âge

12+

durée

30 min par joueur

joueurs

1 - 4

DISTRIKTS

RÈGLES

>>> But du jeu <<<

Dans *DISTRIKTS*, l'objectif est d'obtenir le plus haut score de points de victoire, qui sera la somme du total de **Population**, d'**Environnement** et des points apportés par les divers **Bâtiments** et **Politiques** mis en place dans un District. Le **Trafic** représentera un malus en points de victoire, ainsi que l'**Environnement** s'il est négatif en fin de partie.

Les joueurs pourront également utiliser des **Événements** médiatiques et échanger leurs cartes contre des ressources dans le **Marché central** pour mettre en place leur stratégie plus efficacement.

La partie se termine lorsqu'un joueur a construit un Bâtiment sur chaque emplacement de son District, ou lorsque le Marché central est complet.

Matériel

- 4 Plateaux de joueur
- 1 Plateau Marché central
- 1 Marqueur Solo (mini-cube noir)
- 100 Marqueurs Ka (mini-cubes Bronze, Argent, Or)
- 180 Cartes (100 Bâtiments, 40 Politiques, 40 Événements)
- 16 Compteurs Statistiques (mini-cubes blancs)
- 8 Jetons "Conseiller"
- 8 Jetons "Quartier débloqué"

Mise en place



1. Mélangez les pioches **Bâtiment**, **Politique** et **Événement**, et mettez-les en place au milieu de la table, ainsi que le plateau du Marché central. En fonction du nombre de joueurs dans la partie, repliez le volet droit du plateau Marché central jusqu'à atteindre le bon nombre d'emplacements.
2. Chaque joueur prend un plateau District, pioche 4 cartes **Bâtiment**, 1 carte **Politique**, 2 cartes **Événement** et 1 jeton Conseiller au hasard qu'il révèle et positionne sur son plateau, gagne 10 K, et commence à 5 , 0 , 0 et 3 Rev (toutes ces valeurs sont indiquées par une couleur noire sur le plateau).
3. Avant de commencer la partie, les joueurs peuvent consulter leurs cartes et mettre autant de cartes **Bâtiment** qu'ils le souhaitent depuis leur main en-dessous de la pioche correspondante, puis piocher à nouveau le même nombre de cartes **Bâtiment**. Cette action ne peut être effectuée qu'une fois.
4. Le plus jeune joueur commence, ou celui ayant fait le plus bas score à la partie précédente, puis les tours se déroulent dans le sens horaire.

CONSEIL DU MENTOR : première(s) partie(s)



La première fois que vous jouez à DISTRIKTS, ou si de nouveaux joueurs sont autour de la table, les jetons Conseillers peuvent être ignorés. Retirez alors les cartes **Tribunal #31** *et* **Nouvel Adjoint #79** *avant de commencer la partie.*

Vous pouvez également retirer si vous le souhaitez les cartes suivantes :

Palais des expositions #41 | **Décret #70**
Mise à jour du cadastre #69 | **Buzz médiatique #71**

Ces cartes permettent d'aller chercher d'autres cartes dans les pioches, et sans une bonne connaissance du jeu et malgré les suggestions qui y sont indiquées, leur effet pourrait ralentir le rythme de la partie.



CONSEIL DU MENTOR : stratégie de début de partie

En début de partie, concentrez-vous sur deux objectifs : les Bâtiments à Faible densité ainsi que, de manière générale, les cartes et effets augmentant le Rev. Les Bâtiments de base Zone sont particulièrement intéressants, par exemple, car ils augmentent le Rev et ne coûtent pas de K, ce qui permet d'économiser et jouer des Bâtiments plus coûteux par la suite.

Sauf exception, il est rarement intéressant de jouer des cartes Politique trop tôt dans la partie, car un Rev trop faible limite vite les actions.

>>> Déroulement du tour <<<

① Rev → ₭

② Jouez 2 actions (différentes ou identiques)

Lorsque son tour débute, le joueur gagne autant de ₭ que sa valeur de **Revenus**, puis effectue 2 actions parmi :

a



Jouer une carte (**Bâtiment**, **Politique** ou **Événement**) en payant son coût en ₭ (pour les **Bâtiments** et **Événements**) et appliquer ses effets.

b



Piocher une carte dans la pioche de son choix

c



Mettre une carte depuis sa main sur le prochain emplacement disponible du Marché central, puis :



Piocher deux cartes, chacune dans n'importe quelle pioche

ou



Gagner 10 ₭

ou



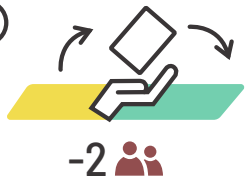
Piocher une carte dans n'importe quelle pioche et gagner 5 ₭

d



Prendre une carte dans le Marché central et l'ajouter à ses cartes en main.

e



Jouer une carte directement depuis le Marché central en payant 2 (et son coût en ₭ pour les Bâtiments et Événements).

f



Débloquer le Quartier de construction suivant si les conditions sont réunies.

NOTA BENE

Un joueur peut effectuer plusieurs fois la même action pendant son tour.

Certaines cartes permettent d'obtenir des actions supplémentaires au sein du même tour.

Lorsque tous les effets de la dernière action du joueur sont résolus, c'est la fin de son tour et le début du tour du joueur à sa gauche (sens horaire).



CONSEIL DU MENTOR : les actions supplémentaires

Vers le milieu et la fin de la partie, les joueurs pourront effectuer 3 actions par tour, voire plus. Aidez-vous mutuellement en suivant la résolution des actions successives pour ne pas perdre le fil !

Fin de partie

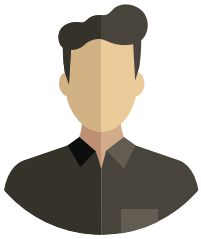
La fin de partie a lieu lorsqu'un joueur n'a plus d'emplacement de **Bâtiment** disponible dans son District, ou lorsque le Marché central est complet. La partie s'arrête alors immédiatement après la résolution de l'action, même s'il reste une action au joueur dont le tour est en cours.
Les joueurs comptent alors leur nombre de points de victoire :

Population + Environnement - Trafic + Bâtiments

(+ éventuellement autres sources d'⭐ comme les Politiques actives en fin de partie ou le Conseiller)

Rappel : l'💧 peut être positif ou négatif.

Un classement est ainsi établi selon le score de chaque joueur.
Exemple : un joueur a 25 👥, 6 💧, 8 🚗, 21 ⭐ en provenance de ses Bâtiments, et 4 ⭐ de ses Politiques actives en fin de partie.
Son total de points de victoire est de 25 + 6 - 8 + 21 + 4 = 48.



CONSEIL DU MENTOR : le comptage des points

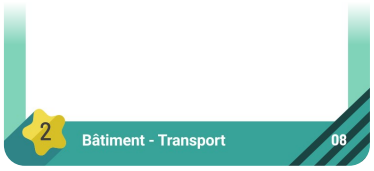
Servez-vous de la jauge de 👥 du plateau pour compter facilement les points. Partez du score de 👥, ajoutez ou soustrayez l'💧, soustrayez le 🚗, puis ajoutez les ⭐.

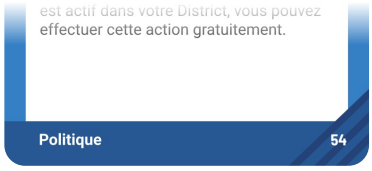
Variante Solo

DISTRIKTS peut également être joué en solo.
Vous disposez alors 12 tours pour atteindre le plus haut rang possible (voir tableau ci-dessous). Vous pouvez tenir un registre des records !
Utilisez le mini-cube noir pour compter les tours sur la jauge de 👥, de 1 à 12. Une fois le 12ème tour terminé, c'est la fin de la partie, vous pouvez compter vos points. Vous pouvez cependant finir la partie par vous-même en complétant le Marché central ou les emplacements de votre District (mais vous comprendrez vite qu'il ne vaut mieux pas !).

Score obtenu	Rang
<50	Babelbourg
51 - 60	Babelville
61 - 70	Babelpolis
80+	New Babel !

Les règles sont les mêmes, à une exception près : les cartes marquées de rayures autour de leur numéro doivent être retirées du jeu avant de commencer une partie Solo.
Le Marché central dispose par ailleurs du nombre minimum d'emplacements.







Statistiques

Ka

Début de partie : 10 Ka

Les **Ka** sont l'unité monétaire du jeu, représentant le budget du District du joueur.
Le joueur les dépense pour jouer des cartes ou déclencher des effets.
Il n'y a pas de maximum de Ka.
Pour compter les Ka, servez-vous des cubes **or** (valeur 10 Ka), **argent** (valeur 5 Ka) et **bronze** (valeur 1 Ka).
Un joueur ne peut pas avoir moins de 0 Ka.

Rev Revenus

Début de partie : 3 Inc

Les **Revenus** ou Rev représentent les rentrées d'argent du joueur.
Lorsque débute son tour, chaque joueur gagne un nombre de Ka égal à ses Rev.

Il n'y a pas de maximum de Rev.
Un joueur ne peut pas descendre en-dessous de 0 Rev.



CONSEIL DU MENTOR : confusion entre les Ka et les Rev

Attention ! De nombreux joueurs font la confusion au premier abord : le Rev n'est pas votre argent, ce sont vos **Revenus** *réguliers, une sorte de "salaire" que vous toucherez au début de chaque tour. Les* **Ka** *sont l'unité monétaire.*

Si vous avez un Rev de 8, vous gagnerez 8 Ka au début de votre tour.

Population

Début de partie : 5

Chaque joueur dispose d'un compteur de **Population**, représentant le nombre d'habitants dans son District. Il n'y a pas de maximum de (si vous dépassez les 50, reprenez depuis le début et comptez à partir de 51), et un joueur ne peut pas descendre en-dessous de 0 de .

Environnement

Début de partie : 0

Chaque joueur dispose d'une barre d'**Environnement** entre -5 et 20, représentant le niveau de pollution et la situation écologique de son District.
Si la barre d' atteint -5, le joueur subit une pénalité de Pollution : il remet son à 0, et perd 5 .
S'il doit subir des points d' négatifs supplémentaires après une pénalité , ils sont répercutés à partir de 0 (exemple : si un joueur à -4 subit -3, il passe à 0, perd 5, puis passe à -2).

Un joueur ne peut pas aller au-delà de 20 .

À la fin de la partie, le joueur gagne un nombre de points de victoire bonus égal à son total d' .
Ce "bonus" peut donc être positif ou négatif.

Trafic

Début de partie : 0

Chaque joueur dispose d'une jauge **Trafic**, de 0 à 20, représentant la fluidité de la circulation dans son District.
Un joueur ne peut pas construire de Bâtiment ou appliquer un effet qui ferait monter son à un niveau supérieur à 20.
Si un joueur est à 20 de et qu'un effet d'un joueur adversaire devrait augmenter sa jauge, la jauge reste à 20.

Un joueur ne peut pas descendre en-dessous de 0 .

À la fin de la partie, les joueurs perdent un nombre de points de victoire égal à leur total de

Cartes

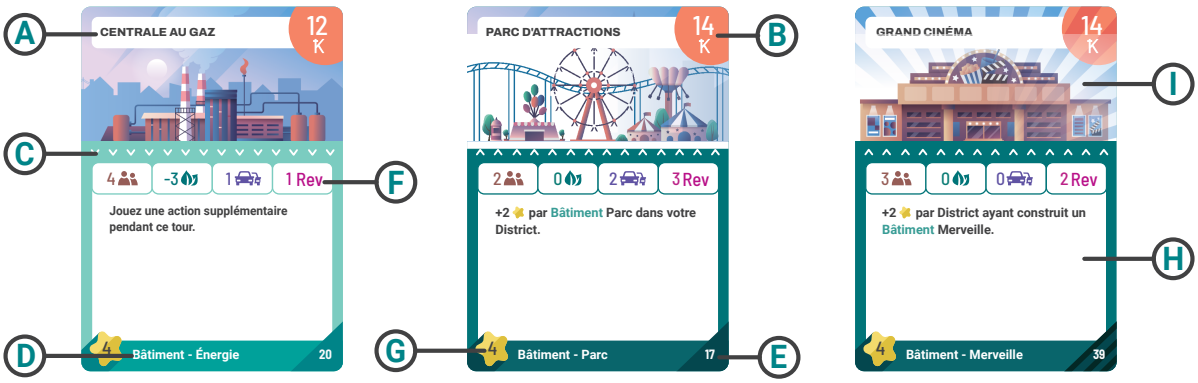
Pour développer son District, le joueur utilise des cartes pour appliquer divers effets et gagner ressources et points de victoire.

Bâtiments

Un **Bâtiment** représente tout type de construction que les joueurs peuvent ériger dans leur District (des parcs, des écoles, des aéroports, des gratte-ciels, etc). Pour jouer une carte Bâtiment, le joueur doit payer son coût en K (en haut à droite), puis résoudre les effets (ceux du Bâtiment d'abord, y compris les modifications de statistiques , , et Rev puis les effets déclenchés par des **Politiques** par exemple, priorité au joueur dont c'est le tour).

- Une carte Bâtiment est de densité Faible ou Haute (vert clair/ ou vert foncé/).
  Les cartes Bâtiments ne peuvent être jouées que sur des emplacements du même type sur le plateau de joueur. Les emplacements Joker dans le Quartier 3 peuvent accueillir des Bâtiments de toute densité.
- Plusieurs cartes Bâtiment portant le même nom peuvent être construites dans le même District, leurs effets sont cumulables.
- Lorsqu'un Bâtiment est détruit (depuis un District vers le Marché central ou la défausse), ses effets sont annulés (statistiques , , , Rev et autres effets passifs).
- Chaque Bâtiment rapporte des : elles seront ajoutées en fin de partie au total de points de victoire du joueur.

Description d'une carte Bâtiment



A *Nom de la carte*

B *Prix de la carte en K*

C *Signe distinctif de la carte (aide aux personnes atteintes de daltonisme, voir plus bas)*

D *Type de la carte (et sous-type pour les Bâtiments)*

E *Numéro de la carte (carte à retirer des parties Solo si rayé)*

F *Statistiques du Bâtiment s'appliquant au District une fois construit*

G *Points de victoire apportés par le Bâtiment en fin de partie*

H *Effet du Bâtiment (pouvant s'appliquer à la mise en jeu ou en fonction de conditions)*

I *Les Bâtiments au sous-type "Merveille" sont uniques, plus puissants, et se distinguent visuellement*

Politiques

Une **Politique** est une décision de gestion de la ville s'appliquant dans le District du joueur. Une fois la carte jouée, elle apporte un effet passif permanent, en échange d'une réduction aux Rev (son coût d'entretien).

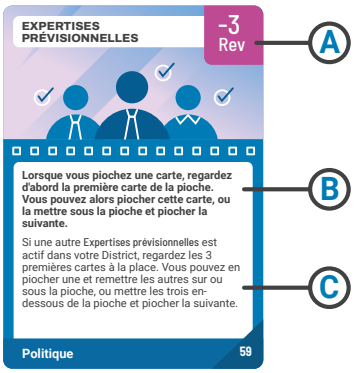
- **Un joueur ne peut avoir plus de 6 cartes Politique actives dans son District.**
- Une carte Politique en jeu peut être révoquée : son coût d'entretien est annulé et le joueur récupère le Rev correspondant, et ses effets sont annulés par défaut, sauf quand précisé sur la carte. Il y a deux façons de révoquer une Politique :
  - En tant qu'action, le joueur peut mettre une de ses Politiques actives dans le Marché central pour piocher ou gagner des K (voir action ⓒ dans "**Déroulement du tour**").
  - Via la carte **Événement** *Manifestation*.
- Deux cartes Politique portant le même nom peuvent être actives dans le même District, leurs effets sont cumulables et s'appliquent deux fois à l'identique, sauf cas particuliers détaillés sur la carte, le cas échéant.

Description d'une carte Politique

Ⓐ *Une Politique ne se "paie" pas en K, mais dispose d'un coût en Rev : tant que cette carte sera en jeu, son propriétaire gagnera un peu moins de K à chaque tour.*

Ⓑ *Les effets d'une carte Politique s'appliquent généralement de manière passive, ou disposent d'une condition de déclenchement.*

Ⓒ *Certaines cartes disposent de plusieurs niveaux de complexité : les explications moins importantes figurent en gris sur ces cartes.*

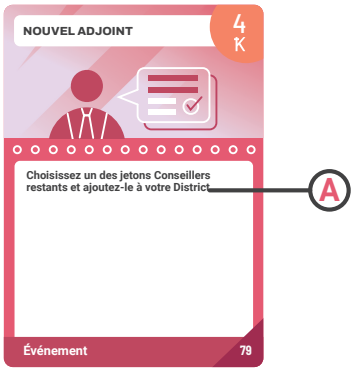


Événements

Un **Événement** est une alerte médiatique rapportant une actualité se déroulant dans la ville. Les effets d'une telle carte se résolvent instantanément une fois jouée et son coût en K (en haut à droite) payé. La carte est ensuite mise aussitôt dans la défausse.

Description d'une carte Événement

Ⓐ *Les effets d'un Événement se résolvent dès la carte jouée, dans l'ordre décrit sur la carte.*



CONSEIL DU MENTOR : utiliser le Marché central

Dans DISTRIKTS, vous ne piochez pas automatiquement, et gagner suffisamment d'argent peut prendre du temps. N'hésitez pas à utiliser le Marché central pour obtenir des cartes ou des Ka supplémentaires ! Le temps sera votre plus grand adversaire.

Plus tard dans la partie, n'oubliez pas que les cartes du Marché central vous sont disponibles ! Jetez-y un œil régulièrement pour trouver celle dont vous avez besoin.



>>> Plus d'infos sur les cartes <<<

Règle générale

Lorsqu'une carte contredit une règle, suivez la règle indiquée sur la carte.

Pioche et prise de décision

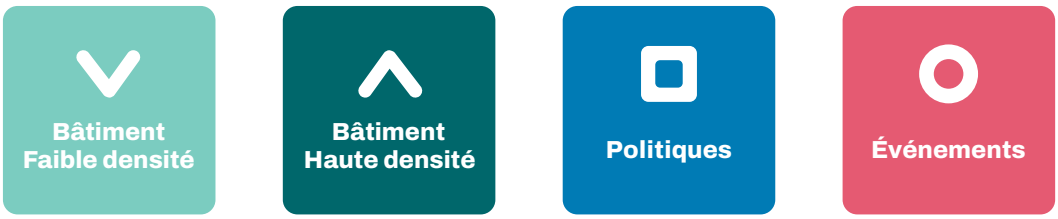
Lorsqu'un effet demande à un joueur de piocher plusieurs cartes, le joueur doit ***d'abord*** déclarer dans quelles pioches il va prendre ces cartes, ***puis*** piocher et les regarder. Il n'est pas autorisé à regarder carte après carte et à changer d'avis au fur et à mesure.

bonus

Certains **Bâtiments** (comme les Parcs) ou **Politiques** peuvent rapporter des bonus. Elles seront additionnées au total de points de victoire du joueur ayant ces cartes en jeu en fin de partie.

Daltonisme

Chaque carte est associée à un symbole permettant de la distinguer au-delà de sa couleur.

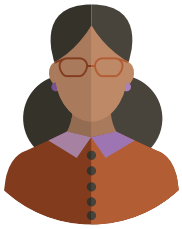


Numéros

Les cartes ont un numéro en bas à droite qui peut servir à les identifier, mais n'ont aucun effet en jeu.
Les cartes portant des numéros rayés devront être retirées pour jouer en solo (voir "**Variante Solo**").

Défausse

Certains effets demandent de placer les cartes dans la défausse : c'est une pile de cartes de toutes sortes qui ne seront pas réutilisées pour le restant de la partie.



CONSEIL DU MENTOR : répartition des cartes

Toutes les cartes Bâtiment, Politique et Événement figurent en double dans leurs decks respectifs, sauf :
- Les Bâtiments Zones Résidentielles, Commerciales et Industrielles, qui figurent en 29 exemplaires en tout dans la pioche Bâtiments. Ces Bâtiments ont des statistiques moyennes, n'ont pas d'effet particulier, mais coûtent 0 K : ce seront les briques de base de votre District, jouez-les pour progresser en économisant de l'argent !
- Les Bâtiments de type "Merveille", qui sont uniques, au nombre de 7. Les effets et/ou les statistiques de ces Bâtiments sont légèrement plus puissants que la normale.

>>> Quartiers <<<

Les 3 Quartiers de construction sont les lignes d'emplacements (à densité Faible, Haute ou Joker) permettant aux joueurs de construire des **Bâtiments** sur leur plateau (y placer des cartes vertes).
Seul le premier Quartier (en bas du plateau) est disponible en début de partie.
Pour débloquer les Quartiers suivants, la ligne correspondante du Marché central doit être complète (voir plus bas), puis le joueur doit utiliser une action pendant son tour et payer un total de Ⓚ égal à :

- 15 Ⓚ moins son total actuel de 👥 pour débloquer le Quartier de construction 2
- 30 Ⓚ moins son total actuel de 👥 pour débloquer le Quartier de construction 3

Lorsque les Quartiers 2 ou 3 sont débloqués, le joueur positionne un jeton "Déverrouillé" à la droite de son plateau, à côté du Quartier correspondant.

Une fois débloqué, un Quartier reste disponible, peu importe le nombre de cartes dans le Marché central. Le joueur peut alors utiliser ses emplacements pour construire de nouveaux **Bâtiments**.

>>> Conseillers <<<

Le Conseiller représente l'adjoint du joueur, qui l'aide et oriente sa stratégie. Au début de la partie, chaque joueur pioche un jeton Conseiller au hasard. Son Conseiller lui procurera des effets passifs ou actifs qui seront valables tout le long de la partie, ou qui se déclencheront en fin de partie. Liste et descriptions des effets des Conseillers au dos de ce livret.

>>> Marché central <<<

Le Marché central comporte 15 emplacements (6 pour le mode Solo, +1 par ligne et par joueur supplémentaire, soit 9 pour 2 joueurs, 12 pour 3 joueurs et 15 pour 4 joueurs).

Les joueurs vont peu à peu remplir ces emplacements avec des cartes durant la partie.
N'importe quel type de carte peut être mis au Marché central.

Lorsqu'une ligne du Marché central est complétée, un effet se déclenche :

- Ligne 1 complète : le Quartier de construction 2 est déblocable (voir plus haut).
- Ligne 2 complète : le Quartier de construction 3 est déblocable (voir plus haut).
- Ligne 3 complète : la partie se termine immédiatement après la résolution complète de l'action, même s'il reste une action au joueur dont le tour est en cours.

Lorsqu'un effet ou un joueur retire une carte du Marché central, les cartes suivantes sont décalées suivant les numéros du plateau (les emplacements doivent être occupés dans l'ordre).

Note : quand un effet demande de piocher une carte "dans la pioche de son choix", le Marché central n'est pas une option, il s'agit seulement des pioches **Bâtiment**, **Politique** ou **Événement**.

>>> FAQ & cas particuliers <<<



CONSEIL DU MENTOR: à propos de cette section

Si vous rencontrez une situation bizarre pendant une partie, jetez un œil à ce chapitre : la réponse à votre question peut se trouver ici.
*Si ce n'est pas le cas, posez-nous la question sur Twitter @**DistriktsGame** ou envoyez-nous un mail à **distrikts.game@gmail.com** !*

BONUS AVEC LES BÂTIMENTS PARC

Les Parcs doivent s'auto-compter pour les bonus.
Exemple : un District avec 2 *Petits parcs* en fin de partie aura 2 + 2 = 4 bonus.

POLITIQUES *RÉFÉRENDUM D'INITIATIVE POPULAIRE* ET *MÉDIA PUBLIC* AVEC *SONDAGE*

L'effet de *Sondage* doit être résolu entièrement avant de déclencher potentiellement *Référendum d'initiative populaire* ou *Média public* : le joueur doit impérativement mettre une carte sur le Marché central avant de bénéficier, s'il le souhaite, des effets de ces **Politiques** sur les cartes restantes.

DOUBLE *RÉFÉRENDUM D'INITIATIVE POPULAIRE* ET RÉVOCATION

Si un joueur joue 8 cartes **Politique** grâce à deux *Référendum d'initiative populaire* et qu'un des deux *Référendum d'initiative populaire* est révoqué (mise sur le Marché central, *Manifestation*), le joueur choisit une de ses cartes **Politique** et la met dans le Marché central.

CENTRE AÉRÉ ET FIN DE PARTIE

Si un des joueurs active la carte *Centre aéré* en fin de partie, la partie est terminée même s'il retire pendant son tour bonus des **Bâtiments** au joueur ayant complété ses emplacements ou s'il prend des cartes dans le Marché central alors que celui-ci était complet.

ACHAT PAR LE DOMAINE PUBLIC ET INTERACTION À PLUSIEURS JOUEURS

Si plusieurs joueurs ont la **Politique** *Achat par le domaine public* active et souhaitent payer pour obtenir une carte venant d'être mise sur le Marché central, la priorité est donnée au joueur dont le tour est le plus proche.

FUITE DE DONNÉES ET FIN DE PARTIE

Si l'effet de la carte *Fuite de données* remplit précisément le Marché central jusqu'au dernier emplacement, le joueur ayant joué *Fuite de données* doit prendre une carte dans le Marché central et la partie continue avec le dernier emplacement libre.
En revanche, si l'effet de *Fuite de données* fait "déborder" le Marché central, le joueur ayant joué *Fuite de données* y prend une carte, puis la partie s'arrête.

TRIBUNAL ET *NOUVEL ADJOINT*

Lorsqu'un joueur joue *Tribunal* après avoir joué *Nouvel adjoint*, il peut échanger un Conseiller disponible avec n'importe lequel des Conseillers dans son District, pas forcément son Conseiller de départ.

MAIRIE ET RÉVOCATION

Lorsqu'un joueur ayant construit une *Mairie* subit une *Manifestation* ou révoque une de ses **Politiques** vers le Marché central, il récupère un Rev égal à la valeur d'entretien modifié de la **Politique**.
Exemple : si un joueur ayant une *Mairie* et la **Politique** *Réduction d'impôts* active (-2 d'entretien en Rev normalement, -1 seulement avec la *Mairie*) doit mettre sa **Politique** dans la défausse, il ne récupère que 1 en Rev.

SERVICES D'INVESTIGATION PUBLICS ET *MÉDIA PUBLIC*

Lorsqu'un joueur dispose de deux **Politiques** *Média public* et de *Services d'investigation publics*, il doit payer le coût initial de l'**Événement** s'il veut appliquer son effet une fois supplémentaire. Seul le coût de l'**Événement** initial est réduit à 0.

STADE ET *TERRAIN VAGUE* OU *DÉCHARGE PUBLIQUE*

Lorsqu'un joueur joue *Stade* et qu'il pioche *Terrain vague* ou *Décharge publique* depuis la pioche **Bâtiments**, il peut choisir de le ou la construire dans un District adverse.

TREMBLEMENT DE TERRE ET BONUS DE STATISTIQUES

Lorsqu'un *Tremblement de terre* détruit un **Bâtiment** dont certaines statistiques sont modifiées par les **Politiques** (à l'arrivée en jeu comme *Réduction d'impôts* ou *Subvention Transports*, ou de manière passive comme *Recyclage*), les modifications sont ignorées et les statistiques du **Bâtiment** telles qu'elles sont indiquées sur la carte sont simplement retirées du District.

>>> Crédits <<<

GAME DESIGN ET PRODUCTION

Thibaut Charron - twitter.com/tibo

CONCEPTION VISUELLE

Anna Sklyarova - behance.net/_sk_hanna_

REMERCIEMENTS

Mes super playtesteurs et conseillers : ma moitié, ma famille, mes amis, mes collègues.
Mes super relectrices.

Ce jeu est dédié à mon papa Philippe et à son petit-fils Ulysse.

>>> Jetons Conseiller <<<



Bob O'Truck
+15⭐ en fin de partie si votre 🚗 est à 8 ou moins.



Chosovi Greenleaf
Les points d'💧 positifs compteront double en fin de partie.



Katarine Zeitung
Les cartes **Événement** coûtent 2🅚 de moins à jouer (minimum 0).



Antonio Serpente
+2⭐ par **Politique** active dans votre District en fin de partie.



Alanna Paz May Go
Au moment où ce Conseiller est mis en jeu, piochez une carte **Bâtiment**, une carte **Politique** et une carte **Événement**.



Philippe LaGagne
Lorsque vous jouez un **Bâtiment** Résidentiel, Commercial ou Industriel, vous pouvez payer 3🅚. Si vous le faites, piochez une carte dans n'importe quelle pioche.



Matthew Crane
Débloquer les Quartiers de construction 2 et 3 peut se faire gratuitement et sans utiliser d'action (il suffit de le déclarer pendant son tour). La condition doit toujours être remplie au Marché central.



Eleanor Chalkboard
+6⭐ si vous avez dans votre District au moins 1 **Bâtiment** Résidentiel, 1 Commercial et 1 Industriel.
OU
+20⭐ si vous avez dans votre District au moins 1 **Bâtiment** Résidentiel, 1 Commercial, 1 Industriel, 1 Transport, 1 Parc, 1 Énergie, 1 Éducation et 1 Service.

Quelle sera la ville de demain ?
Autonome, écologique, responsable, sociale…
Les citoyennes et citoyens du monde entier se sont réunis pour expérimenter et sélectionner les meilleures stratégies à élaborer et à appliquer à une ville modèle : New Babel.

À New Babel, les joueurs sont les Maires d'ensembles de quartiers, des arrondissements appelés Districts.
Leur objectif est d'apporter prestige et confort à leur District, en construisant des Bâtiments, en choisissant de mener des Politiques sociales et économiques, et en déclenchant des Événements médiatiques, sans trop polluer ni embouteiller ses quartiers.

Construirez-vous la ville idéale ?

La playlist Distrikts
Jouez en musique avec Spotify !