



# LONDRES

UN JEU DE MARTIN WALLACE



ILLUSTRÉ PAR MIKE ATKINSON,  
NATALIA BOREK & PRZEMYSŁAW SOBIECKI

## MATÉRIEL

- 1 Plateau de développement
- 101 cartes Ville
- 20 cartes District
- 4 marqueurs de Prestige
- 48 jetons Pièce
- 12 jetons Prêt
- 44 jetons Pauvreté



	30 x 1 Pauvreté
	10 x 5 Pauvreté
	4 x 15 Pauvreté

## PRÉSENTATION

Dans *Londres*, vous incarnez des architectes renommés chargés de reconstruire la ville après le Grand Incendie et de guider son développement pour son entrée dans le XX<sup>e</sup> siècle. Afin de marquer les mémoires de Londres, vous devrez parvenir à faire cohabiter votre vision et vos finances tout en veillant aux besoins des habitants de la ville.

Le jeu s'articule autour de quatre éléments principaux : les projets, l'argent, les terrains et la pauvreté. S'ils interagissent étroitement entre eux, ils ont également chacun un impact sur votre Prestige. Durant votre tour, vous pourrez développer votre projet pour vous offrir des avantages futurs, acheter des terrains, réunir des ressources, ou encore tirer bénéfice de votre Projet urbain. L'argent aura un impact sur ce que vous pourrez faire, mais réunir une fortune n'est pas l'objectif premier, car c'est uniquement l'architecte le plus prestigieux qui marquera l'histoire.



## CARTES VILLE

Ces cartes représentent les guildes, les commerces et les bâtiments que vous allez construire et développer dans votre Projet urbain au sein de la ville. Il est indispensable de gérer aux mieux vos cartes Ville pour viser la victoire. Chacune d'entre elles a un coût, et la jouer offre un avantage - généralement lors d'un tour suivant celui durant lequel elle a été jouée. Les mécaniques de *Londres* concernant ces cartes sont assez particulières : vous construisez tout d'abord votre Projet urbain, en jouant des cartes dans votre zone de projet ; puis vous activez votre Projet urbain, résolvant alors autant de cartes préalablement jouées que vous le souhaitez.

Chaque carte possède un type, représenté par sa couleur. Les cartes marron sont liées à l'activité économique, les cartes bleues à la science et à la culture, et les cartes roses à la vie politique. On trouve également des cartes grises, représentant les Pauvres, une source constante de Pauvreté tant que vous n'aurez pas trouvé de travail pour eux. Les cadres des coins en bas des cartes permettent aussi d'en distinguer le type.

Les cartes Ville vous offrent deux avantages : le Prestige qu'elles vous apportent en fin de partie, et/ou leurs capacités qui s'appliquent lorsque vous activez votre Projet urbain. Certaines ont des capacités continues, qui s'appliquent tant que la carte est visible ; si tel est le cas, l'effet est décrit au-dessus de l'illustration de la carte, au lieu d'en dessous.



1. Nom de la carte
2. Le **groupe** auquel elle appartient (A, B ou C).
3. Certaines cartes ont un **coût additionnel**, qui doit être payé lorsque vous les ajoutez à votre zone de projet.
4. La partie principale de la carte est sa **capacité activée**, le bénéfice que vous en retirez quand vous activez votre Projet urbain.
5. Le cartel gauche représente le **coût d'activation**, qui doit être payé pour activer la carte. Ce coût peut être de l'argent à verser, ou une carte à défausser.
6. Le **Prestige** apporté par la carte en fin de partie.
7. Le cartel droit indique si la carte est **retournée face cachée** après son activation.
8. Certaines cartes ont une **capacité continue**, qui prend effet dès que vous ajoutez la carte à votre zone de projet.

### SYMBOLES

Différents symboles apparaissent sur les cartes Ville et District, vous en trouverez le détail sur la droite. Ils peuvent indiquer des gains ou des pertes de ressources, ou être un effet lié à l'activation d'une carte lorsque vous activez votre Projet urbain.

	Gagnez du Prestige immédiatement		Gagnez 1 Pauvreté
	Gagnez du Prestige en fin de partie		Défaussez 1 Pauvreté
	Dépensez de l'argent		Dépensez 1 carte supplémentaire pour l'activation
	Gagnez de l'argent		Retournez cette carte face cachée après l'activation



### CARTES ACTION

Quatre cartes dans le paquet Ville sont jouées directement de votre main sans que vous ayez à dépenser d'autre carte pour cela. Elles contiennent le mot « Action » dans la description de leur capacité.



## CARTES DISTRICT

Ces cartes d'un plus grand format que les cartes Villes représentent l'opportunité d'acheter un terrain dans un des vingt districts de Londres. Les terrains sont onéreux, mais offrent de belles contreparties. Chaque fois que vous achetez un terrain, vous gagnez aussitôt du Prestige, défaussez de la Pauvreté, ou encore obtenez de nouvelles opportunités en piochant des cartes. Certains Districts ont également des capacités continues, ou activées lorsque vous activez votre Projet urbain.

Chaque carte est liée à sa position par rapport à la Tamise. Elle se situe au nord ou au sud du fleuve, et peut être adjacente à celui-ci ou non. De manière globale, les cartes au nord rapportent plus de Prestige, tandis que celles au sud permettent de défausser plus de Pauvreté.



1. Nom du District
2. **L'emplacement** du District (nord ou sud). Deux variantes du symbole permettent de déterminer si le district est **adjacent ou non** à la Tamise.



3. Certains Districts ont une **capacité optionnelle**, pour laquelle le moment d'activation est toujours précisé.
4. Le coût d'achat du District.
5. Chaque District offre un **gain immédiat**, noté ici. Par exemple, celui sur la gauche permet de piocher 2 cartes, de gagner 2 points de Prestige immédiatement, et de défausser 1 Pauvreté.
6. Certains Districts ont une **capacité**, qui se déclenche chaque fois que vous activez votre Projet urbain. Ils peuvent être positifs ou négatifs ; dans l'exemple présent, vous gagnez 2 Pauvreté chaque fois que vous activez votre Projet urbain tant que Wandsworth est au-dessus de vos cartes District.

Chaque fois que vous achetez un nouveau District, celui-ci remplace le précédent. Vous devez recouvrir la carte précédente de façon que la section gauche indiquant l'emplacement de l'ancien District reste toujours visible. L'ancienne carte peut toujours générer du Prestige par le biais des capacités des cartes Ville, mais seules les capacités de la carte entièrement visible restent actives.





## PRÊTS

Si vous êtes dans l'incapacité de payer un coût obligatoire, vous devez souscrire à un Prêt. Vous pouvez également en prendre un quand vous le souhaitez. Pour chaque Prêt que vous prenez, vous recevez 10 £ de la réserve ainsi qu'un jeton Prêt d'une valeur de 10 £. **Chaque tranche de 10 £ de vos jetons Prêt génère une Pauvreté chaque fois que vous activez votre Projet urbain.**

Pour rembourser un prêt de 10 £, vous pouvez payer 15 £ au début de votre tour. Remettez alors le jeton Prêt et l'argent dans la réserve. En fin de partie, vous devez rembourser chaque Prêt qu'il vous reste. Si vous êtes dans l'incapacité de le faire, vous perdez 7 points de Prestige par prêt non remboursé.

## PLATEAU DE DÉVELOPPEMENT

Le plateau de développement comporte deux lignes pour y mettre les cartes Ville défaussées. Elles sont vides en début de partie, mais se remplissent au fur et à mesure que les joueurs développent leurs projets. **À deux joueurs, les trois premières colonnes sont utilisées, à trois joueurs les quatre premières, et à quatre joueurs la totalité des cinq.** Ce plateau comprend également une échelle permettant de mesurer le Prestige, et un rappel de la façon dont la Pauvreté a un impact sur le Prestige en fin de partie. Dans le cas où un joueur dépasse les 49 points de Prestige, reprenez à 0, sans oublier de rajouter 50 points en fin de partie.



## PIOCHER ET DÉFAUSSER DES CARTES

Quand vous piochez une ou plusieurs cartes Ville, vous pouvez prendre n'importe quelle carte présente sur le plateau de développement, et/ou piocher la première carte du paquet Ville.

Quand vous défaussez une carte, vous devez la placer dans un espace vide de la ligne supérieure du plateau de développement. Si aucun espace n'est disponible dans la ligne supérieure, vous pouvez placer la carte dans la ligne inférieure. Si vous devez défausser une carte alors que le plateau de développement est rempli, retirez toutes les cartes de la ligne inférieure de la partie, et déplacez celles de la ligne supérieure vers la ligne inférieure, puis défaussez votre carte.

# MISE EN PLACE

Disposez le plateau de développement au centre de la table. Chaque joueur choisit un marqueur de Prestige et le place à l'emplacement « 0 » du plateau. Disposez les jetons Pièce, Pauvreté et Prêt à côté du plateau. **Chaque joueur prend 5 £** et les dispose devant lui, au sein de sa zone de projet. Les éléments disposés dans ces zones sont accessibles à tous les joueurs et ne doivent pas être cachés. Cela comprend : les jetons Pièce, Prêt, Pauvreté, les piles de cartes District et Ville (les cartes cachées ou face cachée au sein de ces piles restent cependant cachées jusqu'à la fin de la partie).

Séparez les cartes Ville en trois paquets, selon la lettre notée au-dessus du nom de la carte (A, B et C). Mélangez ces trois paquets séparément, puis posez le paquet C face cachée ; recouvrez-le avec le paquet B face cachée, puis faites de même avec le paquet A. Cela crée la pioche Ville. **Distribuez 6 cartes à chaque joueur.**

Placez les trois Districts de départ (ceux avec leur nom dans une couleur différente : **City**, **Westminster**, et **Southwark & Bermondsey**) face visible à côté du plateau. Mélangez le reste des cartes District, afin de composer la pioche District. **Le joueur qui a installé le jeu est le premier joueur.**



# DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Le but du jeu est d'avoir le plus de points de Prestige quand la pioche de cartes Ville est épuisée. Durant la partie, les joueurs jouent à tour de rôle, dans le sens des aiguilles d'une montre. Durant votre tour, **vous devez tout d'abord piocher une carte Ville**, puis vous accomplissez l'une des actions suivantes : 1) **Développer votre Projet urbain** ; 2) **Acheter un terrain** ; 3) **Activer votre Projet urbain** ; ou 4) **Piocher trois cartes Ville**.

Si, en fin de tour, vous avez plus de neuf cartes en main, vous devez en défausser pour ramener votre main à neuf cartes.

## DÉVELOPPER VOTRE PROJET URBAIN

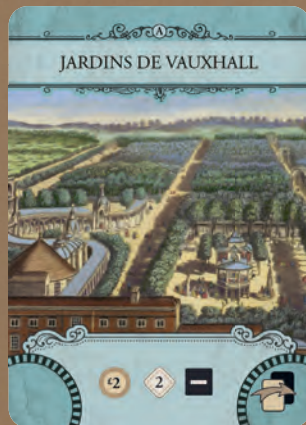
Quand vous développez votre Projet urbain, vous jouez une ou plusieurs cartes Ville de votre main sur la table devant vous, une à la fois. Ces cartes sont ajoutées à votre zone de projet, face visible.

**Pour ajouter une carte à votre zone de projet, vous devez défausser une carte de la même couleur, et payer son éventuel coût additionnel.** Si vous ne pouvez pas payer celui-ci et ne désirez pas prendre de Prêt pour cela, vous ne pouvez pas jouer la carte. Si vous n'avez aucune carte en main que vous puissiez jouer, vous ne pouvez pas accomplir l'action de développement du Projet urbain.

Quand vous ajoutez une carte à votre Projet urbain, vous pouvez la jouer au-dessus d'une autre carte face visible, au-dessus d'une carte face cachée, ou bien démarrer un nouveau paquet avec elle. Chaque ensemble est appelé « pile ». Une carte ne peut pas être placée par-dessus une autre carte placée dans le même tour.

Si une carte possède une capacité continue, celle-ci est active dès que la carte est posée dans le Projet urbain, pour ne cesser de fonctionner que si la carte est retournée face cachée ou couverte par une autre carte. Cela signifie qu'une capacité continue peut être utilisée dans le tour où la carte est jouée, au contraire des autres capacités, qui ne peuvent être activées que lorsque vous activez votre Projet urbain lors d'un tour suivant.

**Note : les cartes Action ont des capacités différentes qui ne sont pas liées à votre Projet urbain. Ces cartes ne peuvent malgré tout être jouées que lorsque vous choisissez l'action de développement de votre Projet urbain.**



### EXEMPLE DE DÉVELOPPEMENT :

Vous avez ces quatre cartes en main au moment où vous choisissez de développer votre Projet urbain. Avec vos cartes bleues, vous pourriez défausser les Jardins de Vauxhall pour construire un Hôpital. Comme celui-ci a un coût additionnel de 2 £, vous devrez payer ce coût avec vos fonds. Vous pouvez aussi économiser votre argent en défaussant l'Hôpital

pour jouer les Jardins. Avec vos cartes marron, vous pouvez défausser les Huguenots pour jouer les Marchands de vin, ou jouer les Huguenots pour utiliser leur Action, afin de conserver les Marchands de vin et piocher deux nouvelles cartes, pour potentiellement avoir plus d'options de jeu. Et n'oubliez pas que chaque carte défaussée devient disponible pour les autres joueurs... choisissez bien !

## ACHETER UN TERRAIN

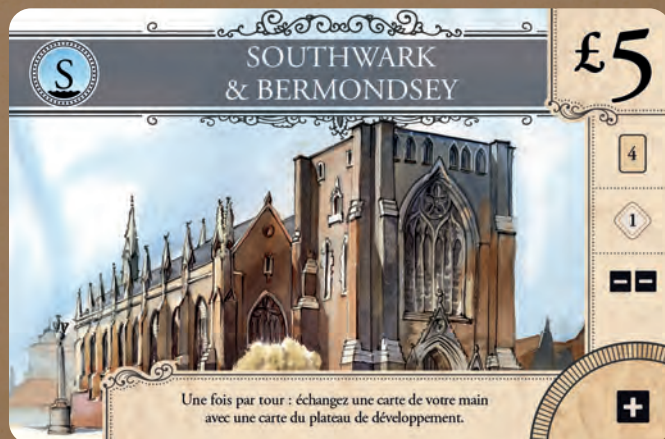
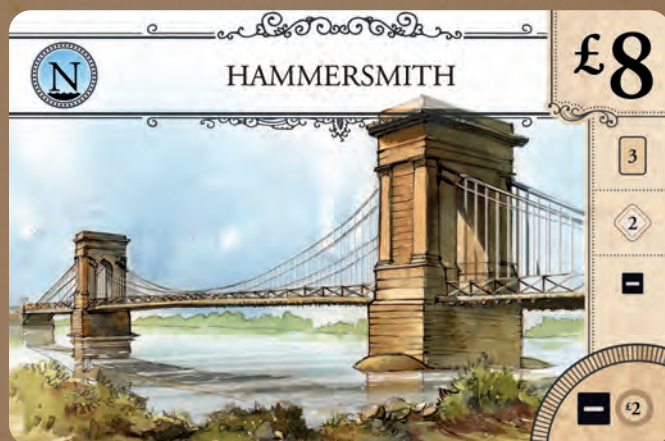
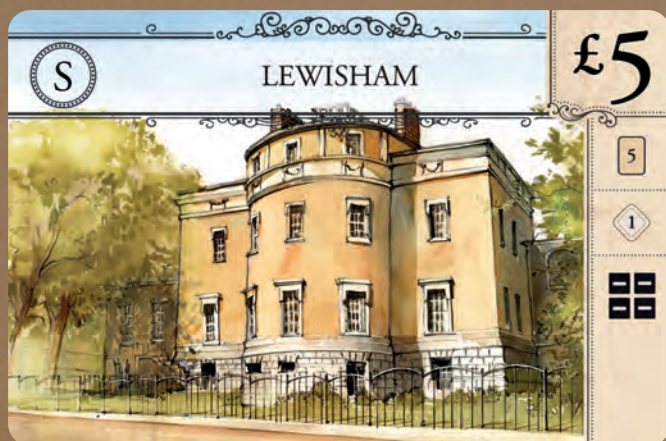
Quand vous achetez un terrain, vous devez choisir une des trois cartes District disponibles face visible au milieu de la table, et la placer dans votre zone de projet. Si vous possédez déjà une ou plusieurs cartes District, vous devez placer la carte nouvellement acquise au-dessus, de façon que seule la localisation de la carte précédente par rapport au fleuve soit encore visible. Ensuite, remplacez la carte District que vous avez achetée par une nouvelle carte issue de la pioche.

**Vous gagnez les gains immédiats de la carte District, indiqués sous le coût, dès que vous l'achetez :** piocher des cartes, gagner du Prestige, ou encore défausser de la Pauvreté (si jamais vous devez en défausser plus que vous n'en avez, vous défaussez simplement tous les jetons en votre possession).

**Si la carte District possède une capacité continue, celle-ci est disponible dès que vous avez ajouté la carte à votre zone de projet, jusqu'à ce qu'elle soit recouverte par une autre carte District.**

## LES PAUVRES

Onze cartes Pauvres se trouvent dans la pioche. **On ne peut pas les placer dans sa zone de projet ni les défausser pour jouer une autre carte** (sauf si une carte Ville ou District l'indique clairement). Il n'est possible de les défausser qu'à l'aide de capacités de cartes, en les utilisant pour activer des cartes déjà présentes dans votre zone de projet (voir ci-dessous), ou quand vous dépassez la limite de neuf cartes en main en fin de tour.




### EXEMPLE D'UN ACHAT DE TERRAIN

Ces trois Districts sont disponibles pour votre action d'achat de terrain. Hammersmith est trop cher pour vous et vous ne désirez pas prendre de Prêt, il vous faut donc choisir entre les deux autres. Préfèrerez-vous vous débarrasser de beaucoup de Pauvreté grâce à Lewisham, ou bien profiter de la puissante capacité de Southwark & Bermondsey ? Quoi que vous choisissiez, n'oubliez pas de recouvrir vos Districts déjà acquis, ne laissant apparaître que la partie extrême-gauche des Districts précédents indiquant leur localisation par rapport à la Tamise.



# ACTIVER VOTRE PROJET URBAIN

Quand vous activez votre Projet urbain, vous activez les cartes Ville présentes dans votre zone de projet, une par une, dans l'ordre de votre choix. Vous n'êtes pas obligé de toutes les activer. Après avoir activé le nombre de cartes de votre choix, vous récupérez de la Pauvreté. L'activation d'une carte face visible dans votre zone de projet se déroule en trois étapes :

1. **Payer le coût d'activation**, s'il y en a un. Il s'agira soit d'un coût monétaire à payer, soit d'une carte de n'importe quelle couleur à défausser de votre main. Si vous êtes dans l'incapacité de payer le coût, vous ne pouvez pas activer la carte.
2. **Appliquez l'effet de l'activation dans sa totalité**. Dans l'ordre de votre choix, appliquez l'ensemble des effets écrits et des symboles. Si vous n'avez pas de Pauvreté, vous ne bénéficiez pas des symboles vous permettant de vous en défausser.
3. **Si une carte possède le symbole , retournez-la face cachée**. La pile de cartes reste inchangée, mais cette carte ne peut plus être activée.

Seules les cartes face visible peuvent être activées, et elles ne peuvent l'être chacune qu'une seule fois par tour. **Si votre carte District au sommet de la pile District possède un effet activé, il doit l'être durant cette action**, avant ou après que vous avez activé n'importe laquelle de vos cartes Ville. Une carte District n'est jamais retournée face cachée.

Une fois que vous avez fini d'activer des cartes dans votre zone de projet, vous gagnez de la Pauvreté, une par :

- Pile dans votre zone de projet (que la carte au sommet ait été activée ou non)
- Tranche de 10 £ de jetons Prêt
- Carte en main

# PIOCHER TROIS CARTES

Quand vous accomplissez cette action, vous devez piocher exactement trois cartes. Comme toujours, **vous pouvez piocher librement entre la pioche et le plateau de développement**. Dans le cas où il y aurait moins de trois cartes disponibles, vous prenez l'ensemble des cartes restantes.



### EXEMPLE D'ACTIVATION DE PROJET URBAIN 1

Ci-dessous votre zone de projet lorsque vous activez votre Projet urbain. Vous pouvez activer les cartes Ville face visible dans l'ordre de votre choix. Votre Hôpital vous offre une belle flexibilité, vous permettant de réutiliser une de vos cartes Ville lors d'un tour suivant. Vous avez déjà un peu d'argent, viser le Prestige peut donc être plus pertinent. Pour activer les West India Docks, vous devez défausser une carte. Vous défaussez donc une carte de Pauvres, et gagnez 7 £ avant de retourner la carte face cachée. Vous activez ensuite les Maisons de ville, ce qui vous apporte deux points de Prestige (un pour chaque

carte bleue face visible). Cette carte devrait normalement être retournée face cachée, mais vous décidez d'utiliser la capacité de votre Hôpital, et retournez donc celui-ci à la place. Vous ne pouvez pas utiliser les Maisons de ville ce tour à nouveau, mais la carte étant encore face visible, vous pourrez l'utiliser lors d'un tour à venir. Vous activez ensuite vos Bateaux à vapeur. Deux de vos Districts sont adjacents au fleuve, comme cela est indiqué sur la partie extrême-gauche de leur carte, et vous gagnez donc 4 £ avant de retourner vos Bateaux à vapeur. Ensuite, vous devez activer la capacité continue de Southwark & Bermondsey, et vous gagnez donc une Pauvreté.



## FIN DE PARTIE

Si la pioche Ville est vide à la fin du tour d'un joueur, chaque autre joueur accomplit un dernier tour, puis la partie se termine. Pour calculer votre score final, accomplissez les opérations suivantes dans l'ordre et en même temps (si tout le monde connaît bien le jeu, cela peut être fait individuellement) :

1. Prenez une Pauvreté par carte dans votre main, puis retirez ces cartes de la partie.
2. Additionnez les points de Prestige de fin de partie de toutes vos cartes Ville, y compris celles face cachée ou qui ont été recouvertes par d'autres cartes. Avancez votre marqueur de Prestige en fonction.
3. Remboursez autant de Prêts que possible, en payant 15 £ pour chaque prêt de 10 £.
4. Avancez votre marqueur de Prestige d'une case par tranche de 3 £ restantes.

## EXEMPLE D'ACTIVATION DE PROJET URBAIN 2


Ci-dessous, votre zone de projet après avoir activé votre Projet urbain. Si votre fortune est importante, vous ne pouvez pas rembourser votre Prêt avant le début du prochain tour. Vous gagnez de la Pauvreté : une par pile dans votre projet (4), une pour le jeton Prêt (1), et une pour chaque carte en main (2), pour un total de 7. Ajoutées aux 4 que vous aviez déjà, cela mène à un total de 11 Pauvreté, autant dire que cela dérape un peu ! Il faudra peut-être vous pencher sur la question lors d'un prochain tour...





5. Reculez votre marqueur de Prestige de 7 cases **pour chaque prêt de 10 £ non remboursé**.
6. **Comparez la valeur totale des jetons Pauvreté de chaque joueur**. Celui qui a la valeur la plus basse remet tous ses jetons Pauvreté dans la réserve ; tous les autres joueurs remettent la même valeur dans la réserve.
7. En suivant les indications du plateau de développement, reculez votre marqueur de Prestige du nombre de cases indiqué.

**Le joueur possédant le plus de Prestige l'emporte.** En cas d'égalité, les joueurs sont départagés par les critères suivants : celui qui a le moins de Pauvreté ; puis celui qui possède le plus de Districts ; puis, enfin, celui dont les cartes Ville valent le plus haut total de Prestige.

# SYMBOLES

	Gagnez du Prestige immédiatement		Gagnez une Pauvreté
	Gagnez du Prestige en fin de partie		Défaussez une Pauvreté
	Dépensez de l'argent		Dépensez une carte supplémentaire pour l'activation
	Gagnez de l'argent		Retournez cette carte face cachée après l'activation

## PERTE DE PRESTIGE DUE À LA PAUVRETÉ

	1-2	3	4	5	6	7	8	9	10	CHAQUE POINT AU-DESSUS DE 10
	-1	-2	-3	-5	-7	-9	-11	-13	-15	-3



Première édition en Grande-Bretagne en 2017 par Osprey Games, un jeu Osprey Publishing Ltd  
c/o Bloomsbury Publishing Plc  
PO Box 883, Oxford, OX1 9PL, UK

Ou

c/o Bloomsbury Publishing Inc.  
1385 Broadway, 5th Floor, New York, NY 10018

Osprey Publishing fait partie de Bloomsbury Publishing Plc

Osprey et Osprey Games sont des marques d'Osprey Publishing, une division de Bloomsbury Publishing Plc

© 2017 Martin Wallace

Cette édition © 2017 Osprey Publishing Ltd

Tous droits réservés.

[www.ospreygames.co.uk](http://www.ospreygames.co.uk)

Traduction française ©2019 Origames

Origames - 52 avenue Pierre Sémard 94200 Ivry sur Seine France

[www.origames.fr](http://www.origames.fr) - [www.facebook.com/PlayOrigames](https://www.facebook.com/PlayOrigames)

Pour plus d'informations, ou le service clients, envoyez un email à [sav@origames.fr](mailto:sav@origames.fr)

Osprey Publishing soutient la Woodland Trust, l'œuvre de charité numéro 1 en Angleterre pour la conservation des forêts.  
Entre 2014 et 2018, nos dons ont été utilisés pour son projet Centenary Woods en Angleterre.