



RÈGLES DU JEU

Matériels :

- Cartes des règles
- Cartes mystères
- 4 Pions
- 1 Plateau de jeu (38,6x38,6cm)
- Blocs Étages de 2 à 6
- 1 Dé à 6 faces
- Cartes missions
- Cartes échelle

Modalités :

Se joue à **2, 3 ou 4 joueurs**, 4 est le chiffre préconisé.
Les pions sont dispersés aux quatre coins du plateau.
Le plateau est divisé en 252 cases de même taille, plus le quartier central.
Les rangées sont numérotées de 1 à 16 et de A à P.
Ainsi, avec les coordonnées, les joueurs sauront exactement où se déplacer.

Contexte :

Dans un monde futuriste, la ville est divisée en quatre secteurs s'opposant les uns les autres. La pauvreté est très présente. Le gouvernement organise donc une compétition entre ces quartiers : 4 quartiers, 4 participants, 1 gagnant. Celui qui l'emporte sauvera son secteur de la misère. **Êtes-vous prêt à défendre votre quartier ?**

Le but : aller chercher une clef magnétique dans la ville et arriver le plus rapidement possible au quartier central.
Le premier arrivé sera le gagnant.

Les règles :

En début de partie, **chaque joueur pioche une carte mission** dans le paquet associé à la couleur de son pion. Sur chaque carte, les **coordonnées de la clef magnétique** sont inscrites.

Après le tirage des cartes missions, chaque joueur sera amené à **poser aux choix**, sur les grattes-ciel du plateau, **5 blocs d'étages correspondants aux 5 étages différents**. Les étages ne peuvent être posés que sur les cases blanches et aucun étage ne peut être superposé.

Durant cette phase de mise en place, les joueurs devront réfléchir aux endroits stratégiques, dans le but de **désavantager les autres et de s'avantager soi-même**. Mais attention, il faut aussi brouiller les pistes pour ne pas que les autres devinent nos coordonnées, pour éviter au maximum qu'ils nuisent à notre avancée.

Chaque joueur doit donc faire preuve de logique et de stratégie.

Les joueurs placent chacun 3 blocs étages les un après les autres puis placent chacun deux étages.

Ils reçoivent également 2 cartes échelle chacun qu'il devront utiliser avec le plus grand soin pour éviter de rester conicé.

Les joueurs devront donc **se rendre à deux endroits. Le premier est une position précise sur le plateau** (ex : G2). Une fois sur cette case, les joueurs ont accès à une carte tyrolienne qu'ils pourront placer une seule fois sur le plateau, pour traverser une rue, peut importe le chiffre sur les bâtiment. Mais la difficulté est de la placer judicieusement afin d'avancer le plus vite possible sans aider les autres car une fois placée, elle ne pourra pas être déplacée.

Mais les autres joueurs auront chacun accès à un nouvel étage, parmi ceux restant dans la boîte, à placer stratégiquement dans le but de ralentir le joueur ayant réussi la première partie de l'objectif. Chaque joueur place un étage les uns après les autres tout en respectant l'ordre du jeu.

Ensuite le joueur devra se rendre à **la deuxième destination**, qui est le **quartier central**, le plus vite possible. Pour y rentrer il **devra faire un 6**.

Plus on se rapproche de la tour centrale plus les bâtiments sont difficiles à traverser.

Déplacements :

Les pions peuvent se déplacer **latéralement**. (gauche/droite, haut/bas)

Les joueurs peuvent se déplacer sur les **bâtiments** 

et dans les **rues**. 

L'obtention d'un **chiffre impair** sur les dés permet de passer **des bâtiments à la rue**. L'obtention d'un **chiffre pair** sur les dés permet de passer **de la rue aux bâtiments**.

Dans la rue, chaque déplacement vaut 1.

Les bâtiments blancs correspondent à un seul déplacement et les autres correspondent au chiffre inscrit.

Les tyroliennes permettent aussi de se déplacer d'immeuble en immeuble peut importe le chiffre inscrit sur les bâtiments. Mais l'utilisation de cette **tyrolienne utilise un déplacement**. Cependant, cette tyrolienne **ne pourra pas être utilisée pour rentrer dans le quartier centrale**.

Containtes :

Dans la rue, il y a des **impasses**.

Sur les immeubles, les pions sont ralentis par **la hauteur des étages**. 

En effet, **pour avancer sur les immeubles les joueurs doivent réaliser le chiffre indiqué dessus**. Ainsi, si il y est inscrit 4, le but est de faire 4 ou plus avec le dé pour pouvoir y accéder.

Le joueur peut avancer sur plusieurs immeubles tant que l'addition des chiffres inscrits dessus est égal ou inférieur à la valeur inscrite sur le dé. Par exemple, si le joueur est à côté d'un immeuble de chiffre 2 lui même à côté d'un immeuble de chiffre 3, s'il fait 5 avec le dé il pourra avancer sur la case 2, puis sur la case 3.

Cartes mystères :

Des cartes bonus et malus pourront être **tirées au hasard par les joueurs quand ils tombent sur les cases mystères**. Grâce à ces cartes, les joueurs pourront avoir les moyens d'avancer, de gagner des cartes bonus qu'ils pourront garder pour plus tard ou pour ralentir une personnes au choix.