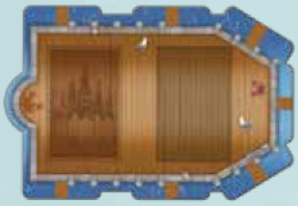
# CØPENHAGEN

*Un jeu de*
*Daniel Skjold Pedersen*
*& Asger Harding Granerud*
*pour 2 à 4 joueurs, à partir de 8 ans*

## Matériel

• **1 Piste de score**

**1 Port**



• **4 Plateaux Maison** *(1 pour chacune des 4 couleurs de joueur : rouge foncé, bleu, jaune et vert)*

*Note : Les couleurs des plateaux Maison ne correspondent pas aux couleurs des cartes Façade et des tuiles Façade.*

• **20 tuiles Capacité** – *5x 4 tuiles*

***Rectos (actives)***

*Cartes au choix* | *Carte supplémentaire* | *Coût de construction réduit* | *Changement de couleurs* | *Prendre des cartes et Construire*

*Versos (inactives)*

• **4 marqueurs de score** *(1 pour chacune des 4 couleurs de joueur : rouge foncé, bleu, jaune et vert)*

• **70 cartes Façade**

***14x vert, bleu, jaune, rouge et violet***

**1 carte Fin de partie**

*Carte Fin de partie* | *Verso*

*Note : Les couleurs des cartes Façade correspondent aux couleurs des tuiles Façade.*

• **62 tuiles Façade (recto-verso)** – *10 pour chacune des 5 couleurs, à savoir bleu, jaune, rouge, vert et violet plus 12 tuiles spéciales.*

***Nombre de cases pour chaque couleur :***

• **1 livret de règles**

## But du jeu

*« Nyhavn » (le nouveau port) est célèbre pour ses maisons colorées avec leurs murs à pignon qui longent le bord de l'eau. Les joueurs doivent donc construire les nouvelles façades de ces maisons de façon à ce que ces dernières s'intègrent harmonieusement dans le magnifique paysage.*

*Le but du jeu est d'être le premier joueur à marquer 12 points de victoire ou d'être celui qui a le plus de points lorsque la carte Fin de partie est révélée.*

*Les joueurs ramassent des cartes de différentes couleurs parmi celles disponibles et les échangent ensuite contre des tuiles Façade de la couleur correspondante, qui peuvent avoir différentes formes (sauf pour les tuiles spéciales blanches). Ces tuiles sont composées de cases avec des fenêtres et de cases avec des briques.*

*En plaçant les tuiles, les joueurs construisent petit à petit la façade de leur maison. Chaque fois qu'un étage (ligne) ou qu'une partie de la maison (colonne) est complété, le joueur concerné gagne des points de victoire. Une ligne rapporte 1 point et une colonne 2 points. Ces points sont doublés si la ligne ou la colonne n'est complétée qu'avec des fenêtres (elles rapportent respectivement 2 et 4 points).*

*Lorsque qu'un joueur recouvre un des blasons de son plateau Maison ou qu'il complète certains étages spécifiques (lignes marquées par un blason), il gagne une tuile Capacité ou une tuile spéciale, ce qui l'aidera à atteindre son but plus rapidement.*

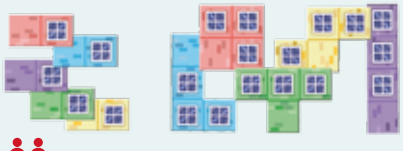
# Mise en place

**1.** Placez **le Port** et **la piste de score** au centre de la zone de jeu, comme indiqué sur l'illustration ci-contre.

**2.** Triez **les tuiles Façade** par couleur et placez-les à portée de main de tous les joueurs.

*Lors des parties à 2 ou 3 joueurs, les tuiles suivantes ne sont pas utilisées :*

*1 tuile de 2 et 4 cases de chacune des couleurs (10 tuiles au total)*



*1 tuile de 2, 3 et 4 cases de chacune des couleurs (15 tuiles au total)*

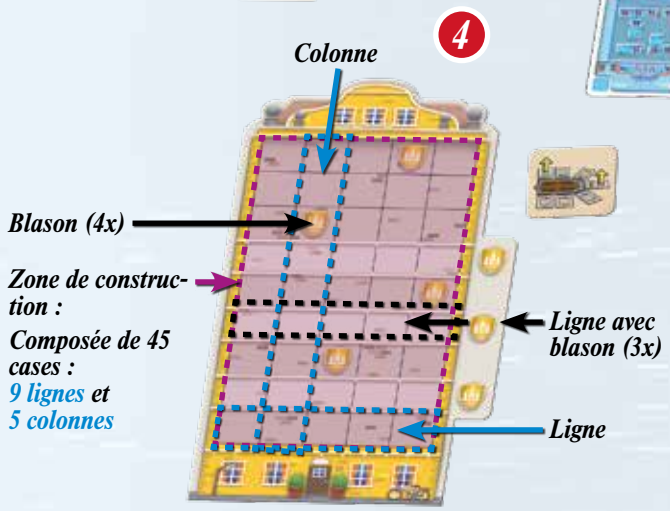
**3.** Mélangez soigneusement **les cartes Façade**, et formez une pile, faces cachées, que vous placez sur le Port. Cette pile constitue la pioche de cartes.

*Lors des parties à 3 joueurs, retirez 2 cartes de chaque couleur (10 au total) avant de les mélanger, et replacez les cartes ainsi retirées dans la boîte de jeu.*

Révélez ensuite les 7 premières cartes de la pioche, l'une après l'autre, et placez-les dans le sens des aiguilles d'une montre à côté des 7 pontons du Port.

Placez **la carte Fin de partie** face visible près de la piste de score.

*Lors des parties à 2 joueurs, mélangez les 9 premières cartes de la pioche avec la carte Fin de partie et replacez-les ensuite en dessous de la pioche.*



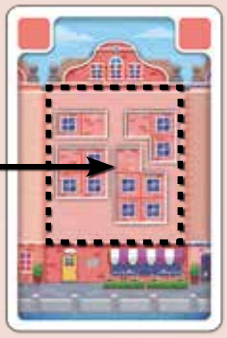

**4.** Chaque joueur choisit une couleur et prend le plateau Maison et le marqueur de score de cette couleur. Les joueurs posent ensuite leur plateau Maison devant eux et placent leur marqueur de score sur la case de départ de leur couleur de la piste de score.

**5.** Prenez une tuile Capacité de chaque type par nombre de joueur et placez-les en piles séparées près de la piste de score. Replacez les tuiles non-utilisées dans la boîte de jeu.

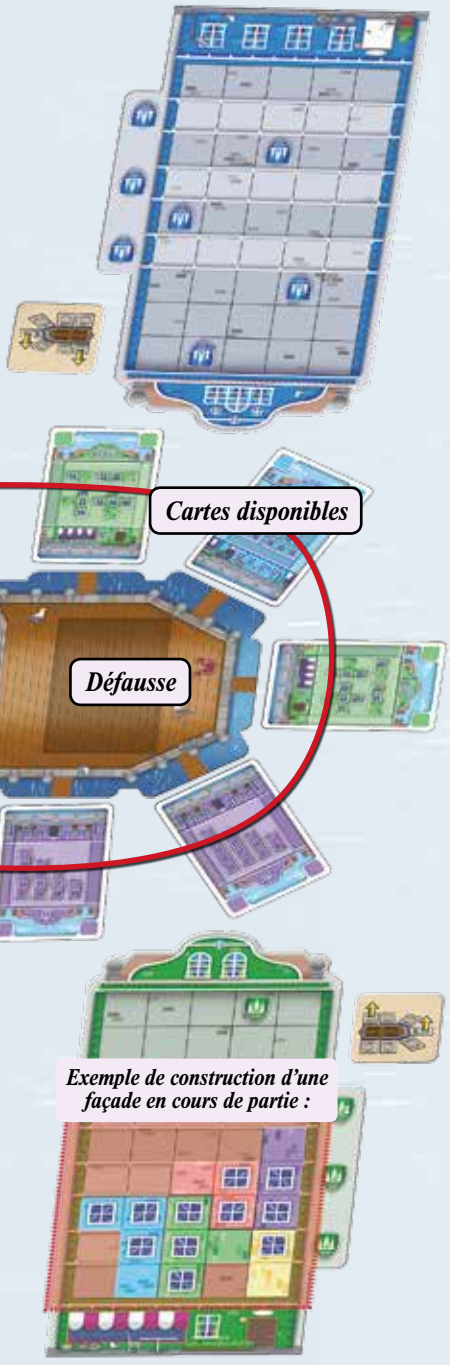
Chaque joueur prend une tuile Capacité « **Cartes au choix** » et la garde près de son plateau Maison.

*Carte Façade rouge*

*Représente les 4 tuiles Façade disponibles de la couleur (rouge dans ce cas).*



***Important :*** *Les couleurs des cartes et des tuiles Façade ne*
*que joueur peut choisir des cartes et des tuiles Façade de n'*



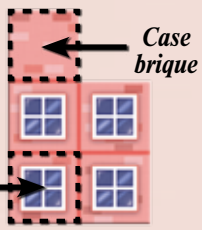

*Exemple de construction d'une façade en cours de partie :*



***Tuile Façade rouge***

***Chaque tuile Façade possède 3 caractéristiques :***

- ***Sa forme***
- ***Sa couleur***
- ***Son nombre de cases (taille)***




*correspondent pas aux couleurs des joueurs. Cha-importe quelles couleurs pour construire sa Façade.*

# Déroulement de la partie

## Début de partie

Le joueur le plus âgé est désigné **premier joueur**. En commençant par le premier joueur puis en suivant le sens des aiguilles d'une montre, tous les joueurs prennent des cartes Façade de la pioche pour constituer leur main de départ. Le nombre de cartes piochées varie en fonction du nombre de joueurs, comme indiqué ci-dessous :

| | *Main de départ* | | | |
|---|---|---|---|---|
| | *1er joueur* | *Joueur 2* | *Joueur 2* | *Joueur 4* |
| *Partie à 2 joueurs* | *2* | *3* | | |
| *Partie à 3 joueurs* | *2* | *3* | *3* | |
| *Partie à 4 joueurs* | *2* | *3* | *3* | *4* |

Puis, les joueurs débutent la partie en commençant par le premier joueur et en suivant le sens des aiguilles d'une montre.

Lors de son tour, le joueur actif a le choix entre deux actions possibles:

**A) Prendre des cartes** **OU** **B) Construire sa Façade**

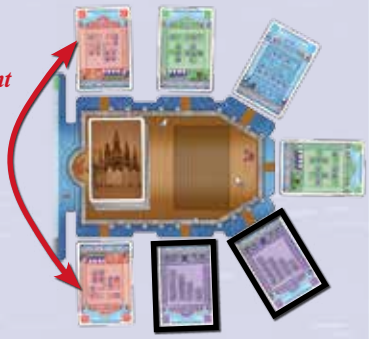
Puis c'est au tour du joueur suivant de choisir et d'effectuer une des deux actions. La partie s'arrête immédiatement dès qu'un joueur atteint ou dépasse les 12 points de victoire ou lorsque la carte Fin de partie est révélée.

# A) Prendre des cartes

Le joueur prend 2 cartes Façade adjacentes parmi celles disponibles et les ajoute à sa main. Il ne peut pas choisir de ne prendre qu'une seule carte.

Puis, le joueur rajoute deux nouvelles cartes de la pioche, de façon à ce qu'il y ait de nouveau 7 cartes disponibles autour du Port.

*Ces deux cartes ne sont pas considérées comme adjacentes.*



***Exemple : Le joueur prend les deux cartes violettes adjacentes et les ajoute à sa main.***

## Nombre maximum de cartes en main

Les joueurs ne peuvent pas avoir plus de 7 cartes en main.

Si un joueur choisit de prendre des cartes alors qu'il a déjà 6 ou 7 cartes en main, il doit défausser 1 ou 2 cartes immédiatement après avoir pris les nouvelles cartes.

## Carte Fin de partie

Lorsque la pioche est épuisée pour la première fois, mélangez la défausse afin de former une nouvelle pioche. Puis, mélangez les 9 premières cartes de cette nouvelle pioche avec la carte Fin de partie et replacez-les ensuite faces cachées en dessous de la pioche.

*Cette étape est ignorée **lors des parties à 2 joueurs.** La partie se termine la première fois que la carte Fin de partie est révélée.*

# B) Construire sa Façade

Cette action permet au joueur actif d'échanger des cartes de sa main contre une tuile Façade (sauf une tuile spéciale) et de la placer sur son plateau Maison. Le joueur gagne ensuite des points pour chaque ligne ou colonne qu'il a complétée pendant son tour.

## 1. Prendre une tuile Façade

Le joueur actif échange des cartes de sa main contre une tuile Façade encore disponible et place les cartes ainsi utilisées dans la défausse. Le joueur doit remplir deux conditions pour pouvoir prendre une tuile Façade :

**1.** Le nombre de cartes défaussées doit correspondre au nombre de cases (fenêtres et briques) de la tuile Façade choisie.

**2.** Toutes les cartes utilisées doivent être de la même couleur que la tuile Façade choisie.

*3 cartes rouges pour une tuile Façade rouge de 3 cases.*

Si le joueur remplit ces deux conditions, il peut prendre la tuile Façade concernée. Un joueur ne peut prendre **qu'une seule tuile Façade** à chacun de ses tours.

**Règle particulière pour placer des tuiles de la même couleur :**

Si un joueur choisit une tuile Façade et qu'il la place adjacente à au moins une autre tuile de la même couleur sur son plateau Maison, il devra se défausser d'une carte de moins que d'ordinaire pour prendre la tuile Façade en question.

Une tuile est considérée comme étant adjacente à une autre tuile si au moins une case de cette tuile est adjacente à une case de la tuile déjà en jeu.

***Adjacente à une tuile de même couleur :***

*Exemple : La tuile verte est placée adjacente à une autre tuile verte sur ce plateau Maison. Le joueur ne doit donc défausser que 2 cartes au lieu de 3.*

***Pas adjacente à une tuile de même couleur :***

*Exemple : La tuile verte n'est pas placée adjacente à une autre tuile verte sur ce plateau Maison. Le joueur doit donc défausser 3 cartes.*

## 2. Placer une tuile Façade (Règles de placement)

Le joueur doit immédiatement placer la tuile Façade choisie sur son plateau Maison, en **suivant les règles de placement** suivantes :

**1.** Avant de placer la tuile, le joueur peut la tourner et la retourner comme il le souhaite. La tuile doit rentrer dans la zone de construction, sans dépasser.

**2.** La tuile doit être placée sur la ligne la plus basse du plateau Maison ou bien au-dessus d'une autre tuile. Pour que le placement soit correct, il suffit qu'une seule case de la tuile placée (fenêtre ou brique) recouvre une case de la ligne la plus basse du plateau ou recouvre une case située au-dessus d'une autre tuile.

*A — Cette tuile est placée sur la ligne la plus basse du plateau.*

*B — Cette tuile est placée au-dessus d'une autre tuile.*

*C — Cette tuile est placée sur la ligne la plus basse du plateau et au-dessus d'une autre tuile.*

*D — Cette tuile n'est placée ni sur la ligne la plus basse du plateau ni au-dessus d'une autre tuile.*

*E — Cette tuile est placée adjacente à une autre tuile mais pas au-dessus.*

## Actions bonus des blasons

Après avoir placé une tuile, le joueur actif vérifie s'il a recouvert au moins un blason ou s'il a complété une ligne avec un blason (lignes 2, 4 et 6) lors de son tour. Si c'est le cas, le joueur peut choisir **une des 3 actions** bonus suivantes pour chaque blason recouvert ou ligne avec un blason complétée :

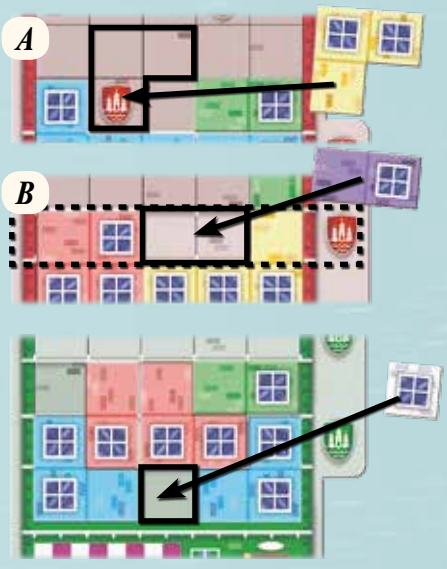
**1. Prendre une tuile spéciale** – Le joueur prend une tuile spéciale et la place immédiatement sur son plateau Maison en respectant les règles de placement. Les tuiles spéciales ne peuvent être obtenues qu'avec une action bonus des blasons. Elles sont considérées comme n'importe quelles autres tuiles à tous les égards. Si la tuile spéciale ainsi placée recouvre un blason ou complète une ligne avec un blason, le joueur peut effectuer une action bonus supplémentaire comme d'ordinaire.

*OU*

**2. Prendre une tuile Capacité** – Le joueur prend une tuile Capacité parmi celles disponibles et la place devant lui, côté actif visible. Aucun joueur n'a le droit de posséder deux fois la même tuile Capacité. Les joueurs peuvent utiliser autant de tuiles Capacité qu'ils le souhaitent lors de leur tour afin d'effectuer des actions spéciales. Une fois utilisée, la tuile Capacité est retournée sur son côté inactif. Les tuiles Capacité sont expliquées en détails en page 6 de ce livret de règles.

*OU*

**3. Activer ses tuiles Capacité** – Le joueur peut retourner **toutes** ses tuiles Capacité utilisées (inactives) sur leur côté actif. Il pourra de nouveau les utiliser à partir de son prochain tour.




***A) Blason recouvert***

***Le joueur recouvre un des blasons de son plateau Maison et peut donc choisir une des trois actions bonus.***

***B) Ligne avec un blason complétée***

***Le joueur a entièrement complété une ligne avec un blason et il peut donc choisir une des trois actions bonus.***

***Exemple : Le joueur place la tuile spéciale sur la case libre de la ligne du bas de son plateau de façon à la compléter.***

*Côté actif (non-utilisée) :*

*Coté inactif (utilisée) :*

## 3. Gagner des points de victoire

Si le joueur actif complète une ligne et/ou colonne (ou plus) de son plateau Maison lors de son tour, il gagne des points de victoire, comme indiqué ci-dessous :

**Ligne :**

**1 point** *si la ligne contient à la fois* **des briques et des fenêtres**, *ou uniquement* **des briques.**

**2 points** *si la ligne ne contient que* **des fenêtres.**

**Colonne :**

**2 points** *si la colonne contient à la fois* **des briques et des fenêtres**, *ou uniquement* **des briques.**

**4 points** *si la colonne ne contient que* **des fenêtres.**

Le joueur avance immédiatement son marqueur en conséquence sur la piste de score.

***Lignes***

*1 point*

*2 points*

***Colonnes***

# Fin de partie

La partie s'arrête **immédiatement** dès qu'un joueur atteint ou dépasse **12 points de victoire** ou lorsque **la carte Fin de partie** est révélée :

• Si un joueur atteint ou dépasse 12 points de victoire, ce joueur remporte la partie !

• En revanche, si la carte Fin de partie est révélée, c'est le joueur qui a le plus de points de victoire à ce moment-là qui est déclaré vainqueur.

En cas d'égalité, le joueur qui possède le moins de cases vides sur son plateau Maison remporte la partie. Si l'égalité persiste, les joueurs se partagent la victoire.

# Les tuiles Capacité

Les tuiles Capacité permettent aux joueurs d'effectuer des actions spéciales qui peuvent être combinées aux actions : **A) Prendre des cartes** et **B) Construire sa Façade**. Les joueurs peuvent utiliser autant de tuiles Capacité qu'ils le souhaitent pendant leur tour, dans la limite des tuiles actives qu'ils possèdent. Les tuiles Capacité utilisées sont ensuite retournées sur leur côté inactif. Les joueurs peuvent les replacer sur leur côté actif en utilisant une des actions bonus des blasons *(voir page 5)*.

## Les actions spéciales des tuiles Capacité :

### Cartes au choix

Lorsqu'il effectue l'action **A) Prendre des cartes**, le joueur peut prendre les deux cartes de son choix, même si elles ne sont pas adjacentes.

***Exemple :***
***Le joueur choisit deux cartes qui ne sont pas adjacentes.***

### Carte supplémentaire

Lorsqu'il effectue l'action **A) Prendre des cartes**, le joueur peut prendre une troisième carte supplémentaire à n'importe quel endroit (pas besoin qu'elle soit adjacente aux autres).

***Exemple :***
***En plus de prendre deux cartes adjacentes, le joueur prend une troisième carte à l'endroit de son choix.***

### Coût de construction réduit

Lorsqu'il effectue l'action **B) Construire sa Façade**, le joueur doit défausser une carte de moins que d'ordinaire pour prendre une tuile Façade.

***Note :*** *Lorsque le joueur place une tuile Façade composée de deux cases adjacente à une autre tuile de la même couleur et qu'il utilise cette tuile Capacité, il n'a alors pas besoin de défausser de carte Façade et il peut prendre la tuile Façade en question gratuitement.*

***Exemple : Le joueur doit défausser une carte de moins.***

***Exemple : Le joueur doit défausser deux cartes de moins – une parce que la tuile est placée adjacente à une autre tuile de la même couleur déjà en jeu, et la deuxième parce qu'il utilise la tuile Capacité « Coût de construction réduit ».***

### Changement de couleurs

Lorsqu'il effectue l'action **B) Construire sa Façade**, le joueur peut échanger des cartes d'une couleur contre des cartes d'une autre couleur.

***1er cas :***

***Exemple : Le joueur peut échanger toutes ses cartes bleues contre des cartes d'une autre couleur (vert, rouge, jaune ou violet).***

***2ème cas :***

***Exemple : Le joueur peut échanger ses 4 cartes vertes et sa carte violette contre soit 5 cartes vertes, soit 5 cartes violettes.***

**Prendre des cartes et Construire –** Au lieu de devoir choisir entre les deux actions *(« A) Prendre des cartes » ou « B) Construire sa Façade »)*, le joueur peut utiliser cette tuile afin d'effectuer les deux actions lors de son tour de jeu. Il commence par effectuer l'action **A) Prendre des cartes**, puis il effectue l'action **B) Construire sa Façade**. Le joueur ne rajoute des cartes Façade disponibles qu'à la fin de son tour *(après l'action « B) Construire sa Façade »)*. ***Note :*** *Si le joueur a plus de 7 cartes en main après l'action « A) Prendre des cartes », il doit se défausser des cartes en surplus avant d'effectuer l'action « B) Construire sa Façade ».*

QUEEN GAMES
est. 1989

© Copyright 2019 Queen Games, 53842 Troisdorf, Germany. All rights reserved.