

The Capitals

Aide de jeu

Mise en place

Prendre les tuiles correspondant au nombre de joueurs. Place (n+2) tuiles de l'ère I sur la ligne \$0. Placer au hasard un cube de chaque joueur sur la piste d'initiative (ligne du haut), à partir de la colonne (\$3 ; x4) ; chaque joueur paye le coût indiqué. Placer les autres marqueurs des joueurs sur les cases ailées. Chaque joueur commence avec une centrale de base, un City Hall, un Hotel et 2 carrefours placés entre ces dernières tuiles, sa voiture et 4 cubes d'énergie à placer sur la centrale. Si vous jouez avec les tuiles Prospérité, je vous conseille de les drafter.

ICONS and SYMBOLS

- Activation Effect
- Construction Effect
- Permanent Effect
- Immediate Effect
- End of Game Effect
- Progress
- Population
- Employment
- Culture
- Public Services
- Economy
- Prestige
- Conditional: have X amount of shown resource
- All player markers ahead of yours on the track shown

Prosperity Tiles

- Having the most of...
- ...most of or tied...
- Having the least of...
- No Building Penalties
- Build +1 Tile during Building Phase
- # of cubes on power plant
- Upgrade power plant
- End of Tourism Phase
- Refers to position on game board track matching symbol

SUMMARY of PLAY

- 1. Phase politique** : choisir et payer le nouvel ordre du tour
- 2. Phase de construction** : dans l'ordre du tour, chaque joueur doit
 - Choisir et construire une tuile dans sa cité.
 - Appliquer les effets de construction
- 3. Phase de tourisme** : le joueur ayant le plus de culture prend la voiture du joueur en ayant le moins, puis celle d'autres joueurs, selon les zones sur la piste de culture
- 4. Phase d'activation** : dans l'ordre du tour, chaque joueur peut
 - Activer 1 ou plusieurs bâtiments (selon son nombre total d'activations) ou
 - Ne rien faire et recevoir 1 cube d'énergie ou 1 point de culture
- 5. Phase d'administration** : A effectuer dans cet ordre
 - Remplacer les carrefours pleins
 - Descendre d'une ligne les bâtiments du marché
 - Placer (n+2) tuiles de l'ère correspondant au prochain tour sur la ligne \$0
 - Déplacer le marqueur de tour
- 6. Phase de prospérité** : A la fin des tours 3,5,7,9,11, chaque joueur doit placer une de ses tuiles Prospérité dans sa ville, soit côté normal s'il respecte les conditions, soit côté Lac.

Evaluation de fin d'ère : A la fin des tours 4,8 et 12, dans l'ordre du tour, et dans cet ordre :

- Emploi : Gain ou perte de points de Prestige (PP) selon sa position
- Chômage : Perte de 0 à 3 PP selon l'écart avec sa Population
- Services publics : Gain ou perte des éléments indiqués par la case atteinte, puis perte de 2 PP par joueur devant soi
- Nettoyage : remettre dans la réserve les cubes d'énergie posés sur les bâtiments

Les départages (phase 3, évaluation) se font d'abord à l'argent, puis à l'ordre du tour.

Précisions

Phase 1 : la passer au 1^{er} tour ; à 3 joueurs, les 5 premières colonnes ont accessibles ; à 5 joueurs, uniquement au 2^e tour, le dernier joueur à se replacer appliquer un multiplicateur de 1

Phases 2 et 6 : -2 PP si la tuile n'est pas à côté d'un carrefour ; -2 PP si la tuile n'est pas adjacente (y compris diagonale) à une tuile de même couleur (pas de pénalité pour la première tuile

Phase 4 : nombre d'activations : 1 ou 2 (selon la centrale) + 1 (pour le possesseur de la tuile Touriste) ; coût d'activation : 1 + nb de cubes dessinés sur la tuile + nb de cubes (y compris voiture) présents sur la tuile ; une voiture remplace 1 cube et peut être déplacée

Fin de partie (à appliquer dans cet ordre)

1. Payer sa position d'ordre du tour (multiplicateur et valeur de la colonne)
2. 4 cubes d'énergie → 1 PP
3. 4\$ → 1 PP

Départage final aux cubes d'énergie restants, puis à l'argent restant, puis à l'ordre du tour

4. 1 PP / 2 points de culture
5. 1 PP / case supplémentaire parcourue depuis la prise de sa dernière centrale