

TOWN CENTER

Un jeu en 3 dimensions pour 2 à 4 joueurs d'Alban Viard 2013

Town Center est le deuxième jeu de la trilogie Small City©. Dans ce jeu vous êtes le maire d'une ville, et vous avez comme mission d'aménager son centre ville. Zones commerciales, Appartements, ascenseurs et parkings devront y être judicieusement placés et empilés afin que votre centre ville soit le plus influent. Plus vous élèverez votre ville, et plus vous marquerez de points, mais vous devrez toutefois veiller à alimenter les quartiers en énergie/électricité.

MATÉRIEL DU JEU ET MISE EN PLACE

- 1 sac en toile ;
- 4 petits plateaux représentant les centre-villes ;
- 131 cubes en 7 couleurs réparties comme suit :
42 Appartements (vert), 25 Commerces (bleu), 20 Générateurs (jaune),
12 Bureaux (rouge), 20 Ascenseurs / Parkings (noir), 4 Mairies (violet),
8 Argent (gris)



MISE EN PLACE : Par joueur, mettre dans le sac 6 Appartements, 3 Commerces, 3 Bureaux, 4 Générateurs et 4 Ascenseurs/Parkings. Les cubes restants sont mis à côté des joueurs, ils constituent la réserve. Chaque joueur reçoit ensuite un plateau centre-ville, un cube Mairie (violet) qu'il place sur l'un des terrains vides et reçoit 2 marqueurs Argent (gris). Les joueurs commencent avec \$3. On marque la richesse des joueurs en plaçant les marqueurs Argent sur le plateau, la première colonne est réservée aux dizaines, la deuxième aux unités. Les joueurs mettent à jour leur argent en ajustant les niveaux en cours de partie. L'argent est gardé visible des autres joueurs durant toute la partie. Le joueur étant allé pour la dernière fois en centre-ville reçoit le sac, c'est le premier joueur.



Exemple : A 3 joueurs, on met dans le sac 18 Appartements, 9 Commerces, 9 Bureaux, 12 Générateurs et 12 Ascenseurs/Parkings.

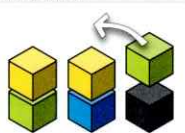
SÉQUENCE DE JEU : Le jeu se déroule sur 10 tours et chaque tour est composé de 5 phases distinctes :

- 1) **ACQUISITION DES BÂTIMENTS :** les joueurs reçoivent des cubes
- 2) **CONSTRUCTIONS :** les joueurs placent les cubes
- 3) **AGRANDISSEMENTS :** les joueurs étendent Commerces et Appartements
- 4) **REVENUS :** les joueurs reçoivent leurs revenus
- 5) **ACHAT :** les joueurs achètent un Générateur ou un ascenseur

PHASE 1: ACQUISITION DES BÂTIMENTS

Le premier joueur pioche dans le sac un nombre de cubes égal au double du nombre de joueurs. Il prend un cube de son choix et forme selon son choix autant de piles que le nombre de joueurs, l'une des piles n'étant toutefois constituée que d'un seul cube, les autres de deux. Au premier tour, il ne peut pas y avoir de cubes rouges (Bureaux), le cas échéant on les remet dans le sac et on en pioche d'autres.

Exemple à 3 joueurs : Le premier joueur pioche 6 cubes dans le sac : 2 Générateurs jaunes, 2 Appartements verts, 1 Commerce bleu et 1 Parking noir. Il choisit pour lui un Appartement (vert) et forme 3 piles avec les cubes restants comme ci-contre à droite.

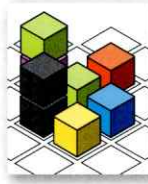


Ensuite, dans le sens des aiguilles d'une montre, les joueurs prennent chacun leur tour un cube dans l'une des piles. On ne peut prendre qu'un cube situé **au dessus** d'une pile, libérant éventuellement pour le joueur suivant le cube en dessous. Ainsi dans l'exemple ci-avant, le deuxième joueur n'a le choix qu'entre un cube noir ou un des 2 cubes jaunes, libérant alors une autre couleur pour le joueur suivant. Une fois que chaque joueur a choisi un cube, en commençant par le dernier joueur et dans l'ordre inverse des aiguilles d'une montre, chaque joueur reprend un cube, le premier joueur prenant alors le dernier cube. Chaque joueur reçoit ainsi 2 cubes qu'il va placer dans sa ville à la phase suivante.

PHASE 2 : CONSTRUCTION

Une ville est divisée en 2 parties : Les 9 carrés du centre du plateau constituent le **centre-ville**, les autres carrés représentent la **banlieue**. On dit que deux cubes sont **adjacents ou voisins** l'un de l'autre s'ils se situent au même niveau et se touchent par les côtés (pas les arêtes) ou qu'ils se situent directement l'un sur l'autre. On appelle Tour l'empilement de 2 cubes ou plus.

Exemple : Au rez-de-chaussée, le Commerce bleu est adjacent à l'Appartement vert et au Générateur jaune, mais pas à la tour noire. L'Appartement au niveau 1 (au dessus de la Mairie violette) n'est pas adjacent à l'autre Appartement du rez-de-chaussée.



Dans cette phase, les joueurs placent simultanément dans leur ville, 1 par 1, les 2 cubes acquis lors de la phase précédente. Les cubes acquis **doivent obligatoirement** être placés ou défaussés et ne peuvent pas être conservés pour le tour suivant.

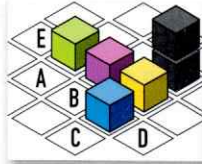
Les joueurs peuvent construire n'importe où, mais ils doivent respecter **LES RÈGLES DE CONSTRUCTION SUIVANTES :**

- Construire est gratuit, sauf pour les Bureaux. Pour pouvoir construire un Bureau (rouge), il faut payer \$5. Si le joueur ne peut pas payer, alors le cube est défaussé dans la réserve (pas dans le sac !) et le joueur ne profitera pas de ce cube. Un joueur doit cependant le prendre en phase 1 lorsqu'il lui est proposé même s'il ne peut le placer ensuite. Il est donc possible que le joueur ne place pas de cubes si le joueur possède moins de \$5 et qu'il n'ait reçu que des cubes rouges (ceci est cependant très rare). Si le joueur dispose de l'argent nécessaire, alors il doit payer et placer le Bureau.
- Il est interdit de construire un Appartement adjacent à un autre Appartement (cubes verts).

- Il est interdit de construire un Commerce adjacent à un autre Commerce (cubes bleus).
- On peut construire 2 Générateurs (jaune) l'un à côté de l'autre ou encore 2 Bureaux (rouge) l'un à côté de l'autre. Ils constituent alors 2 Générateurs distincts ou 2 Bureaux distincts.

IMPORTANT : Une Mairie est considérée comme un Bureau !

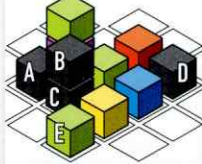
Exemple : Le joueur a reçu 1 Appartement (vert) et 1 Commerce (bleu) pendant la phase Acquisition qu'il doit maintenant placer. Il ne peut placer le cube vert adjacent au cube vert déjà présent (c'est-à-dire en E, en A et au-dessus). Il peut par exemple le placer en B ou au dessus de la mairie violette. Le cube de Commerce ne peut pas être construit en B, C, D et au dessus du Commerce déjà présent. Il peut le construire sur le Générateur jaune par exemple.



Un cube noir placé au rez-de-chaussée est appelé un **Parking**. Il procure des revenus au joueur (cf. phase 4 revenus). On ne peut pas construire de parkings dans les étages. Il est cependant possible de placer deux cubes noirs l'un à côté de l'autre au rez-de-chaussée, constituant ainsi un unique parking de deux cubes. Il est interdit de placer des cubes d'autres couleurs par-dessus, mais deux cubes noirs peuvent être empilés les uns sur les autres et constituent alors un **Ascenseur** (l'ensemble n'est donc plus un parking). L'ascenseur détermine en outre la hauteur maximale des tours du centre-ville. Ainsi un Ascenseur constitué de 2 cubes permettra d'avoir un centre-ville avec des tours de hauteur 2. (Note : On peut avoir 2 Ascenseurs distincts, ce qui est cependant inutile...).

ATTENTION : Pour pouvoir fonctionner, un ascenseur doit être connecté à un Générateur. Comme il est interdit de construire aux étages supérieurs tant qu'un ascenseur n'est pas électrifié, le Générateur devra donc se trouver au rez-de-chaussée et être adjacent à l'ascenseur.

- La hauteur maximale des tours en banlieue est de 1 pour toute la partie quelle que soit la hauteur de l'ascenseur. En centre-ville, la hauteur limite est imposée par la hauteur de la tour Ascenseur qui **ne peut pas excéder 5**.



Exemple : Les cubes noirs A et D sont des parkings. Ils vont générer de l'argent pendant la phase de revenus. Il n'est pas autorisé d'empiler des cubes d'une autre couleur dessus. Les cubes noirs B et C forment un ascenseur. Cet ascenseur est adjacent à un Générateur jaune. Alimenté, l'ascenseur est donc actif et le joueur peut construire à l'étage supérieur en empilant au maximum 2 cubes. Si le joueur acquiert un troisième cube noir qu'il place sur la tour noire B-C, il pourra construire au centre-ville des bâtiments au 3ème étage. Le cube E est situé en banlieue, ainsi aucun cube ne peut y être empilé dessus (quelle que soit la hauteur de l'ascenseur).

PHASE 3 : AGRANDISSEMENT

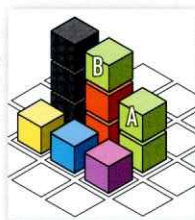
Un agrandissement consiste à augmenter la taille des Commerces et Appartements. D'une manière générale, s'il y a plusieurs agrandissements possibles, le joueur décide lequel faire en premier. Plusieurs agrandissements successifs peuvent avoir lieu. Ils sont obligatoires s'ils sont possibles. S'il est impossible lors d'un tour pour une raison de hauteur limite ou autre, l'agrandissement pourra se faire lors d'une pro-

chaîne phase 3 si les conditions y sont réunies. Seuls les Appartements et Commerces peuvent être agrandis. Pour chaque agrandissement possible, un joueur prend un cube correspondant de la réserve qu'il ajoute dans sa ville selon les règles suivantes. Un Générateur n'est pas nécessaire pour pouvoir agrandir.

A) Un Appartement de 1 cube adjacent à 2 Bureaux peut s'agrandir de 1 cube. Le joueur prend alors un Appartement de la réserve et agrandit cet Appartement en lui ajoutant un cube dans l'une des 3 dimensions si possible. Plus généralement, un Appartement de N cubes voisin à N+1 bureaux différents peut s'agrandir et devenir de « taille N+1 » etc.... On rappelle que la mairie est considérée comme un Bureau (rouge). On ne peut pas agrandir à un étage supérieur à la hauteur limite déterminée par l'ascenseur. Ainsi un centre-ville avec un ascenseur de taille 2 (2 cubes) ne pourra pas avoir de cubes placés au 3ième étage.

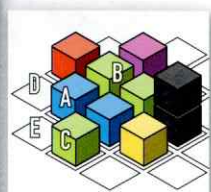
IMPORTANT : Un Appartement constitué de plusieurs cubes est un **unique** bloc, donc un unique Appartement. Remarquez que plus l'Appartement est grand, plus il sera difficile de l'agrandir. (Rappel : on ne peut ajouter un cube vert à un Appartement pendant la phase de construction).

Exemple : L'Appartement A de taille 2 est adjacent à 3 Bureaux (2 cubes rouge et la Mairie violette), il peut être agrandi, pour ce faire le joueur prend un cube vert de la réserve et empile une autre cube vert par-dessus A, fusionnant ainsi l'Appartement avec l'Appartement B, créant ainsi un Appartement de taille 4.



B) Un Commerce de 1 cube voisin à 2 Appartements **différents** quelle que soit leur taille peut s'agrandir en lui ajoutant un cube depuis la réserve, dans l'une des 3 dimensions si possible. Un Commerce constitué de 2 cubes, voisin à 3 Appartements **différents** peut s'agrandir en lui ajoutant un cube pris de la réserve, dans l'une des 3 dimensions, etc... De même que pour les Appartements, on ne peut pas dépasser la limite imposée par les Ascenseurs.

IMPORTANT : Un Commerce constitué de plusieurs cubes est un unique bloc et donc un unique Commerce. Ainsi plus un Commerce est grand, plus il sera difficile de l'agrandir. (On rappelle qu'il est impossible d'ajouter un cube bleu à un Commerce pendant la phase de construction).



Exemple : Le Commerce de 2 cubes A est adjacent à 2 Appartements verts B et C, il ne peut pas être agrandi. L'Appartement B est considéré comme un unique Appartement de 2 cubes. Si on empile un autre Appartement sur le Commerce A, alors il sera adjacent à 3 Appartements différents et pourra s'agrandir !

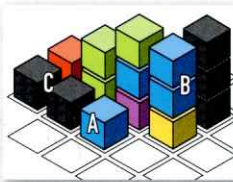
Pour résumer, les Bureaux (et la Mairie) permettent d'agrandir les Appartements et plusieurs Appartements permettent de développer les zones commerciales !

PHASE 4 : REVENUS

Les joueurs reçoivent de l'argent de leurs Parkings et de leurs Commerces électrifiés. Ils ajustent leurs revenus avec leurs cubes gris en bas de leur plateau personnel. Le joueur reçoit un salaire de base de \$1. S'ajoutent à ce salaire les revenus suivants :

- Les Parkings génèrent des revenus égaux au nombre de cubes qui leur sont adjacents. Si le joueur a construit 2 cubes noirs adjacents, alors cet ensemble est considéré comme un unique parking et on compte le nombre de cubes adjacents à cet unique grand parking. D'autre part la tour noire constituant l'ascenseur compte pour 1 cube si elle est adjacente à un Parking. Note : Les Parkings n'ont pas besoin d'être adjacents à un Générateur pour procurer des revenus au joueur.
- Les Commerces connectés à un Générateur permettent eux aussi de gagner de l'argent. Un même Générateur peut alimenter plusieurs Commerces. De plus le Générateur peut être adjacent à n'importe quel étage du Commerce pour le rendre actif. Un Commerce constitué d'un seul cube fait gagner \$1, un Commerce constitué de 2 cubes fait gagner \$1+\$2, etc.
- Chaque Commerce procure en outre un bonus dépendant de la hauteur maximale atteinte par celui-ci : Si le Commerce est uniquement situé au rez-de-chaussée, il n'y a pas de bonus de hauteur. Si le Commerce atteint le premier étage (au moins l'un de ses cubes) alors il procure un bonus de \$1. S'il atteint le deuxième étage (au moins l'un de ses cubes) alors il a un bonus de \$1+\$2 etc. **Note :** Pour acquérir le bonus, le Commerce n'a pas besoin de commencer au rez-de-chaussée, seule la hauteur finale compte.

Exemple : Le Parking C est adjacent à 3 cubes, il génère un revenu de \$3 (il n'a pas besoin d'être électrifié). Le Commerce A n'est pas électrifié, il ne fait pas gagner de revenus au joueur. Le Commerce B est constitué de 3 cubes, et atteint le 3ième étage, il rapporte \$1+\$2+\$3 (pour la taille du Commerce) et \$1+\$2 (pour le bonus de hauteur) = \$9



PHASE 5 : ACHAT

Lors de cette phase, les joueurs peuvent acheter un Générateur OU un Ascenseur. Chaque Générateur et Ascenseur acheté dans cette phase provient de la réserve.

- Le coût d'achat du premier Générateur est de \$5. Le prix du second est de \$10, puis \$15, \$20 etc...
- Si le joueur n'a pas encore de cube noir dans sa ville, alors il peut acheter un cube noir pour \$5. S'il en possède déjà, alors le prix est de \$10 par cube noir déjà construit, puis \$15, \$20 etc..., mais il doit **obligatoirement** l'empiler avec celui qu'il possède déjà pour former ou agrandir un Ascenseur. Autrement dit, il est interdit d'acheter un deuxième, troisième, etc... cube noir et d'en faire un Parking.

FIN DU TOUR ET FIN DE LA PARTIE

A la fin d'un tour (lorsque tous les joueurs ont joué complètement les 5 phases), le joueur situé à la gauche du premier joueur reçoit le sac de cubes. A la fin du 10ième tour, après la phase 5, la partie cesse. On procède alors au décompte final.

DÉCOMPTÉ FINAL

On procède au calcul des scores des joueurs.

- Chaque Appartement électrifié rapporte des points de victoire (PV). Un Générateur peut servir pour plusieurs Appartements et peut en même temps alimenter un ou plusieurs Commerces. L'électrification peut se faire à n'importe quel étage comme pour les Commerces. Un Appartement de 1 cube rapporte 1 PV, un Appartement de 2 cubes 1+2 PV, etc...
- Pour chaque Appartement connecté à un Générateur, on ajoute un bonus suivant la hauteur de son cube le plus haut. Un Appartement situé uniquement au rez-de-chaussée ne procure pas de bonus au joueur. Un Appartement dont l'un de ses cubes atteint le 1er étage procure un bonus de 1 PV, un Appartement dont l'un de ses cubes atteint le 2ième étage procure un bonus de 1+2 PV, etc. Pour qu'un Appartement procure un bonus de hauteur, il n'est pas nécessaire qu'il commence au rez-de-chaussée, seule la hauteur maximale atteinte compte.
- Chaque tranche de \$5 sur la piste rapporte 1 PV
- Chaque cube construit en banlieue constitue un malus de -1 PV

Le joueur avec le plus de Points de victoire est le gagnant. En cas d'égalité, l'emporte le plus riche. S'il y a encore égalité, la victoire est partagée.

VARIANTES

N°1 : SOLO Le jeu peut se jouer en solo, il devient alors un véritable casse tête dans lequel l'objectif est de marquer le plus de points de victoire. Les règles demeurent identiques, sauf celle de la phase 1 dans laquelle le joueur piochera 3 cubes dans le sac contenant 6 cubes verts, 4 cubes jaunes, 4 cubes noirs, 3 cubes bleus et 3 cubes rouges. Il en choisit 2 et remet dans le sac la troisième. A la fin des 10 tours quand il ne reste plus de cube dans le sac, le joueur compte ses points comme dans le jeu de base.

Niveau

0-40	Lieu Dit
41-50	Hameau
51-60	Village
61-70	Bourg
71-80	Commune
81-85	Ville
86-90	Agglomération
91-95	Métropole
96-100	Capital
>100	Mégalopole

N°2 : ACQUISITION DES BÂTIMENTS Le premier joueur pioche dans le sac un nombre de cubes égal au double du nombre de joueurs. Il forme autant de tours de 2 cubes que le nombre de joueurs. En commençant par le joueur situé à gauche du premier joueur et dans le sens des aiguilles d'une montre jusqu'au premier joueur, chaque joueur fait **une** seule offre en argent (il ne peut pas miser plus que ce qu'il possède sur son échelle d'argent). L'offre peut être supérieure ou inférieure à toute offre déjà faite, mais pas égale. Le joueur ayant fait l'offre la plus élevée doit payer le montant aux autres joueurs et prend la tour complète de deux cubes qu'il souhaite. Les autres joueurs ne paient rien. Par ordre décroissant d'offres, chacun prend ensuite la tour qu'il souhaite. *Exemple : Dans un jeu à 3 joueurs, le gagnant mise 9 Argent, il doit ainsi payer 4 Argent aux deux autres joueurs (il garde 1 Argent), les joueurs ajustent immédiatement leur Argent sur la piste.*

N°3 : LES TOITS Chaque cube présente des symboles Argent et Points de Victoire, positifs et négatifs. Pendant la phase de revenus, chaque joueur regarde sa ville vue du dessus et applique les bonus et malus en Argent suivant les toits visibles. Si le joueur ne peut pas payer, alors le joueur reste à 0. Pendant le décompte des points, chaque joueur regarde sa ville vue du dessus et applique les bonus et malus en Points de victoire suivant les toits visibles. Les cubes placés dans la réserve et ceux que les joueurs pourront acheter n'ont jamais de toits avec un Bonus/Malus.

Les règles de Town Center appartiennent à l'auteur et sont réservées à un usage personnel. Town Center © Alban Viard 2013

TOWN CENTER

Un jeu en 3 dimensions pour 2 à 4 joueurs d'Alban Viard 2013

Town Center est le deuxième jeu de la trilogie Small City©. Dans ce jeu vous êtes le maire d'une ville, et vous avez comme mission d'aménager son centre ville. Zones commerciales, Appartements, ascenseurs et parkings devront y être judicieusement placés et empilés afin que votre centre ville soit le plus influent. Plus vous élèverez votre ville, et plus vous marquerez de points, mais vous devrez toutefois veiller à alimenter les quartiers en énergie/électricité.

MATÉRIEL DU JEU ET MISE EN PLACE

- 1 sac en toile ;
- 4 petits plateaux représentant les centre-villes ;
- 131 cubes en 7 couleurs réparties comme suit :
42 Appartements (vert), 25 Commerces (bleu), 20 Générateurs (jaune),
12 Bureaux (rouge), 20 Ascenseurs / Parkings (noir), 4 Mairies (violet),
8 Argent (gris)



MISE EN PLACE : Par joueur, mettre dans le sac 6 Appartements, 3 Commerces, 3 Bureaux, 4 Générateurs et 4 Ascenseurs/Parkings. Les cubes restants sont mis à côté des joueurs, ils constituent la réserve. Chaque joueur reçoit ensuite un plateau centre-ville, un cube Mairie (violet) qu'il place sur l'un des terrains vides et reçoit 2 marqueurs Argent (gris). Les joueurs commencent avec \$3. On marque la richesse des joueurs en plaçant les marqueurs Argent sur le plateau, la première colonne est réservée aux dizaines, la deuxième aux unités. Les joueurs mettent à jour leur argent en ajustant les niveaux en cours de partie. L'argent est gardé visible des autres joueurs durant toute la partie. Le joueur étant allé pour la dernière fois en centre-ville reçoit le sac, c'est le premier joueur.



Exemple : A 3 joueurs, on met dans le sac 18 Appartements, 9 Commerces, 9 Bureaux, 12 Générateurs et 12 Ascenseurs/Parkings.

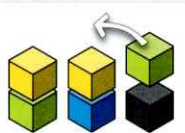
SÉQUENCE DE JEU : Le jeu se déroule sur 10 tours et chaque tour est composé de 5 phases distinctes :

- 1) **ACQUISITION DES BÂTIMENTS :** les joueurs reçoivent des cubes
- 2) **CONSTRUCTIONS :** les joueurs placent les cubes
- 3) **AGRANDISSEMENTS :** les joueurs étendent Commerces et Appartements
- 4) **REVENUS :** les joueurs reçoivent leurs revenus
- 5) **ACHAT :** les joueurs achètent un Générateur ou un ascenseur

PHASE 1: ACQUISITION DES BÂTIMENTS

Le premier joueur pioche dans le sac un nombre de cubes égal au double du nombre de joueurs. Il prend un cube de son choix et forme selon son choix autant de piles que le nombre de joueurs, l'une des piles n'étant toutefois constituée que d'un seul cube, les autres de deux. Au premier tour, il ne peut pas y avoir de cubes rouges (Bureaux), le cas échéant on les remet dans le sac et on en pioche d'autres.

Exemple à 3 joueurs : Le premier joueur pioche 6 cubes dans le sac : 2 Générateurs jaunes, 2 Appartements verts, 1 Commerce bleu et 1 Parking noir. Il choisit pour lui un Appartement (vert) et forme 3 piles avec les cubes restants comme ci-contre à droite.

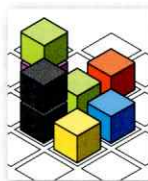


Ensuite, dans le sens des aiguilles d'une montre, les joueurs prennent chacun leur tour un cube dans l'une des piles. On ne peut prendre qu'un cube situé **au dessus** d'une pile, libérant éventuellement pour le joueur suivant le cube en dessous. Ainsi dans l'exemple ci-avant, le deuxième joueur n'a le choix qu'entre un cube noir ou un des 2 cubes jaunes, libérant alors une autre couleur pour le joueur suivant. Une fois que chaque joueur a choisi un cube, en commençant par le dernier joueur et dans l'ordre inverse des aiguilles d'une montre, chaque joueur reprend un cube, le premier joueur prenant alors le dernier cube. Chaque joueur reçoit ainsi 2 cubes qu'il va placer dans sa ville à la phase suivante.

PHASE 2 : CONSTRUCTION

Une ville est divisée en 2 parties : Les 9 carrés du centre du plateau constituent le **centre-ville**, les autres carrés représentent la **banlieue**. On dit que deux cubes sont **adjacents ou voisins** l'un de l'autre s'ils se situent au même niveau et se touchent par les côtés (pas les arêtes) ou qu'ils se situent directement l'un sur l'autre. On appelle Tour l'empilement de 2 cubes ou plus.

Exemple : Au rez-de-chaussée, le Commerce bleu est adjacent à l'Appartement vert et au Générateur jaune, mais pas à la tour noire. L'Appartement au niveau 1 (au dessus de la Mairie violette) n'est pas adjacent à l'autre Appartement du rez-de-chaussée.



Dans cette phase, les joueurs placent simultanément dans leur ville, 1 par 1, les 2 cubes acquis lors de la phase précédente. Les cubes acquis **doivent obligatoirement** être placés ou défaussés et ne peuvent pas être conservés pour le tour suivant.

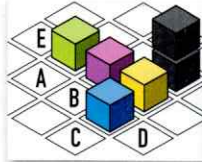
Les joueurs peuvent construire n'importe où, mais ils doivent respecter **LES RÈGLES DE CONSTRUCTION SUIVANTES :**

- Construire est gratuit, sauf pour les Bureaux. Pour pouvoir construire un Bureau (rouge), il faut payer \$5. Si le joueur ne peut pas payer, alors le cube est défaussé dans la réserve (pas dans le sac !) et le joueur ne profitera pas de ce cube. Un joueur doit cependant le prendre en phase 1 lorsqu'il lui est proposé même s'il ne peut le placer ensuite. Il est donc possible que le joueur ne place pas de cubes si le joueur possède moins de \$5 et qu'il n'ait reçu que des cubes rouges (ceci est cependant très rare). Si le joueur dispose de l'argent nécessaire, alors il doit payer et placer le Bureau.
- Il est interdit de construire un Appartement adjacent à un autre Appartement (cubes verts).

- Il est interdit de construire un Commerce adjacent à un autre Commerce (cubes bleus).
- On peut construire 2 Générateurs (jaune) l'un à côté de l'autre ou encore 2 Bureaux (rouge) l'un à côté de l'autre. Ils constituent alors 2 Générateurs distincts ou 2 Bureaux distincts.

IMPORTANT : Une Mairie est considérée comme un Bureau !

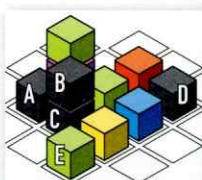
Exemple : Le joueur a reçu 1 Appartement (vert) et 1 Commerce (bleu) pendant la phase Acquisition qu'il doit maintenant placer. Il ne peut placer le cube vert adjacent au cube vert déjà présent (c'est-à-dire en E, en A et au-dessus). Il peut par exemple le placer en B ou au dessus de la mairie violette. Le cube de Commerce ne peut pas être construit en B, C, D et au dessus du Commerce déjà présent. Il peut le construire sur le Générateur jaune par exemple.



Un cube noir placé au rez-de-chaussée est appelé un **Parking**. Il procure des revenus au joueur (cf. phase 4 revenus). On ne peut pas construire de parkings dans les étages. Il est cependant possible de placer deux cubes noirs l'un à côté de l'autre au rez-de-chaussée, constituant ainsi un unique parking de deux cubes. Il est interdit de placer des cubes d'autres couleurs par-dessus, mais deux cubes noirs peuvent être empilés les uns sur les autres et constituent alors un **Ascenseur** (l'ensemble n'est donc plus un parking). L'ascenseur détermine en outre la hauteur maximale des tours du centre-ville. Ainsi un Ascenseur constitué de 2 cubes permettra d'avoir un centre-ville avec des tours de hauteur 2. (Note : On peut avoir 2 Ascenseurs distincts, ce qui est cependant inutile...).

ATTENTION : Pour pouvoir fonctionner, un ascenseur doit être connecté à un Générateur. Comme il est interdit de construire aux étages supérieurs tant qu'un ascenseur n'est pas électrifié, le Générateur devra donc se trouver au rez-de-chaussée et être adjacent à l'ascenseur.

- La hauteur maximale des tours en banlieue est de 1 pour toute la partie quelle que soit la hauteur de l'ascenseur. En centre-ville, la hauteur limite est imposée par la hauteur de la tour Ascenseur qui **ne peut pas excéder 5**.



Exemple : Les cubes noirs A et D sont des parkings. Ils vont générer de l'argent pendant la phase de revenus. Il n'est pas autorisé d'empiler des cubes d'une autre couleur dessus. Les cubes noirs B et C forment un ascenseur. Cet ascenseur est adjacent à un Générateur jaune. Alimenté, l'ascenseur est donc actif et le joueur peut construire à l'étage supérieur en empilant au maximum 2 cubes. Si le joueur acquiert un troisième cube noir qu'il place sur la tour noire B-C, il pourra construire au centre-ville des bâtiments au 3ème étage. Le cube E est situé en banlieue, ainsi aucun cube ne peut y être empilé dessus (quelle que soit la hauteur de l'ascenseur).

PHASE 3 : AGRANDISSEMENT

Un agrandissement consiste à augmenter la taille des Commerces et Appartements. D'une manière générale, s'il y a plusieurs agrandissements possibles, le joueur décide lequel faire en premier. Plusieurs agrandissements successifs peuvent avoir lieu. Ils sont obligatoires s'ils sont possibles. S'il est impossible lors d'un tour pour une raison de hauteur limite ou autre, l'agrandissement pourra se faire lors d'une pro-

A) An Apartment of one cube that is adjacent to two Office cubes is developed by adding a new green Apartment cube from the reserve, placed adjacent to the existing Apartment. An Apartment of two cubes must be adjacent to three Office cubes to be developed, and so on. The City Hall counts as one Office. New Apartment cubes may not exceed the height of the city's active Elevator.

IMPORTANT: An Apartment of several adjacent cubes is considered to be **one** big Apartment and it will be more and more difficult to make it evolve (Remember, it is not allowed to build a green cube adjacent to green cubes during the Construction phase).

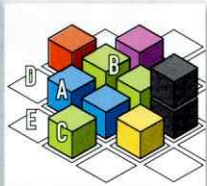
Example: The Apartment A is adjacent to three Office cubes, so it can be developed by adding a new green cube stacked directly upon Apartment A, merging with the cube B. This development results in a larger Apartment of 4 cubes, which will score more victory points at the end of the game.



B) A Shop of one cube that is adjacent to two **different** Apartments is developed by adding a new blue Shop cube from the reserve, placed adjacent to the existing Shop. A Shop of two cubes must be adjacent to three **different** Apartments, and so on. New Shop cubes may not exceed the height of the city's active Elevator.

IMPORTANT: A Shop of several adjacent cubes is considered to be **one** big Shop and it will be more and more difficult to make it evolve (Remember, it is not allowed to build a blue cube adjacent to blue cubes during the Construction phase).

Example: The Shop of two cubes A is adjacent to only two different Apartments B and C, so it cannot be developed. Remember that Apartment B is considered to be a single Apartment of two cubes. If the player adds a new Apartment on the suburb D, then Shop A will be adjacent to three different Apartments and can be developed. The new blue cube could be added on the open space E, but it is a better move to stack it on top of one of the existing blue cubes (which is allowed since there is an active Elevator of height 2).



To sum up the Development phase: Offices and City Hall stimulate growth of Apartments, and different Apartments stimulate growth of Shops.

PHASE 4: INCOME

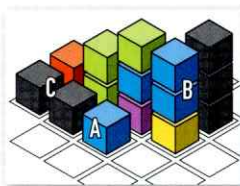
Players earn money from their Parking lots and their powered Shops. They adjust the income track on their personal board to reflect the new total.

- Every round, players automatically receive \$1 as salary.
- Each Parking lot generates money equal to the number of cubes adjacent to the Parking lot. A Parking lot of only one cube might earn a maximum of \$4 since no cubes can be stacked upon it. Parking lots do not need to be powered to earn money for the player.

- Players also earn money from their Shops, but only if the Shop is powered by being adjacent to a yellow Generator. Each powered Shop of one cube earns \$1, each powered Shop of 2 cubes earns \$1+\$2=\$3 and so on. If the Shop is only on the ground floor there is no additional income. If the Shop's highest cube reaches the second floor, add \$1. If the Shop's highest cube reaches the third floor, add \$1+\$2 and so on. For example, a Shop of 4 cubes that reaches the third floor earns \$1+\$2+\$3+\$4 (for the size) + \$1+\$2 (for the height)=\$13.

Note: The Shop does not need to start at the ground floor in order to get the bonus for its height; only the highest cube is considered.

Example: The Parking lot C on the ground floor is adjacent to 3 cubes; it generates \$3 for the player. The Shop A is not powered, so it earns no money. The Shop B has 3 cubes and reaches the third floor; it earns \$1+\$2+\$3 (for the size) + \$1+\$2 (for the height) = \$9.



PHASE 5: PURCHASING

In reverse turn order, each player may choose to buy and place either one yellow Generator cube **or** one black Elevator cube from the reserve.

- If this is the first yellow cube in the player's city, it costs \$5. If the player already has one yellow cube in his city, the price for the second one is \$10 and so on (\$15, \$20...).
- If this is the first black cube in the player's city, it costs \$5 and it automatically becomes a Parking lot that must be placed on the ground floor. If the player already has one black cube in his city, the price for the second one is \$10 and so on (\$15, \$20...), and he **must** stack the new black cube atop another black cube in order to create / heighten an Elevator, if possible.

END OF THE TURN AND END OF THE GAME

At the end of a turn, when all the players have complete the 5th phase, the player to the left of the first player takes the cotton bag and becomes the new first player. When the cotton bag is empty (which will be after 10 turns), the game is over and we count the points.

FINAL SCORING

- Each **powered** Apartment of one cube scores 1pt; each powered Apartment of two cubes scores 1+2pts, each powered Apartment of three cubes scores 1+2+3pts, and so on. If the Apartment is only on the ground floor, there is no additional bonus. An Apartment that reaches the second floor receives a bonus of 1pt; reaching the third floor receives a bonus of 1+2pts, and so on. The Apartment does not need to start on the ground floor in order to get the bonus for its height; only the highest cube is considered.
- Each \$5 at the end of the game = 1pt.
- There is a **penalty** of -1pt for each cube built in the suburbs.

The player with the most points wins the game. Ties are awarded to the tied player with the most money left over after the conversion to points. If players are still tied, they should start another game!

PLAYER AID to calculate Shop income, and to calculate Apartment points at the end of the game. Size is the number of cubes in the powered Shop/ Apartment, and Height is the height of the highest cube in the Shop/ Apartment, regardless of how tall it is.

size height	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
5	11	13	16	20	25	31	38	46	55	65	76	88
4	7	9	12	16	21	27	34	42	51	61	72	84
3	4	6	9	13	18	24	31	39	48	58	69	81
2	2	4	7	11	16	22	29	37	46	56	67	79
1	1	3	6	10	15	21	28	36	45	55	66	78

VARIANTS

N°1: SOLO In the Acquisition of Cubes phase, draw 3 cubes and put one of your choice back in the bag. Solo scoring: Calculate your score like in the multi-player game and check the level on the right:

Level
0-39 Homestead
40-49 Hamlet
50-59 Village
60-69 Neighborhood
70-79 Town
80-84 Suburb
85-89 City
90-94 Metropolis
95-99 Capital
≥100 Megalopolis

N°2: ACQUISITION PHASE VARIANT FOR EXPERIENCED PLAYERS The first player draws cubes equal to twice the number of players, and stacks them as he wishes to make as many towers of 2 cubes as the number of players. In the first round of the game, there should be no Office cubes. Draw replacements for any Office cubes drawn during the first round, and place the Office cubes back into the bag. Then in clockwise order, each player starting with the player on the left of the first player makes **only one** bid with money from their personal board. It is possible to bid less than other players, but it is not allowed to offer the same bid. It is possible to bid \$0. The first player makes the last bid. The player with the highest bid takes a **tower of 2 cubes**, the second-highest bidder takes another tower, and so on until each player has 2 cubes. Only the highest bidder has to pay for his bid. He divides his bid evenly between the other players, keeping any remainder. *Example: In a 3-player game, the winning bid is \$9, then the player gives \$4 to each of the other two players and keep \$1 for himself. The players adjust their money accordingly on their income tracks.*

N°3: ROOF VARIANT Players may add strategy to the basic game by taking the rooftops into consideration. All the rules stay the same, except in the Income phase and at the end of the game, as follows: At the end of the Income phase, each visible roof with a money symbol has to be resolved: If it shows a negative dollar, the player has to pay to the bank \$1. If it is a positive dollar, the player earns \$1 from the bank. The player immediately adjusts his money accordingly on the money track. If negative rooftops would make the player's money less than \$0, he stays at \$0. At the end of the game, each visible rooftop with a victory point symbol earns victory points (negative and positive) in the same way.

Town Center instructions belong to the author Alban Viard and are reserved for personal uses. Town Center © Alban Viard 2013

Credits: Thanks to Joshua Miller and Nathan Morse for the English correction and submissions. Guillaume, Teddy, Sylvain, David and Paul-Evan who gladly agreed to test and develop my wooden cube madness.