélangées, chaque joueur obtient son **capital de départ.** Chaque joueur tire de la pioche plusieurs cartes d'argent et les pose devant lui, jusqu'à ce que la **valeur totale** soit au moins de **20** (*peu importe la monnaie*).

Lorsque chaque joueur a reçu son argent, chacun prend ses cartes à la main. Les joueurs prennent leurs cartes en main et les gardent cachées à partir de là.

Le joueur qui a le moins de cartes en main commence la partie; en cas d'égalité, c'est le **joueur** avec la plus petite valeur totale **qui débute**. S'il y a toujours égalité, c'est le plus jeune joueur qui commence. Ensuite, on retourne et on pose côte à côte, face visible, les 4 première cartes d'argent de la pile face cachée.

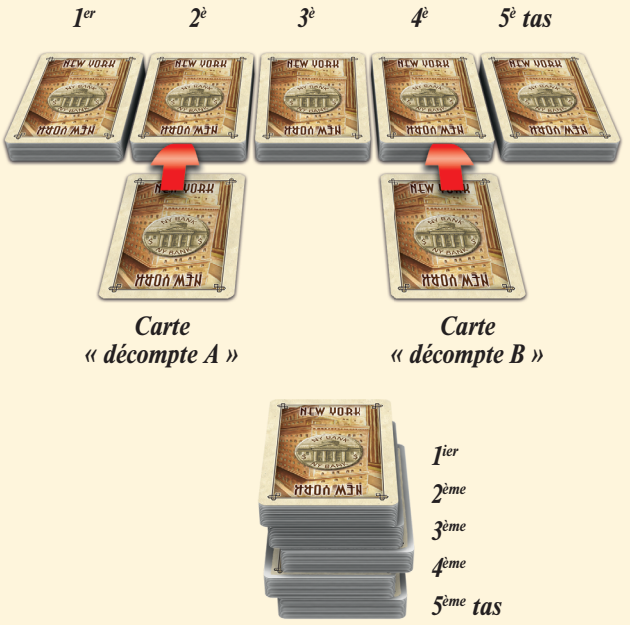
Ensuite, séparer les cartes d'argent restantes en 5 tas de même taille. Dans le 2ème tas, glisser la carte « décompte A », et la carte « décompte B » dans le 4ème.

Reconstituer ensuite un seul tas: poser le 5ème tas tout en bas, puis le 4ème, le 3ème, le 2ème et enfin le 1er.

Poser ce tas face cachée près des cartes d'argent déjà retournées.

Préparer des stylos, du papier et la carte récapitulative pour chaque décompte.

Remarque: De cette manière on s'assure que chacun reçoit une somme d'argent d'une valeur totale comprise entre 20 et 28.



Remarque: Cette procédure permet de s'assurer que les cartes « décompte » ne sortent ni trop tôt ni trop tard, et pas non plus directement l'une après l'autre.

Déroulement du jeu

Le joueur dont c'est le tour doit choisir l'une des 2 actions possibles:

- **Prendre de l'argent**
- **Acheter une carte « bâtiment »**

Les actions en détail:

Prendre de l'argent

Le joueur dont c'est le tour peut prendre la ou les carte(s) d'argent qu'il souhaite parmi celles face visible, si leur somme n'est pas supérieure à 5 (*le type de monnaie n'a pas d'importance*).

Exemple: le joueur peut prendre les deux cartes de gauche ou une des deux autres.

NY Kartenspiel Anleitung FR.indd 2 30.07.2010 13:41:21 Uhr

Acheter une carte « bâtiment »

Le joueur dont c'est le tour peut prendre **des cartes « bâtiment »** face visible.

Pour cela, il doit payer **au moins le prix indiqué** sur la carte « bâtiment », dans la monnaie spécifiée sur le chantier.
Mais attention, on ne rend pas la monnaie!

Avec l'argent payé, on forme une défausse.

Si le joueur peut payer le prix exact, il rejoue et se décide de nouveau pour l'une des deux actions.

Remarque: Un joueur ne peut effectuer que 5 actions de cette manière pendant son tour (payer 4 fois le compte exact et prendre une fois de l'argent).

Le joueur pose la (les) carte(s) « bâtiment » acquise(s) face visible devant lui, de manière à ce que les autres joueurs puissent savoir à tout moment combien de cartes de chaque catégorie il possède.

Tant que c'est au tour d'un joueur, les cartes « bâtiment » **utilisées ne sont pas renouvelées**, cela se fait seulement à **la fin du tour.**

Exemple: Gabi a absolument besoin d'un « garden ». Le « garden » proposé coûte 10 de la monnaie bleue. Gabi a 2 cartes d'argent de la bonne couleur en main et décide d'acheter le « garden ».

Cependant comme elle ne paye pas la somme exacte (soit 10, mais 11), son tour est terminé. Elle ne récupère pas la monnaie.

Si elle avait payé la somme exacte, cela aurait été de nouveau à son tour et elle aurait une nouvelle fois eu le choix entre les deux actions « prendre de l'argent » et « acheter une carte bâtiment ».

Ensuite, Gabi pose la carte achetée avec les autres qu'elle posède.

Après qu'un joueur a fini son tour, on renouvelle les cartes « bâtiment » *(de gauche à droite)*. Des cartes d'argent sont ajoutées face visible pour que 4 soient à nouveau accessibles pour le joueur suivant.

S'il n'y a plus de cartes dans le tas cartes d'argent, on mélange la défausse pour former une nouvelle pioche.

C'est ensuite au joueur suivant de jouer.

Décomptes

Il y a en tout **3 décomptes** dans le jeu. Les deux premiers décomptes « A » et « B » ont lieu quand les cartes correspondantes sont tirées de la pioche des cartes d'argent. Le troisième et **dernier décompte, « C », a lieu à la fin du jeu.**

Si l'on tire une **carte « décompte »**, celui-ci se fait immédiatement, avant que le joueur suivant ne commence son tour.

Le joueur dont c'est le tour juste après le décompte pose la carte devant lui. Le nombre de points à distribuer est écrit sur la carte récapitulative.

Lorsque tous les points ont été distribués, on écarte la carte « décompte » du jeu. On ajoute une nouvelle carte d'argent à celles restantes pour en avoir 4.

Pour chaque catégorie de cartes « bâtiment », des points sont donnés, que l'on notera sur une feuille de papier.

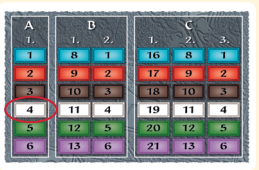
S'il y a égalité, c'est-à-dire si plusieurs joueurs ont autant de cartes « bâtiment » d'une catégorie, les points des places correspondantes sont additionnés puis divisés *(en arrondissant à la valeur inférieure)*.

NY Kartenspiel Anleitung FR.indd 3 30.07.2010 13:41:23 Uhr

Décompte « A »

Le **1er décompte** a lieu dès que la carte « décompte A » est tirée.

C'est uniquement celui qui possède le plus de cartes d'une catégorie qui reçoit autant de points qu'inscrits sur la carte récapitulative pour la 1ère place.

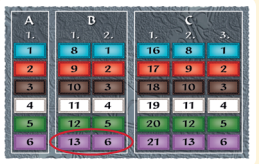


Exemple: Le joueur avec le plus de cartes « bâtiment » blanches reçoit 4 points.

Décompte « B »

Lors du **2ème décompte**, (qui a lieu quand la carte « décompte B » est tirée), ce sont les deux joueurs qui ont le plus de cartes « bâtiment » d'une catégorie qui gagnent des points.

Le nombre de points que les joueurs obtiennent est décidé par la colonne B de la carte récapitulative.



Exemple: Le joueur qui a le plus de cartes « bâtiment » violettes reçoit 13 points.

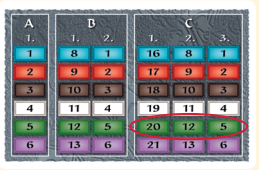
Le deuxième a avoir le plus de cartes reçoit 6 points.

Exemple: Tobi et Nina ont chacun 4 cartes « bâtiment » violettes. Ils se partagent les points de la 1ère et de la 2ème place: 13 + 6 = 19 points. Chacun reçoit donc la somme arrondie de 9 points.

Décompte « C »

Le **3ème décompte** a lieu à la fin du jeu, dès qu'il n'y a plus assez de cartes « bâtiment » pour en poser 4 *(voir la partie « fin du jeu »).*

Lors de ce décompte, le 3ème joueur ayant le plus de cartes gagne aussi des points, selon les points de la carte récapitulative.



Exemple: Paul et Nina ont chacun 3 cartes « bâtiment » vertes; Tobi et Katia chacun 2.

Paul et Nina obtiennent chacun 20 + 12 = 32 : 2 = 16 points.

Tobi et Katia obtiennent chacun 5 : 2 = 2 points (arrondi).

Fin de jeu

Le jeu prend fin – après le tour d'un des joueurs – dès qu'on ne peut plus compléter les 4 cartes « bâtiment » parce qu'elles ont toutes été utilisées.

Remarque: Les cartes « bâtiment » sont toujours complétées, autant que possible, dans l'ordre.

Les cartes « bâtiment » restantes sont données dans l'ordre aux joueurs qui ont le plus d'argent de la bonne monnaie en main lors du décompte (*le prix des bâtiments n'a plus d'importance*). En cas d'égalité, la carte « bâtiment » n'est pas distribuée.

On commence alors le troisième et dernier décompte.

Celui qui a gagné le plus de points victoire après le dernier décompte remporte le jeu. En cas d'égalité, les joueurs se partagent la victoire.

Règles spéciales pour le jeu à deux

Les règles pour 3 à 6 joueurs sont valables avec les modifications suivantes:

Il y a exactement 3 exemplaires de chaque carte d'argent, **on en enlève une de chaque** de manière à ne jouer qu'avec **72 cartes d'argent**.

Il y a un **3ème joueur imaginaire** – appelons-le Martin. Il collectionne les cartes « bâtiment » et ne joue pas lorsque c'est son tour.

Au **début du jeu, les 6 premières cartes « bâtiment » sont retournées**, triées et mises de côté pour Martin, de manière à ce que les autres joueurs puissent les voir.

Lors des décomptes, Martin reçoit aussi des points s'il a le plus de cartes. Immédiatement après le décompte « A », Martin reçoit 6 nouvelles cartes « bâtiment » qui sont, elles aussi tirées de la pioche et posées avec ses autres cartes. Après le décompte « B », Martin reçoit de nouveau des cartes « bâtiment ». Par contre, cette fois-ci, il obtient **un tiers des cartes « bâtiment » restantes** *(en arrondissant á la valeur inférieure).*

Pour les deux autres joueurs, une seule règle change: A chaque fois qu'ils achètent une carte « bâtiment », **ils peuvent aussi l'offrir à Martin.**

© Copyright 2010 Queen Games, D-53842 Troisdorf, Germany

NY Kartenspiel Anleitung FR.indd 4 30.07.2010 13:41:24 Uhr