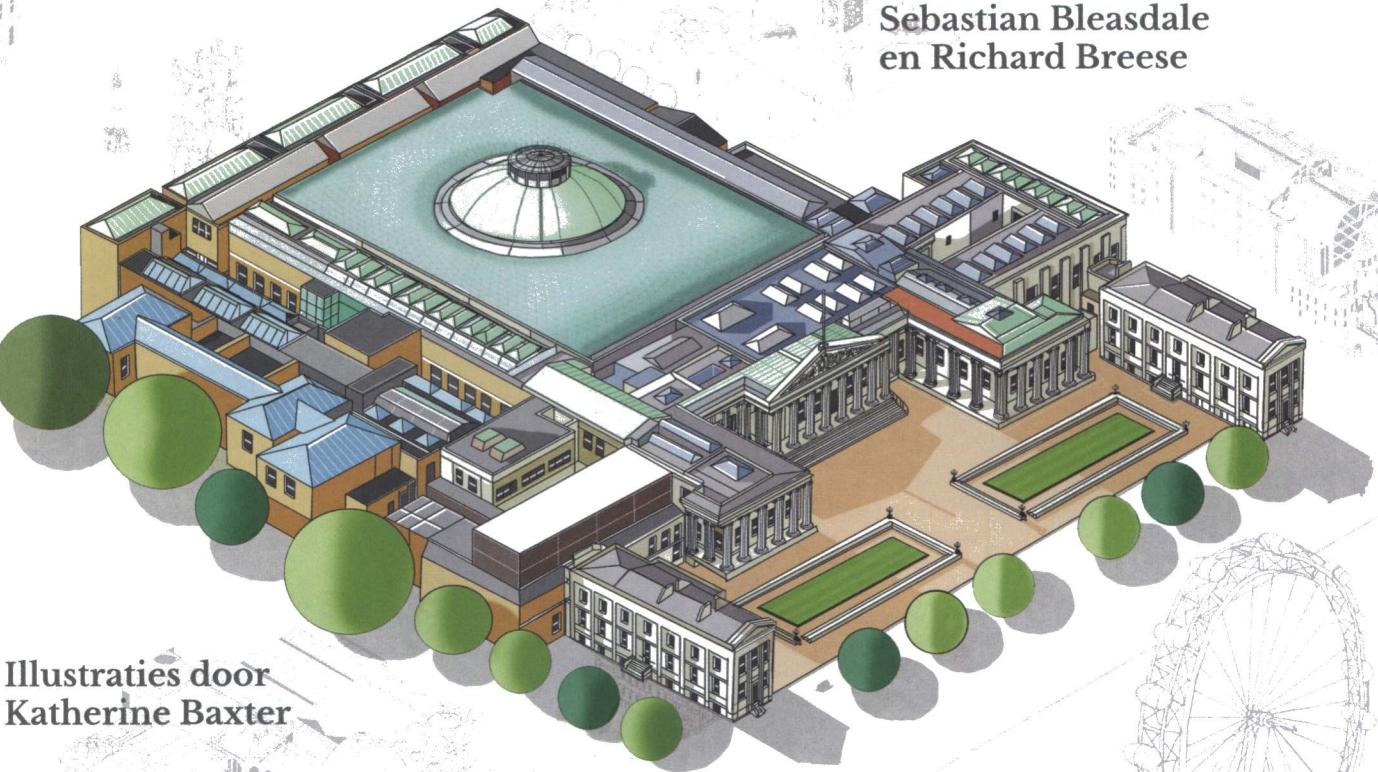


Key to the City LONDON

Sebastian Bleasdale
en Richard Breese



Illustraties door
Katherine Baxter

Samenvatting van het spel

Key to the City - London is een spel voor 2 tot 6 spelers. Spelers hebben als doel om hun eigen Londense wijk rond hun **thuistegel** te ontwikkelen, met behulp van grote zeshoekige **locatietegels**.

Elke locatietegel levert punten op en kan **middelen** (**verbindingen** die twee locatietegels verbinden en **vaardigheden**) genereren. Verbindingen en vaardigheden kunnen gebruikt worden om locatietegels op te waarderen voor extra punten en verhoogde productiviteit.

Het spel wordt gespeeld in vier **tijdperken**. In elk tijdperk zijn er nieuwe locatietegels beschikbaar om op te bieden. In de eerste twee tijdperken zijn zes tegels beschikbaar die middelen genereren, plus een aantal gebouwtjes. In tijdperk 3 zijn alleen gebouwtjes beschikbaar, die al opgewaardeerd zijn. In tijdperk 4 komen een aantal **Routemastertegels** beschikbaar.

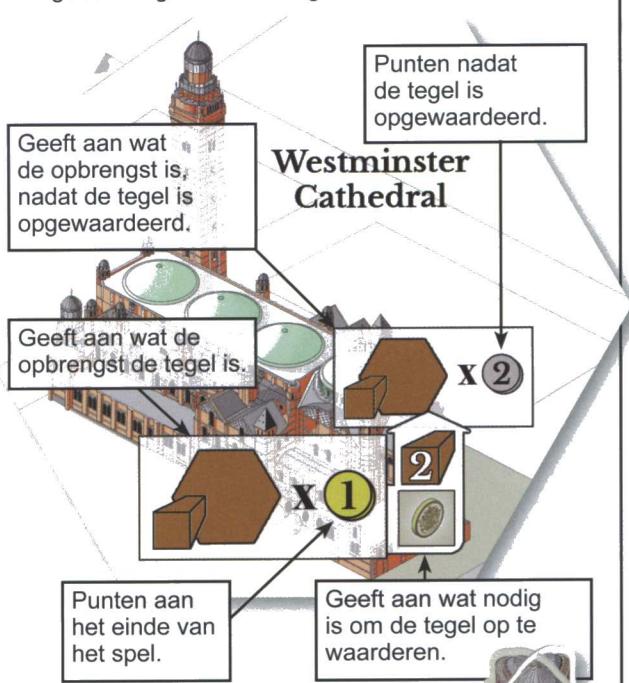
Spelers kiezen om de beurt één van de vijf mogelijke acties. Zij kunnen één of meerdere houten arbeiders ('keyples') inzetten om (1) te **bieden** op een locatietegel, (2) een locatietegel te **gebruiken** om middelen te genereren of (3) een locatie **op te waarderen**. Zij kunnen (4) **passen**, en op een later moment weer spelen in het huidige tijdperk, of (5) stoppen in het huidige tijdperk en met hun binnenschip over de Thames **varen**. Het spel eindigt nadat alle binnenschepen gevaren hebben aan het einde van tijdperk 4. De speler die dan de meeste punten heeft, wint het spel.

Key to the City - London heeft overeenkomsten in structuur met het in 2012 bekroonde R&D spel *Keyflower*. Een uitleg van de belangrijkste verschillen tussen de twee spellen staat op pagina 7.

Spelonderdelen en opbouw

Onderdelen

- 57 Grote zeshoekige **locatietegels** waaronder:
 5 **Riviertegels**, herkenbaar aan de blauwe tekst.
 6 **Thuistegels**, herkenbaar aan het gekleurde huis pictogram voor de naam van de locatie en de gekleurde achtergrond van het informatievak.
 6 **Tijdperk 1**, tegels, herkenbaar aan het groene zeshoekige pictogram .
 6 **Tijdperk 2**, tegels, herkenbaar aan het oranje zeshoekige pictogram .
- 12 **Tijdperk 4 Routemastertegels** (London bus), herkenbaar aan de Routemaster-illustratie op de achterzijde van de tegel.
- 22 **Gebouwtegels**, waaronder 8 **markante gebouwtegels** en drie tegels met rivierdelen.



- 8 **3D-markers** voor markante gebouwen.
 6 Houten **binnenschepen** om op de Thames te varen, 1 in elk van de speler kleuren: blauw, geel, groen, paars en rood.

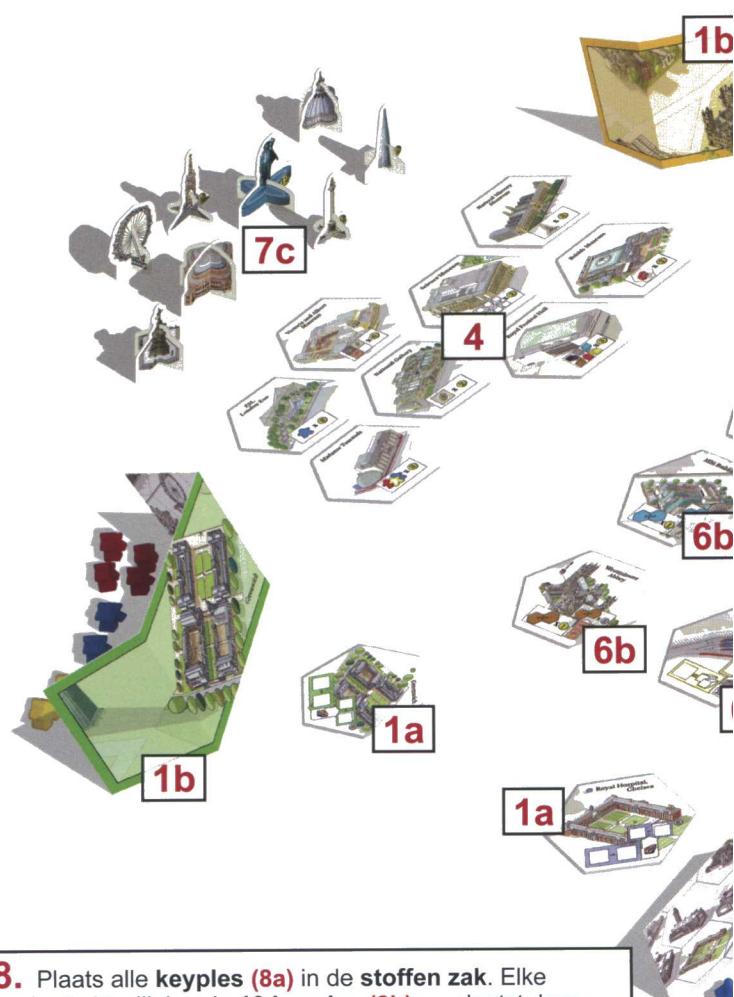
Middelen:

- 144 Houten **verbindingen**: 24 in elk van de volgende kleuren: blauw (waterleidingen), bruin (rioolbuizen), geel (gasleidingen), grijs (elektriciteitskabels), rood (metrotunnels) en zwart (telecomkabels).
- 72 **Vaardigheidskaartjes**: 24 bakstenen (bouwers), 24 kompassen (architecten) en 24 munten (financierders).
- 120 Houten **keyples**: 40 in elk van de kleuren blauw, geel en rood.
- 1 **Stoffen zak**, voor de keyples.
- 6 **Schermen**.
- 6 **Regeloverzichten** in Nederlands, Duits, Engels, Frans, Portugees en Spaans.
- 1 **Informatieboek** over de bezienswaardigheden van London. (U hoeft dit niet te lezen om het spel te kunnen spelen.)

- 1.** Scheid de 57 grote zeshoekige **locatietegels** naar de zes typen: thuistegels (6), tijdperk 1 tegels (6), tijdperk 2 tegels (6), Routemastertegels (12), gebouwtegels (22) en riviertegels (5).

Iedere speler kiest één van de **thuistegels (1a)**, het bijpassende **scherm (1b)** en het **binnenschip (1c)** in dezelfde kleur. Leg ongebruikte thuistegels, schermen en binnenschepen terug in de doosdeksel. Ze worden niet gebruikt in dit spel.

- 2.** Draai de 5 **riviertegels** open (met de ligplaatsen zichtbaar) en sluit de tegels aan, in deze volgorde van links naar rechts: tijdperk 1, tijdperk 2, tijdperk 3, tijdperk 4 en 'einde spel'. Plaats de rivier aan de rand van het speelveld, binnen handbereik van alle spelers.



- 8.** Plaats alle **keyples (8a)** in de **stoffen zak**. Elke speler trekt willekeurig **10 keyples (8b)** en plaatst deze achter zijn scherm zonder de kleur aan de andere spelers te tonen. Plaats dan de zak aan de rand van het speelveld, binnen handbereik van alle spelers.

Tip: in een toernooisetting of als iemand moeite heeft met tellen, dan trekt de speler links van de speler die de keyples ontvangt (aan het begin van het spel en aan het eind van elk tijdperk), blind het aantal benodigde keyples en overhandigt ze blind aan de ontvangende speler. De ontvangende speler controleert of het juiste aantal keyples ontvangen is en plaatst ze vervolgens achter zijn scherm. Als de ontvangende speler een onjuist aantal keyples heeft ontvangen, dan toont deze zijn hand met de ontvangen keyples. Deze keyples worden vervolgens terug in de zak geplaatst en het trekproces wordt opnieuw gestart.

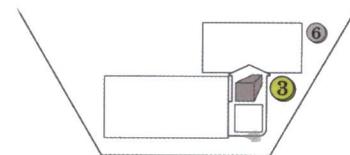
3. Kies een startspeler, bijv. de speler die het meest recent Londen bezocht heeft. De startspeler plaatst zijn **binnenschip** op de #1 plaats van de tijdperk 1 **rivertegel** (Hungerford Bridge). De andere spelers plaatsen hun binnenschepen op de andere ligplaatsen van deze tegel in willekeurige volgorde (de volgorde is niet relevant voor het spel).

4. Kies willekeurig een aantal **Routemastertegels** (6a) gelijk aan tweemaal het aantal spelers. Plaats deze open aan de rand van het speelveld. Leg alle overige Routemastertegels terug in de doosdeksel. Ze worden niet gebruikt in dit spel.

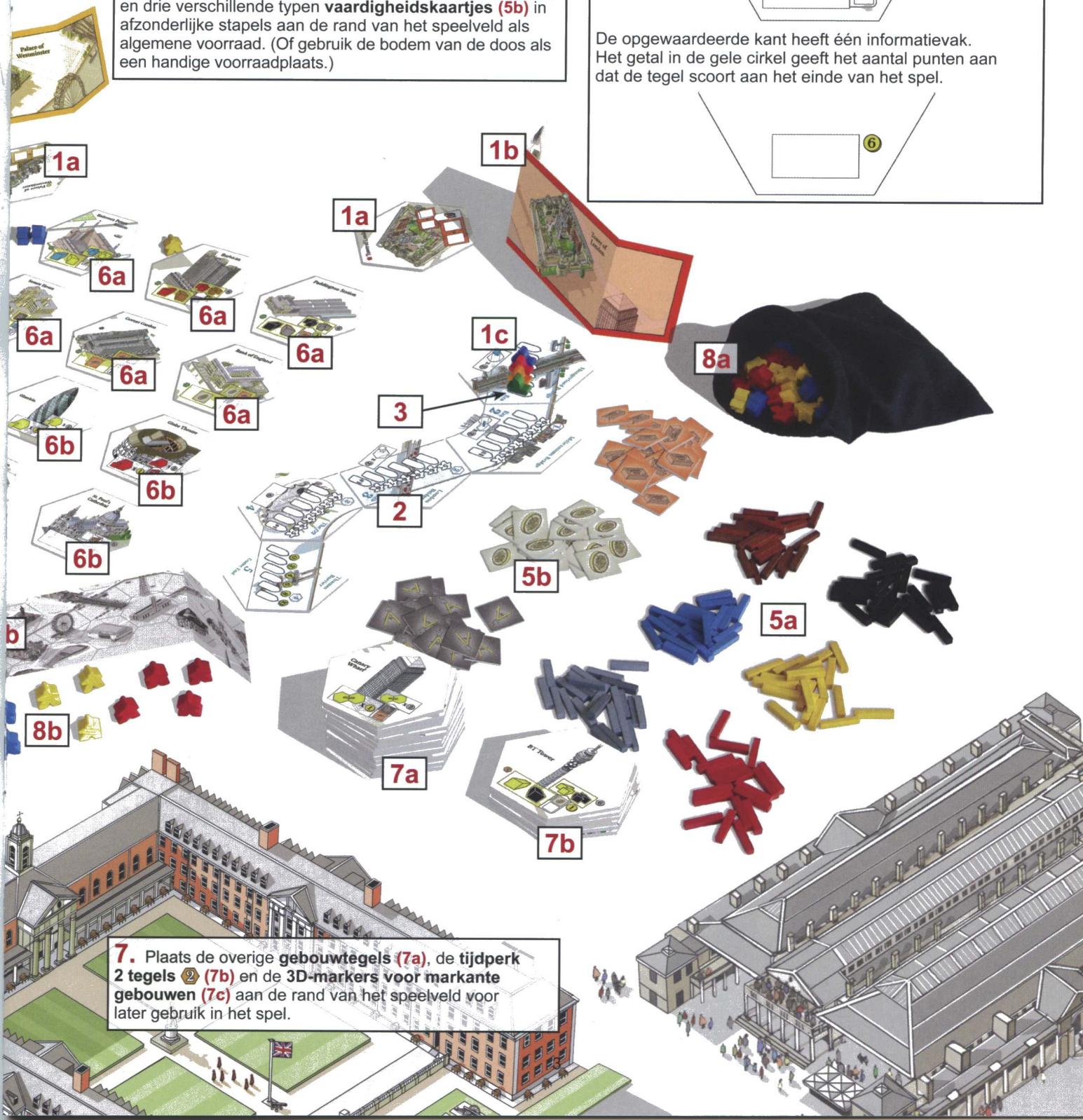
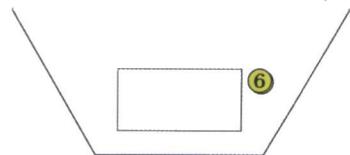
5. Plaats de zes verschillende gekleurde **verbindingen** (5a) en drie verschillende typen **vaardigheidskaartjes** (5b) in afzonderlijke stapels aan de rand van het speelveld als algemene voorraad. (Of gebruik de bodem van de doos als een handige voorraadplaats.)

6. Plaats de zes **tijdperk 1 tegels** (6a) open (tijdperk 1 1 pictogram zichtbaar) in het midden van het speelveld en plaats, afhankelijk van het aantal spelers, een aantal willekeurig gekozen **gebouwtegels** (6b) open in het midden van het speelveld: 2 spelers - 4 tegels, 3 spelers - 5 tegels, 4 tot 6 spelers - 6 tegels. Leg de tegels los van elkaar met dezelfde oriëntatie.

Merk op dat de meeste locatietegels een gewone en een opgewaardeerde kant hebben. De gewone kant heeft twee informatievakken en een opwaardeerpijl die de kosten voor een opwaardering aangeeft. Het getal in de grijze cirkel geeft aan hoeveel punten de speler krijgt als de tegel opgewaardeerd is.



De opgewaardeerde kant heeft één informatievak. Het getal in de gele cirkel geeft het aantal punten aan dat de tegel scoort aan het einde van het spel.



Begin van het tijdperk

Plaats een aantal locatietegels in het midden van het speelveld:

| Spelers | Locatietegels | | | | Routemaster ** |
|---------|--------------------------------|------------|------------|------------|----------------|
| | Tijdperk 1 (zie spelopbouw) | Tijdperk 2 | Tijdperk 3 | Tijdperk 4 | |
| 2 | 6 | 4 | 6 | 4 | 4 |
| 3 | 6 | 5 | 6 | 5 | 6 |
| 4 | 6 | 6 | 6 | 6 | 8 |
| 5 | 6 | 6 | 6 | 6 | 10 |
| 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 12 |

In tijdperken 1 t/m 3 worden de gebouwtegels willekeurig gekozen.

* In tijdperk 3 zijn de gebouwtegels al opgewaardeerd.

** De routemastertegels die in het spel komen, zijn degenen die bij punt 4 van de spelopbouw gekozen zijn.

Spelverloop

Startspeler is de speler met het binnenschip dat het meest rechts staat op de riviertegel van het huidige tijdperk. Daarna gaat het spel met de klok mee verder.

In zijn beurt mag een speler:

- (1) **bieden** op een tegel,
- (2) een tegel **gebruiken** om middelen te genereren,
- (3) een tegel **opwaarderen**,
- (4) **passen** of
- (5) **varen**.

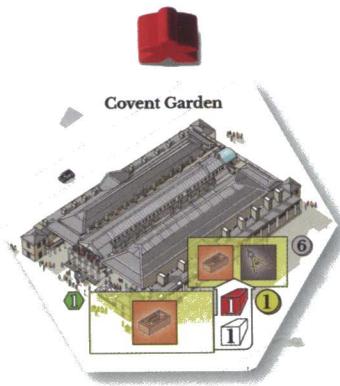
De belangrijkste acties zijn (1), (2) en (3), waarvoor keyples benodigd zijn. Alle keyples die tijdens deze acties ingezet worden, moeten onderling dezelfde kleur hebben en moeten dezelfde kleur hebben als keyples die eerder al ingezet zijn als bod op de betreffende tegel, geplaatst zijn op de tegel om middelen te genereren of geplaatst zijn op de tegel om deze op te waarderen.

De keyples die nodig zijn voor acties (1), (2) of (3), kan een speler van achter zijn scherm nemen, van een verliezend bod, of een combinatie van beide. Een speler mag keyples die deel uitmaken van een winnend bod, of die eerder zijn gebruikt voor het genereren van middelen, of voor het opwaarderen van een tegel, niet verplaatsen.

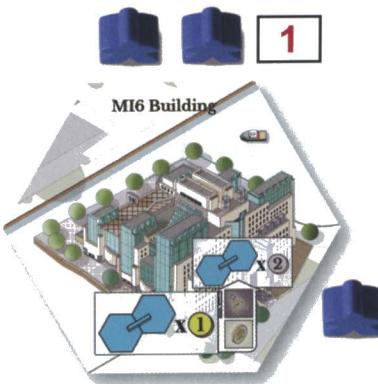


1. Bieden

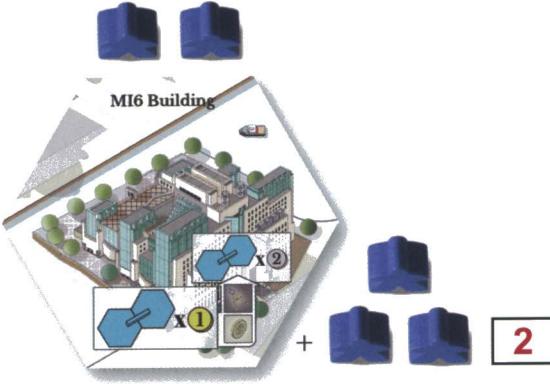
Iedere speler krijgt één van de zijden van de zeshoekige tegels toegewezen (normaal gesproken de zijde het dichtst bij de zitpositie van de speler). Om te bieden op een locatietegel plaatst een speler één of meer keyples aan zijn zijde van de tegel (conform kleurbeperkingen zoals beschreven onder 'Spelverloop').



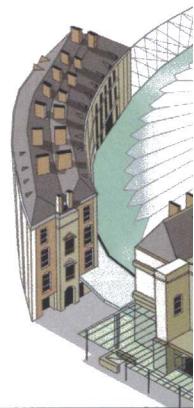
Als er al op de tegel geboden is door één of meer spelers, dan moet dit bod uit meer keyples bestaan dan ieder eerder geplaatst bod (1). Er is geen maximum aan het aantal keyples dat kan worden geboden.



Een speler mag in zijn beurt keyples toevoegen aan een eerder door hem uitgebracht bod (2), inclusief een winnend bod, zolang het totale aantal keyples het winnende bod vormt.

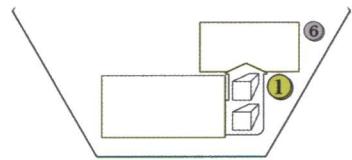


Als de keyples van een speler worden overboden, dan blijven de keyples staan bij de tegel. De speler kan in een volgende beurt de overboden keyples elders inzetten, mits deze keyples als groep bij elkaar blijven. Een speler mag de overboden keyples aanvullen met andere verloren biedingen of met keyples van achter zijn scherm. Keyples mogen tijdens een tijdperk niet teruggeplaatst worden achter het scherm.

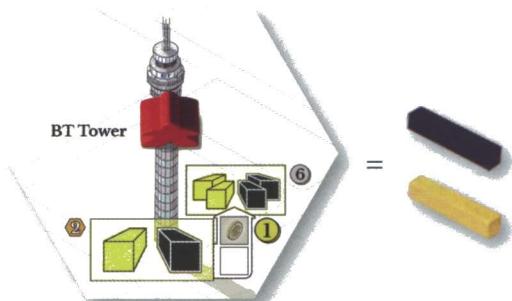


2. Middelen genereren

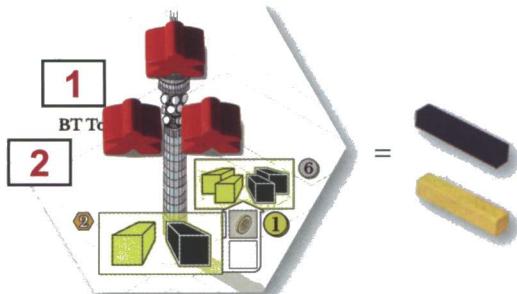
Een aantal locatietegels (inclusief de thuistegels) heeft een gekleurd informatievak.



Spelers kunnen deze tegels gebruiken om **verbindingen** of **vaardigheden** te genereren. Hiertoe plaatst de speler een of meer keyples op de tegel (conform kleurbeperkingen zoals beschreven onder 'Spelverloop') en pakt de middelen zoals aangegeven in het informatievak. De locatietegel mag zich in de eigen wijk, in de wijk van een tegenstander of in het aanbod in het midden van het speelveld bevinden.



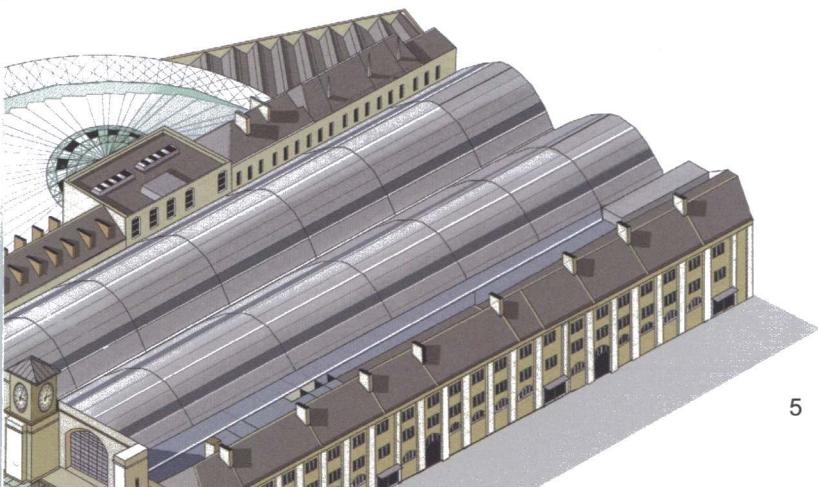
Als de tegel al eerder gebruikt is om middelen te genereren of op te waarderen (1), dan moet het aantal keyples dat ingezet wordt, groter zijn dan het vorige aantal dat op de tegel geplaatst is (2). Er is geen maximum aan het aantal keyples dat kan worden ingezet.



Sommige locatietegels vereisen dat een vaardigheidskaartje naar keuze wordt ingeleverd om middelen te genereren. Als een speler dit niet kan, dan mag hij de tegel niet gebruiken om middelen te genereren.

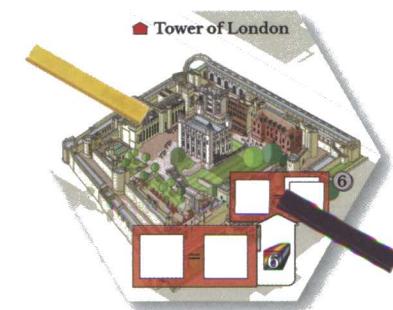
Verbindingen

Gegenereerde verbindingen moeten direct door de speler geplaatst worden (witte verbindingen vertegenwoordigen een verbinding naar keuze). Een speler hoeft niet alle door de tegel gegenereerde verbindingen te plaatsen. De speler moet alle verkregen verbindingen geplaatst (of weggedaan) hebben, voordat hij zijn volgende beurt uitvoert. (De volgende spelers hoeven niet te wachten totdat de verbindingen geplaatst zijn.)



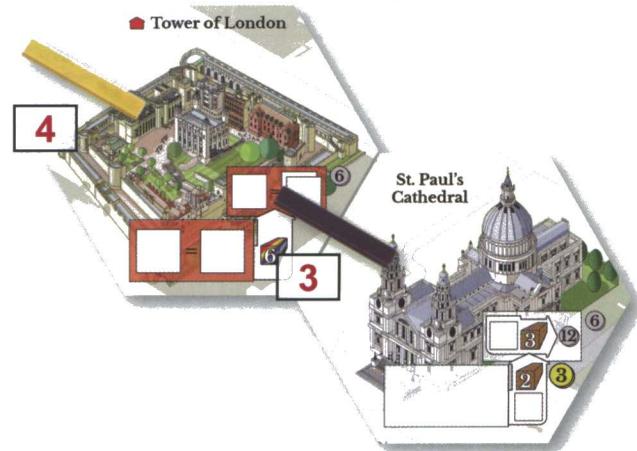
Verbindingen worden haaks op een zijde van een locatietegel in de wijk van de speler geplaatst.

Tower of London



Aan iedere zijde van een locatietegel mag maar één verbinding geplaatst worden. Een verbinding die geplaatst is aan een zijde die aan een andere tegel grenst, leidt tot een verbinding tussen beide tegels (3). Verbindingen mogen ook op een tegel liggen aan de rand van de wijk (4) (bijvoorbeeld aan het begin van tijdperk 1 als alleen de thuistegel in de wijk van de speler ligt). Het later in het spel plaatsen van een locatietegel tegen die zijde leidt tot een verbinding tussen de twee tegels.

Tower of London



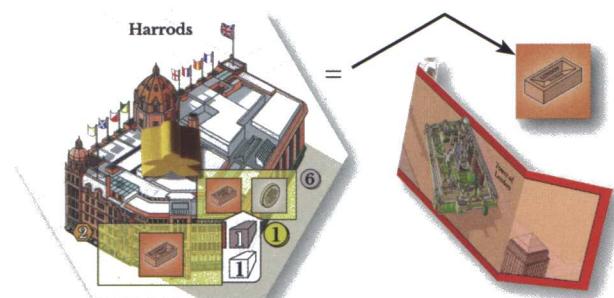
Eenmaal geplaatst kunnen verbindingen niet worden verwijderd of verplaatst.

Verbindingen zijn beperkt tot het aantal dat in het spel aanwezig is. Het is mogelijk, maar niet waarschijnlijk, dat een bepaalde kleur niet meer voorradig is. In dat geval kunnen er geen verbindingen van die kleur worden gegenereerd.

Vaardigheidskaartjes

Als spelers vaardigheden genereren, dan plaatsen zij een vaardigheidskaartje van de betreffend soort achter hun scherm (witte vaardigheidskaartjes vertegenwoordigen een vaardigheid naar keuze).

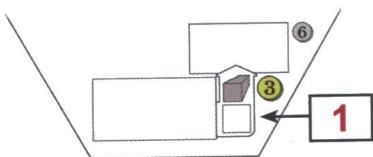
Harrods



Vaardigheidskaartjes zijn eveneens beperkt tot het aantal dat in het spel aanwezig is. Het is mogelijk, maar niet waarschijnlijk, dat een bepaald type niet meer voorradig is. Vaardigheden kunnen op een later moment opnieuw beschikbaar komen in het spel, nadat ze door spelers zijn uitgegeven bij een opwaardering. Echter, eerdere tekorten worden niet nageleverd uit het nieuwe aanbod.

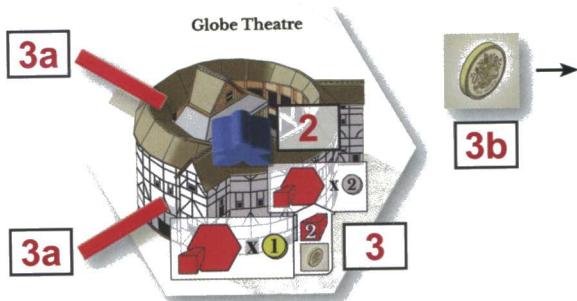
3. Opwaarderen

Locatietegels in de wijk van een speler met een opwaardepijl (1) kunnen worden opgewaardeerd door de betreffende speler.



Dit zijn de **thuistegel**, alle locatietegels die tijdens
tijdperken 1 en 2 kunnen worden verworven (met
uitzondering van de **riviertegles**) en **markante
gebouwtegels**, uit tijdperk 3. Merk op dat tijdperk 3 tegels
al opgewaardeerd worden verworven, maar de markante
gebouwtegels een tweede keer kunnen worden
opgewaardeerd.

Spelers initiëren een opwaardering door één of meer keyples op de op te waarderen tegel te plaatsen (2) (conform kleurbeperkingen zoals beschreven onder 'Spelverloop') en door te voldoen aan het vereiste in de opwaardepijl (3).



Indien de tegel op een eerder moment al gebruikt is om middelen te genereren of eerder is opgewaardeerd, dan moet het aantal keyples dat geplaatst wordt, groter zijn dan het aantal geplaatste keyples bij het vorige gebruik. Er is geen maximum aan het aantal keyples dat kan worden ingezet.

Als de opwaardeereis bestaat uit verbindingen, dan moeten deze verbindingen er liggen (3a) (aan de zijden van de tegel). De opwaardeerpijl (3) geeft het aantal en de kleur van de verbindingen aan die nodig zijn. Een witte verbinding geeft aan dat een *willekeurige* kleur nodig is. Een verbinding in meerdere kleuren, zoals op de thuistegels, geeft aan dat *verschillende* kleuren nodig zijn. De verbindingen blijven op de tegel liggen, nadat de tegel opgewaardeerd is.

Als de opwaardeereis bestaat uit vaardigheidskaartjes, dan worden deze 'verbruikt' en teruggelegd in de algemene voorraad voor hergebruik (**3b**). De opwaardeerpijl (**3**) geeft aan welk type vaardigheidskaartje nodig is. Een wit vaardigheidskaartje betekent dat een willekeurige vaardigheid wordt verbruikt.

Schuif eventuele verbindingen op aangrenzende tegels of het speelveld en verwijder tijdelijk de keybles op de tegel, om de tegel op te waarderen. Draai de tegel om en plaats de verbindingen en keybles terug. De acht markante gebouwtegels kunnen een tweede keer worden opgewaardeerd. Bij een tweede opwaardering wordt de overeenkomstige 3D-marker (**4**) op de tegel geplaatst. Draai de tegel niet opnieuw om.

Keyples die gebruikt word om een tegel op te waarderen, genereren op datzelfde moment geen middelen op de tegel.



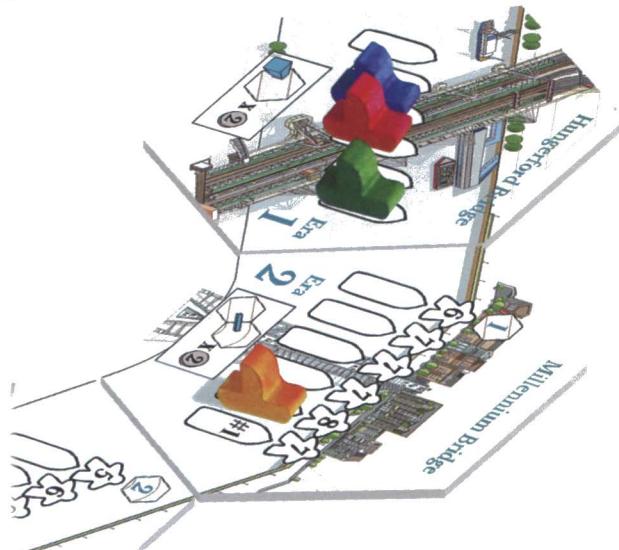
4. Passen

Spelers mogen in hun beurt passen en niets doen. Spelers die passen, kunnen op een later moment opnieuw spelen, tenzij alle andere spelers die nog niet hebben gevaren ook passen. Als alle andere spelers ook passen, dan varen de spelers in de volgorde waarin ze gepast hebben.

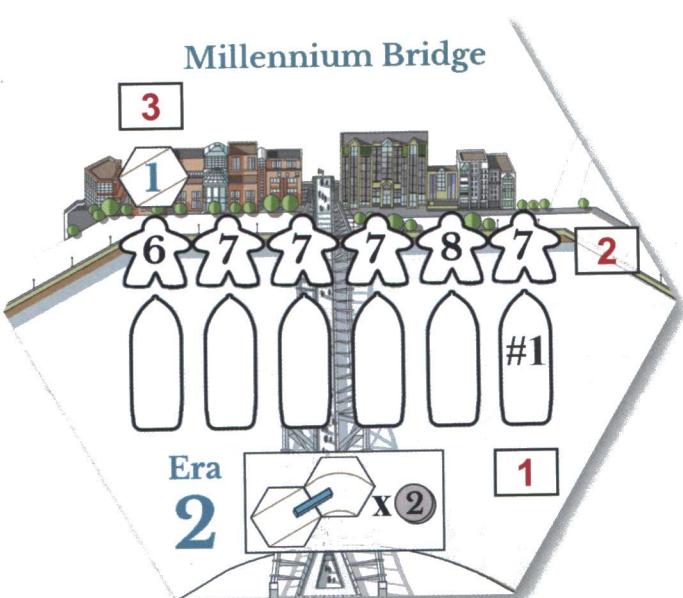
5. Varen

Spelers die kiezen voor de actie varen, kunnen geen verdere acties meer doen in het huidige tijdperk.

Bij de actie varen, vaart de speler zijn binnenschip naar rechts (stroomafwaarts) naar één van de beschikbare ligplaatsen op de volgende riviertegel.



De ligplaats bepaalt **(1)** welke speler startspeler wordt in het volgende tijdperk, **(2)** het aantal te ontvangen keyples in het volgende tijdperk, **(3)** welke speler de rivier tegel uit het net gespeelde tijdperk ontvangt, en - aan het einde van het spel - hoeveel punten het binnenschip oplevert.



Als alle spelers gevaren hebben, eindigt het tijdperk.

Einde van het tijdperk

Aan het eind van elk tijdperk worden de volgende stappen doorlopen:

- 1 Spelers plaatsen keyples die deel uitmaken van **verloren biedingen** achter hun scherm.
- 2 Beginnend met de speler wiens binnenschip het meest rechts ligt, en vervolgens met de klok mee, **pakken** de spelers **de tegels** die zij gewonnen hebben. Zij krijgen ook de keyples die op de tegel geplaatst zijn. Het wordt sterk aanbevolen om dit om de beurt te doen, om verwarring te voorkomen. Keyples die deel uitmaken van een winnend bod worden in de zak gedaan.
Locatietegels waarop niet geboden is, worden teruggelegd in de doos. Zij zijn niet beschikbaar in de rest van het spel.
- 3 De speler die zijn binnenschip op de ligplaats geplaatst heeft die recht geeft op de riviertegel van het net gespeelde tijdperk, **neemt deze riviertegel**. Deze speler draait de riviertegel om, zodat de ligplaatsen niet zichtbaar zijn, en voegt hem toe aan de wijk van de speler. Als geen enkele speler de betreffende ligplaats gekozen heeft, dan wordt de riviertegel teruggelegd in de doos.
- 4 Spelers **trekken het aantal keyples**, overeenkomstig het getal boven hun ligplaats, uit de zak en plaatsen ze achter hun scherm. Spelers laten andere spelers hun keyples niet zien. (In een toernooisetting: zie ook paragraaf 2, punt 8 bij *spelopbouw*.)
- 5 Spelers **nemen de keyples in hun eigen wijk** en plaatsen deze achter hun scherm.
- 6 Spelers **plaatsen gelijktijdig de gewonnen locatietegels in hun wijk**. Tegels moeten ten minste aan één andere tegel grenzen. Tegels kunnen onder uitstekende verbindingen worden geplaatst.
Als een tegel een zijde met een rivier heeft, dan kan deze zijde alleen worden aangelegd aan een zijde met een rivier van een andere tegel. Rivieren hoeven niet verbonden te zijn met elkaar.

Einde van het spel

Spelers tellen het aantal punten op hun tegels (tegels met een 3D-marker zijn 12 punten waard).

De speler met de meeste punten wint het spel.

Bij spelers met een gelijk aantal punten, wint de speler waarvan het binnenschip het meest rechts ligt.

De Jennifer variant

Keyples die een speler aan het begin van het spel of aan het begin van een tijdperk ontvangt, worden - zoals gebruikelijk - achter het scherm van de speler geplaatst. Keyples die teruggaan naar de speler door een verloren bod of die zijn ingezet in de wijk van de speler, worden voor het scherm van de speler geplaatst, zodat ze zichtbaar zijn voor alle spelers. Dit zal resulteren in een krachtiger en uitdagender spel en wordt alleen gespeeld als alle spelers hiermee akkoord zijn.

Verkorte regels voor Keyflower spelers

Key to the City - London maakt gebruik van een aantal dezelfde spelmechanismen als het in 2012 bekroonde R&D Games spel *Keyflower*. Ervaren spelers die al bekend zijn met het spel *Keyflower* kunnen waarschijnlijk het spel *Key to the City - London* spelen zonder de volledige spelhandleiding te lezen. *Key to the City - London* is een iets korter en meer gestroomlijnd spel dan *Keyflower*. Dit komt vooral doordat in *Key to the City - London* het genereren van keyples, groene keyples, transporteisen en speciale bootvoordelen niet voorkomen.

Beide spellen worden gespeeld in vier ronden (seizoenen/tijdperken) en maken gebruik van hetzelfde mechanisme bij het bieden.

De belangrijkste verschillen tussen de twee spellen zijn:

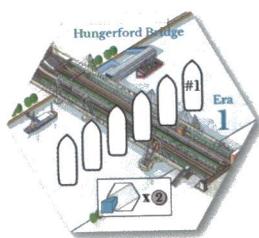
| Onderwerpen | Keyflower | Key to the City LONDON |
|--|---|---|
| Een ronde is: | Een seizoen. | Een tijdperk. |
| Opwaarderen: | Keyples worden geplaatst op een opwaardeertegel. | Keyples worden geplaatst op de op te waarderen tegel. |
| Gebruik tegel: | Maximaal 6 keyples op een tegel. | Het aantal keyples op een tegel is onbegrensd. |
| Boten en keyples voor de volgende ronde: | Er wordt geboden op een boot. | Een ligplaats wordt geselecteerd als een speler vaart. |
| Middelen: | Tegels genereren keyples (inclusief groene keyples), grondstoffen, transport voor grondstoffen of willekeurig getrokken vaardigheidskaartjes. | Tegels genereren verbindingen en bepaalde vaardigheidskaartjes. |



Teegels

De tekst "plaats een keyple op de tegel" heeft betrekking op het eerste gebruik van de tegel. Na het eerste gebruik zijn meer keyples benodigd, zoals beschreven staat onder 'Middelen genereren'. Indien van toepassing, worden punten geteld aan het einde van het spel.

Rivierteegels

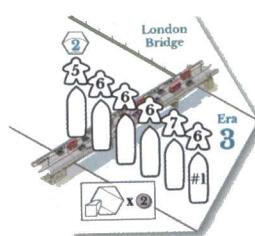


Hungerford Bridge. Deze **tijdperk 1** riviertegel wordt verworven door de speler die zijn binnenschip op de meest linkse ligplaats van de tijdperk 2 riviertegel, de Millennium Bridge, plaatst. De eigenaar scoort 2 punten voor elke blauwe verbinding op deze tegel.

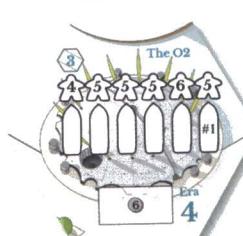


Millennium Bridge. Deze **tijdperk 2** riviertegel wordt verworven door de speler die zijn binnenschip op de meest linkse ligplaats van de tijdperk 3 riviertegel, de London Bridge, plaatst. De eigenaar scoort 2 punten voor elke riviertegel die - direct of indirect - met deze tegel

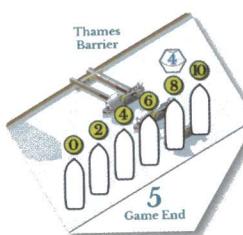
verbonden is door een blauwe verbinding. De verbinding moet een ononderbroken keten vormen.



London Bridge. Deze **tijdperk 3** riviertegel wordt verworven door de speler die zijn binnenschip op de meest linkse ligplaats van de tijdperk 4 riviertegel, de O2, plaatst. De eigenaar scoort 2 punten voor elke verbinding op deze tegel.



The O2. Deze **tijdperk 4** riviertegel wordt verworven door de speler die zijn binnenschip op de 8-puntenligplaats van de 'einde spel' riviertegel, de Thames Barrier, plaatst. De eigenaar scoort 6 punten.

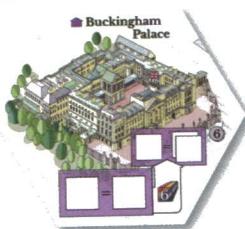


Thames Barrier. De binnenschepen eindigen hun reis op deze riviertegel aan het einde van het spel. Spelers scoren het aantal punten dat aangegeven staat naast de ligplaats van hun binnenschip. De speler met het binnenschip op de 8-puntenligplaats, neemt ook de tijdperk 4 riviertegel, de O2. De binnenschepen blijven op deze tegel en de tegel wordt niet toegekend aan een speler.



Thuistegels

Buckingham Palace



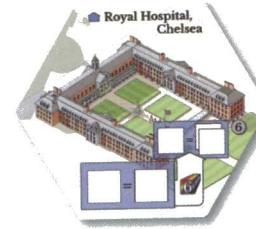
Greenwich



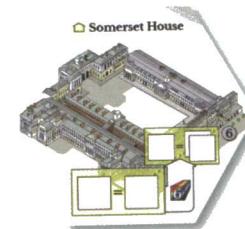
Palace of Westminster



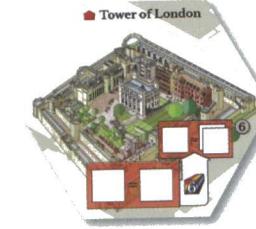
Royal Hospital, Chelsea



Somerset House



Tower of London



Het gebouwpictogram voor de naam van de tegel en het informatievak op de thuistegel, geven de kleur van de betreffende speler aan. Om de tegel op te waarderen zijn zes verschillend gekleurde verbindingen nodig - een van elk type.



Een speler plaatst een keyple op deze tegel, geeft een willekeurig vaardigheidskaartje af en neemt daarvoor een ander vaardigheidskaartje (of twee als de tegel opgewaardeerd is) van gewenste type(n).

Ontbrekende onderdelen

Hoewel de fabrikanten er alles aan doen om ervoor te zorgen dat uw exemplaar van *Key to the City – London* volledig en in goede conditie is, betekent de grote hoeveelheid spellen en onderdelen dat af en toe fouten gemaakt worden. Mocht dit het geval zijn:

Neem contact op met:
preorder.masterprint@gmail.com
of bezoek:

www.quined.nl
als je de **Quined editie** hebt gekocht.

Neem contact op met:
Service@GameSalute.com
of bezoek:
www.GameSalute.com/Replacements
als u uw spel in **Noord Amerika** hebt gekocht.

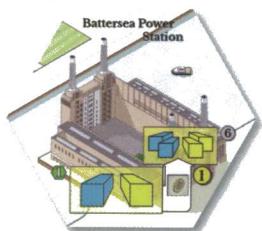
Neem contact op met:
info@hutter-trade.com
of bezoek:
www.hutter-trade.com
als u het spel **elders in de wereld** hebt gekocht.

Tijdperk 1 tegels

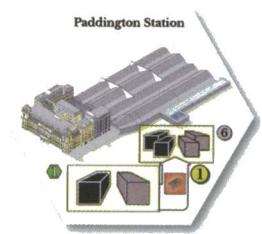
① Bank of England



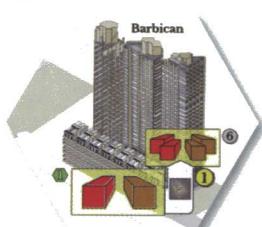
① Battersea Power Station



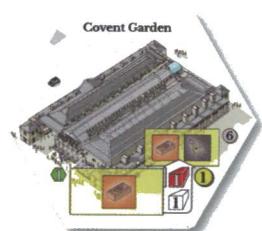
① Paddington Station



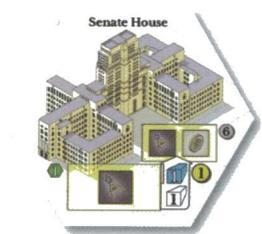
① Barbican



① Covent Garden

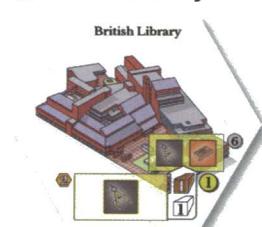


① Senate House

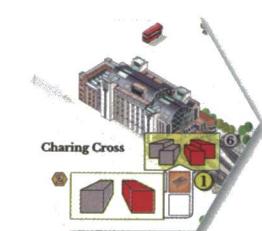


Tijdperk 2 tegels

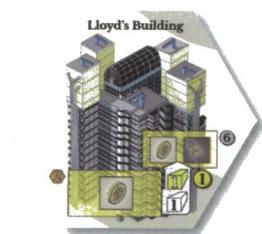
② British Library



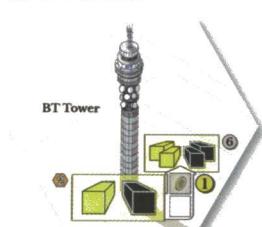
② Charing Cross



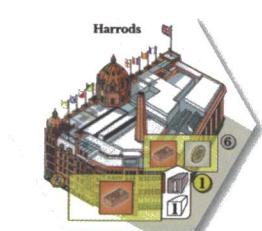
② Lloyd's Building



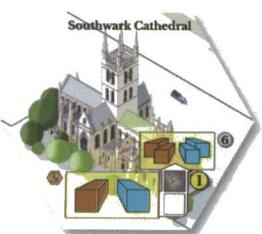
② BT Tower



② Harrods



② Southwark Cathedral



Een speler plaatst een keyple op de **tijdperk 1 tegel** en krijgt twee verbindingen of een vaardigheidskaartje, zoals aangegeven op de tegel. Als de tegel opgewaardeerd is, ontvangt de speler vier verbindingen of twee vaardigheidskaartjes van het aangegeven type. De hoeveelheid vaardigheidskaartjes en verbindingen is begrensd in het spel.

Een speler plaatst een keyple op de **tijdperk 2 tegel** en krijgt twee verbindingen of een vaardigheidskaartje zoals aangegeven op de tegel. Als de tegel opgewaardeerd is, ontvangt de speler vier verbindingen of twee vaardigheidskaartjes van het aangegeven type. De hoeveelheid vaardigheidskaartjes en verbindingen is begrensd in het spel.

Dankbetuiging

Spelontwerp door: **Sebastian Bleasdale** en **Richard Breese**.

Illustraties door: **Katherine Baxter**.

Afbeeldingen, extra illustraties en realisatie:
Richard Breese.

Nederlandse vertaling door: **Marie-José van Lent**.

Duitse vertaling door: **Ferdinand Köther**.

Franse vertaling door: **Cédric Blaise**.

Portugese vertaling door: **Paulo Soledade**.

Spanse vertaling door: **Ketty Galleguillos**.

De spelontwikkelaars bedanken de volgende personen voor hun hulp in het Keygames-project en, in voorkomend geval, het uittesten van *Key to the City - London*:

Mark Adams, Jonathan Badger, Katherine Baxter, Caroline Bleasdale, Tony Boydell, Jenny Bradbury, David Brain, Dawn Breese, Jonathan Breese, Mark Breese, Stuart Breese, Mark Chessher, Frank Clark, Mike Clifford

(die de titel van het spel *Key to the City* bedacht), Dave Cousins, Roy Cross, Vicki Dalton, Christopher Dickinson, Peter Duckworth, Andreas Frank, Howard Goble, Simon Goodwin, Penny Gray, Paul Grogan (met excuses voor het verkeerd spellen in de *Inhabit the Earth* credits en bekijk eens de geweldige GAMING RULES podcasts van Paul op <http://gaming-rules.com>), Andrew Harding, Mikko Heikelä, Alan How, Joe Huber, Mike Hutton, Paul Mansfield, Richard Milburn, David Mortimer, Simon Neale, Mark O'Reilly, Alan Paull, Charlie Paull, Tony Ross, Mike Ruffhead, Jennifer (laat je keyples zien) Schlickbernd (naar wie de variant is vernoemd), Paul Sherriff, Mike Siggins, Graham Staplehurst, Tom Staplehurst, Christopher Taylor-Davies, Ian Vincent, Neil Walters, Janet Welch, Andrew Willis, Moira Willis, Sarah Willis en Ian Wilson.

Speciale dank aan *Hans im Glück* voor hun vriendelijke toestemming om hun populaire *Carcassonne* figuren te gebruiken om hun verre nazaten, de keyples, in dit spel te vertegenwoordigen.

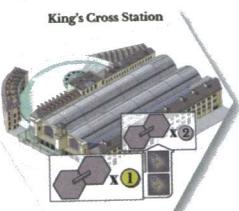


Gebouwentegels

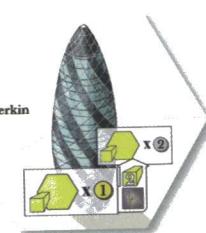
Canary Wharf



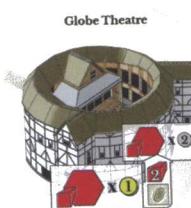
King's Cross Station



Gherkin



Globe Theatre



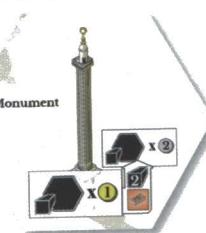
Marble Arch



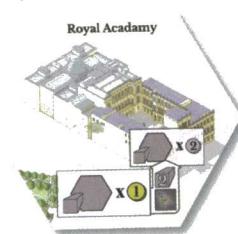
MI6 building



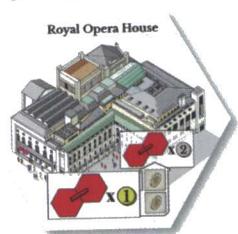
Monument



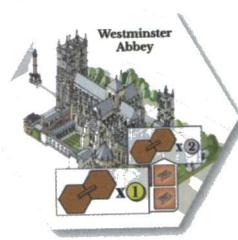
Royal Academy



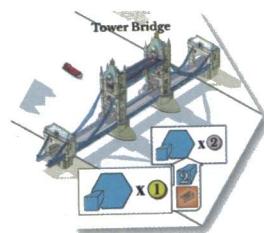
Royal Opera House



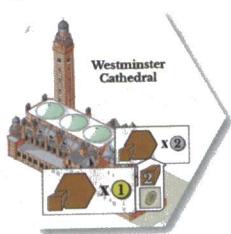
Westminster Abbey



Tower Bridge

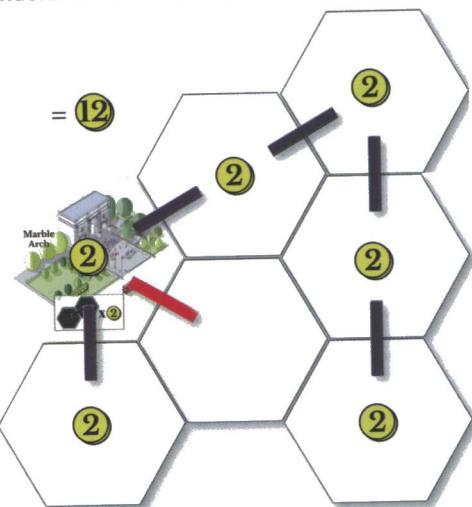


Westminster Cathedral

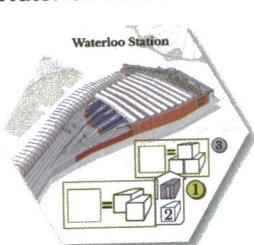


De eigenaar scoort 1 punt (2 punten (2)) als de tegel opgewaardeerd is voor elke tegel die - direct of indirect - met deze tegel verbonden is door een verbinding in de kleur zoals aangegeven op de tegel. De verbinding moet een ononderbroken keten vormen.

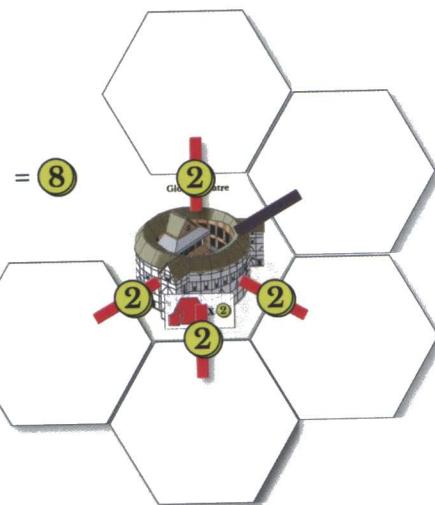
De eigenaar scoort 1 punt (2 punten (2)) als de tegel opgewaardeerd is voor iedere verbinding op deze tegel in de kleur zoals aangegeven op de tegel.



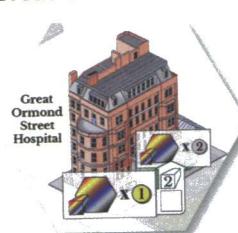
Waterloo Station



Een speler plaatst een keyple op de tegel en geeft een vaardigheidskaartje naar keuze af. De speler mag dan twee verbindingen naar keuze in beschikbare kleur(en) nemen (of drie als de tegel opgewaardeerd is).



Great Ormond Street Hospital



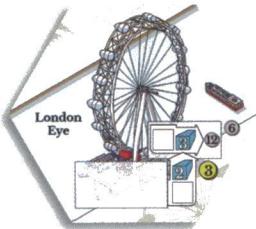
De eigenaar scoort 1 punt (2 punten als de tegel opgewaardeerd is) voor iedere verbinding in een verschillende kleur op deze tegel.

Markante gebouwen tegels

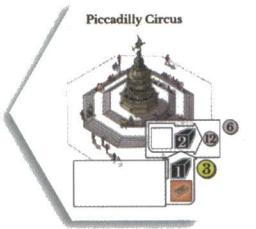
Hyde Park en Kensington Gardens



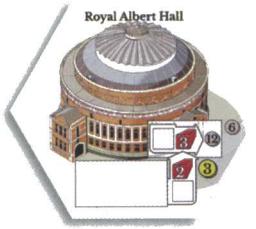
London Eye



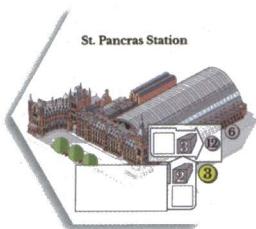
Piccadilly Circus



Royal Albert Hall



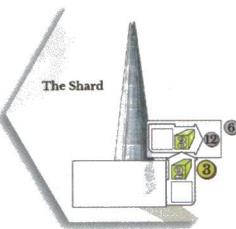
St. Pancras Station



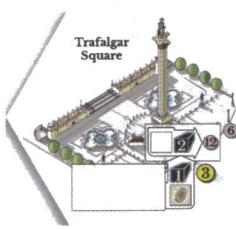
St. Paul's Cathedral



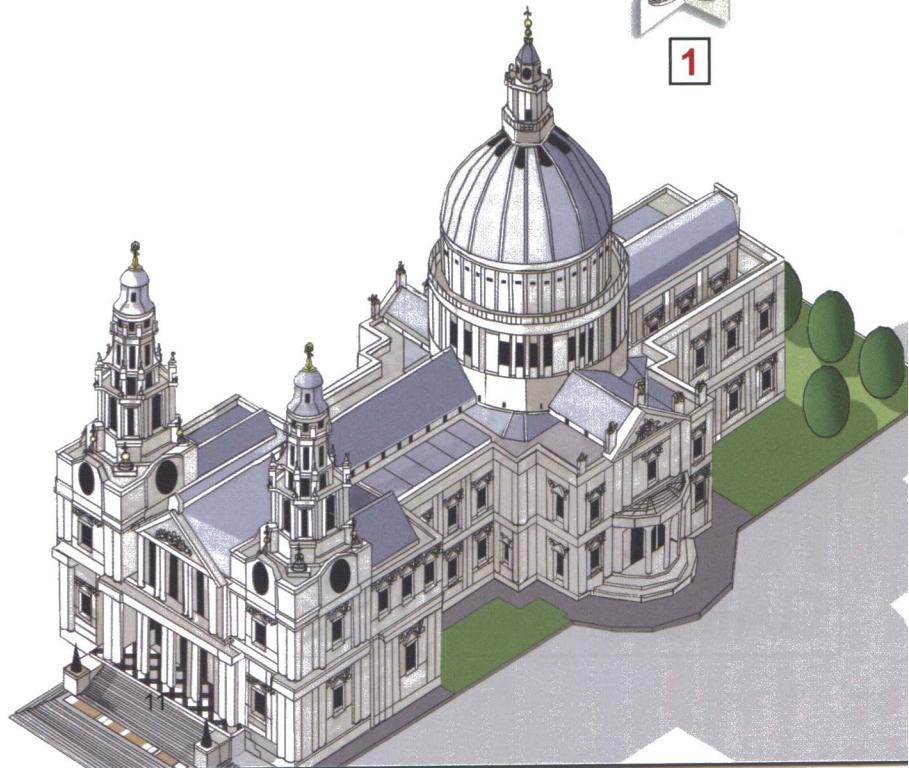
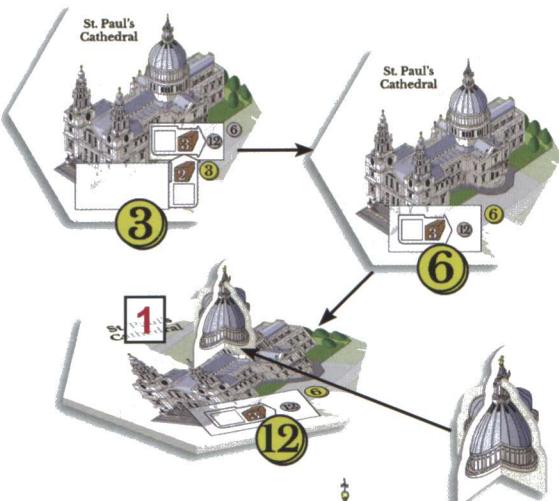
The Shard



Trafalgar Square



Markante gebouwen kunnen tweemaal worden opgewaardeerd. Ze scoren drie punten (3) als ze niet worden opgewaardeerd, 6 punten (6) na de eerste opwaardering en 12 punten (12) na de tweede opwaardering. Plaats de bijbehorende 3D-marker op de tegel om aan te geven dat de tegel voor de tweede keer is opgewaardeerd.



Tijdperk 4 Routemastertegels



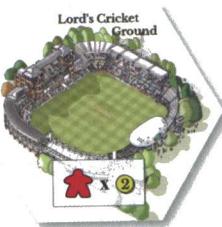
British Museum

Alle **Routemastertegels** geven de mogelijkheid punten te scoren aan het einde van het spel.



British Museum. De eigenaar scoort 2 punten voor iedere Routemastertegel in zijn wijk, inclusief deze tegel.

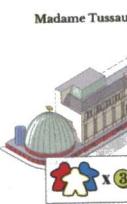
Lord's Cricket Ground



ZSL London Zoo



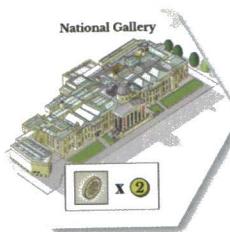
De eigenaar scoort 2 punten voor iedere keyple in de aangegeven kleur die hij aan het einde van het spel heeft. Dit zijn keyples die in tijdperk 4 in de wijk van de speler ingezet zijn, keyples die deel uitmaken van verloren biedingen en naar de speler teruggaan, en niet-ingezette keyples.



Madame Tussauds

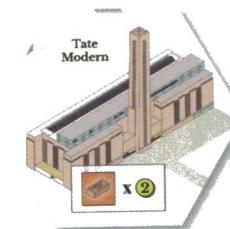
Madame Tussauds. De eigenaar scoort 3 punten voor iedere set van een blauwe, rode en gele keyple die hij aan het einde van het spel heeft. Dit zijn keyples die in tijdperk 4 in de wijk van de speler ingezet zijn, keyples die deel uitmaken van verloren biedingen en naar de speler teruggaan, en niet-ingezette keyples.

National Gallery

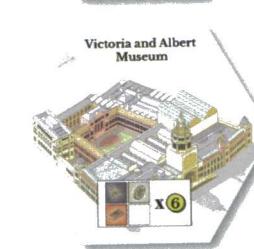


National Gallery

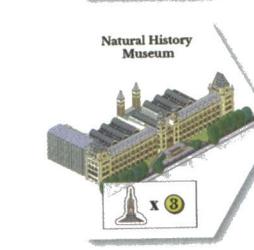
Tate Modern



Tate Modern



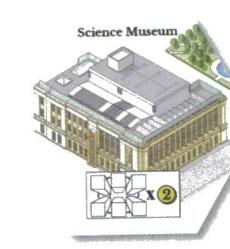
Victoria and Albert Museum



Natural History Museum



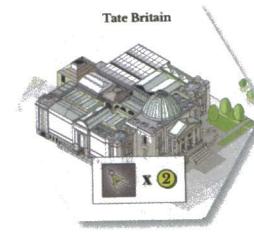
Royal Festival Hall



Science Museum



Tate Britain



Tate Britain

De eigenaar scoort 2 punten voor ieder vaardigheidskaartje van het aangegeven type dat hij aan het einde van het spel heeft.

Victoria and Albert Museum.

De eigenaar scoort 6 punten voor iedere set van vier vaardigheidskaartjes die hij aan het einde van het spel heeft. Een set bestaat uit een vaardigheidskaartje van ieder type, plus een willekeurig vaardigheidskaartje.

Natural History Museum.

De eigenaar scoort 3 punten voor iedere 3D-marker in zijn wijk.

Royal Festival Hall. De eigenaar scoort 3 punten voor iedere set van 6 verschillende verbindingen in zijn wijk. (Dit is hetzelfde als 3 punten voor iedere verbinding van het type waar de speler het minste van heeft.)

Science Museum. De eigenaar scoort 2 punten voor iedere locatie of riviertegel in zijn wijk waarop 6 verbindingen (van een willekeurig type) liggen.

Gepubliceerd in 2016 door:

R&D Games,
6 Denne Close,
Stratford upon Avon,
CV37 6XL, UK.
rqbreeze@gmail.com



Co-producent:

Game Salute LLC,
34 Londonderry Road,
Londonderry, NH 03053,
USA.
www.GameSalute.com



Hutter Trade GmbH + Co KG, Quined Games bv,

Bgm.-Landmann-Platz 1-5,
89312 Günzburg,
Germany.
www.hutter-trade.com



P.O. box 1121,

3260 AC Oud-Beijerland,

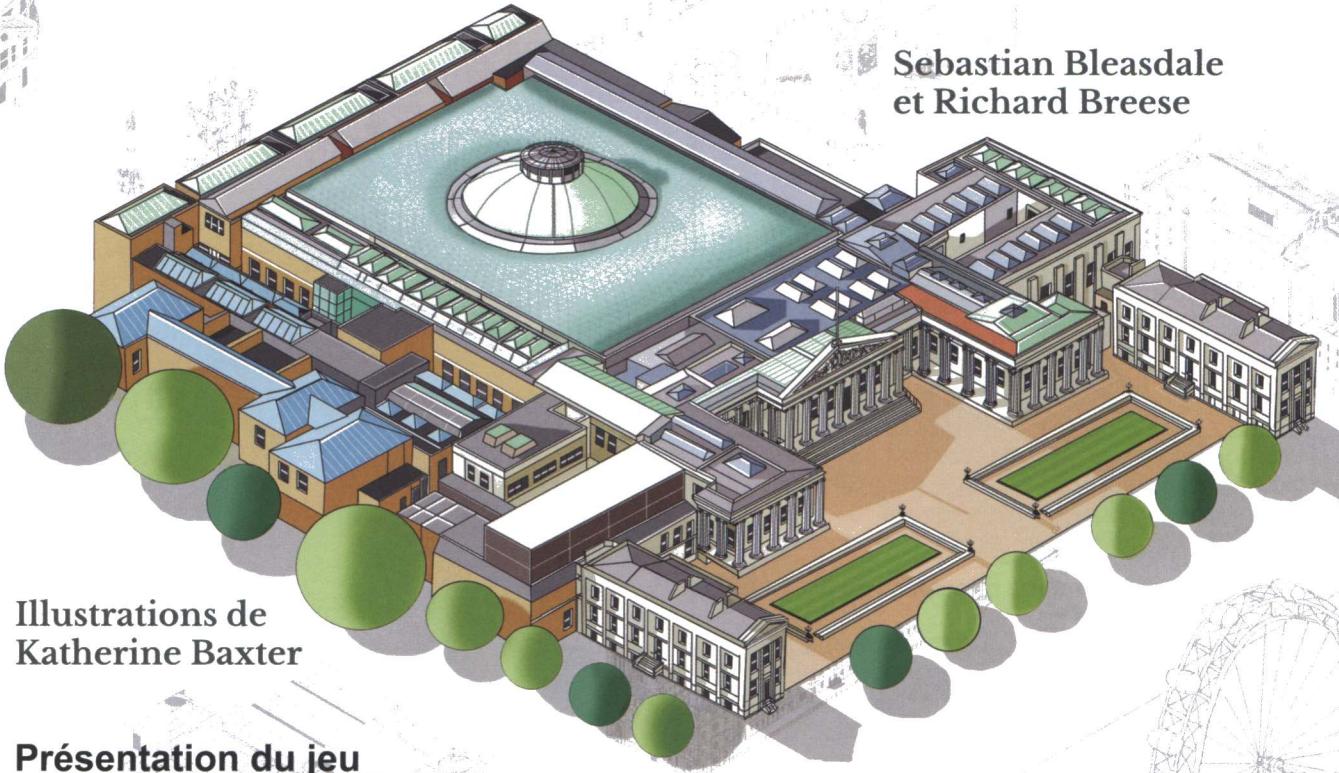
The Netherlands.

www.quined.nl



Key TO THE CITY LONDON

Sebastian Bleasdale
et Richard Breese



Illustrations de
Katherine Baxter

Présentation du jeu

Key to the City – London est un jeu pour de 2 à 6 joueurs. Chaque joueur a pour but de développer son propre quartier londonien basé autour de sa tuile **Maison**, en utilisant les grandes **tuiles de lieux** hexagonales.

Chaque tuile de lieu donne des points de victoire et peut générer des **ressources** (connecteurs qui relient deux tuiles de lieux ou **tuiles Compétences**). Ces connecteurs et ces tuiles Compétences peuvent être utilisés pour améliorer les tuiles de lieux et obtenir des points de victoire supplémentaires et une meilleure productivité.

Une partie se joue sur quatre **époques**. A chaque époque de nouvelles tuiles de lieux seront disponibles aux enchères. Dans les époques 1 et 2, ces tuiles comprendront six tuiles générant des ressources ainsi que quelques tuiles de construction. Lors de l'époque 3, il n'y aura que des tuiles de construction, qui arriveront déjà améliorées. Lors de l'époque 4 certaines des **tuiles Routemaster** deviendront disponibles.

A son tour, un joueur choisit une des cinq actions possibles. Il peut utiliser un ou plusieurs de ses ouvriers en bois (« keyples ») pour :

- 1) faire une **offre** pour une tuile lieu,
- 2) **utiliser** une tuile lieu pour générer des ressources,
- 3) **améliorer** une tuile lieu,
- 4) **passer**, auquel cas il peut jouer à nouveau à cette époque, ou
- 5) cesser de jouer cette époque en envoyant sa **barge** le long de la Tamise.

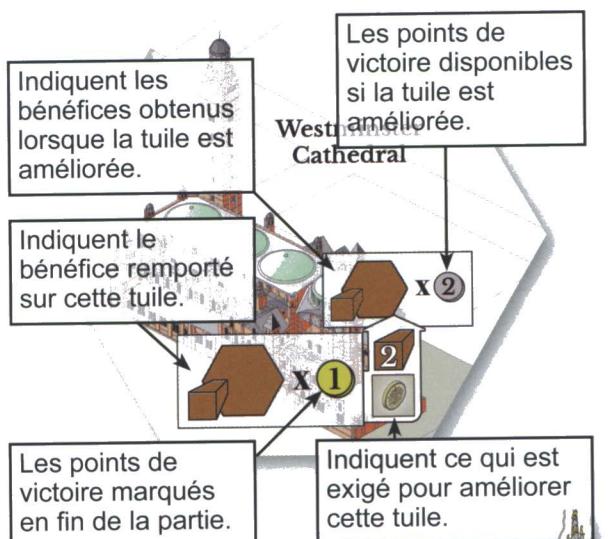
La partie se termine après que la dernière barge a pris le large à la fin de l'époque 4. C'est alors le joueur avec le plus de points de victoire qui remporte la partie.

Key to the City – London a des similitudes dans sa structure avec *Keyflower*, jeu de 2012 de R&D qui a obtenu des prix à travers le monde. Une explication des principales différences entre les deux jeux est donnée à la page 7.

Composants du jeu et mise en place

Composants

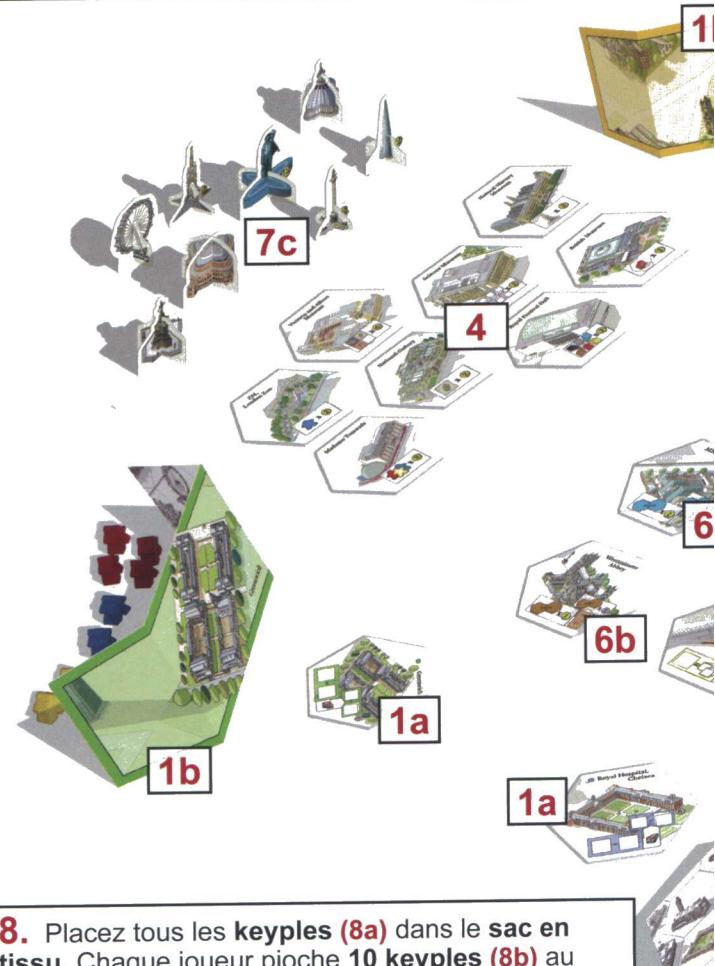
- 57 **tuiles Lieux comprenant :**
 5 **tuiles rivière**, identifiées par leur texte en bleu.
 6 **tuiles Maison**, identifiées par l'icône de maison coloré 
 6 **tuiles époque 1**, identifiées par le petit icône vert hexagonal 
 6 **tuiles époque 2**, identifiées par le petit icône orange hexagonal 
 12 **tuiles « Routemaster »** (bus de Londres) pour l'époque 4, identifiées par l'illustration du Routemaster sur le dos de la tuile.
 22 **tuiles Construction**, dont 8 **tuiles repère** de construction et 3 tuiles qui comprennent des sections de la rivière.



- 8 **marqueurs Bâtiments principaux en 3D.**
- 6 **barges** en bois, des couleurs jaune, orange,  1 dans chacune des joueurs: bleu, rouge, vert et violet.
- Ressources :**
- 144 **connecteurs** : 24 dans chacune des couleurs suivantes: bleu (pipes à eau), brun (tuyaux de déchets), gris (câbles électriques), jaunes (conduites de gaz), noir (câbles de télécommunications) et rouge (tunnels souterrains). 
- 72 **tuiles de compétence** : 24 boussoles (architectes), 24 briques (constructeurs) et 24 pièces (financiers). 
- 120 **keyples** en bois :  40 dans chacune des couleurs bleu, jaune et rouge.
- 1 **Sac en tissu**, dans lequel placer les keyples.
- 6 **écrans de jeu**.
- 6 **Livrets de règles** en français, allemand, anglais, espagnol, néerlandais et portugais.
- 1 **Brochure d'information** sur les monuments de Londres. (Vous n'avez pas besoin de la lire pour pouvoir jouer à ce jeu.)

1. Séparez les 57 grandes tuiles de lieux hexagonales en faisant six piles: les tuile de maison  (6), Les tuiles de l'époque 1  (6), celle de l'époque 2  (6), les tuiles Routemaster (12), les tuiles de construction (22) et des tuiles de rivière (5). Chaque joueur choisit une des tuiles de **maison (1a), l'**écran** correspondant (1b) et la **barge** de la couleur correspondante (1c). Placez les tuiles de maisons, les écrans et les barges inutilisés dans la boîte de jeu. Ils ne seront pas utilisés dans cette partie.**

2. Placez les 5 tuiles de rivière (face couchettes visibles) sur le côté de l'aire de jeu de sortes qu'elles soient accessibles à tous les joueurs. Connectez la rivière de gauche à droite, ainsi : époque, époque 2, époque 3, époque 4 et *fin du jeu*.



8. Placez tous les keyples (8a) dans le sac en tissu. Chaque joueur pioche 10 keyples (8b) au hasard et les place derrière son écran sans en montrer les couleurs aux autres joueurs. Ensuite, placez le sac à portée de main de tous les joueurs. Notez que si vous jouez en tournoi ou avec quelqu'un qui a des difficultés pour compter, alors quand un joueur doit piocher des keyples du sac (au début du jeu et à la fin de chaque époque), c'est le joueur à sa gauche qui pioche le nombre de keyples au hasard pour lui et les lui remet sans les regarder. Le joueur qui reçoit les keeples vérifie qu'il a reçu le bon nombre de keyples puis les met derrière son écran. S'il n'a pas reçu un nombre correct de keyples, il les montre depuis sa main. Ces keyples sont ensuite placés dans le sac et le processus reprend du début.

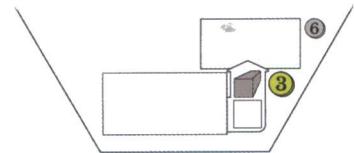
3. Choisissez un premier joueur, par exemple le joueur qui a le plus récemment visité Londres. Le premier joueur place sa **barge** sur l'espace n° 1 sur la **tuile rivière** époque 1 (Pont de Hungerford). Les autres joueurs placent leurs barges dans les autres couchettes dans un ordre quelconque (l'ordre n'a pas d'incidence sur le jeu).

4. Sélectionnez au hasard un nombre de **tuiles Routemaster**  égal au double du nombre de joueurs. Placez-les face vers le haut sur le côté de l'aire de jeu. Placez les tuiles Routemaster restantes dans la boîte de jeu. Elles ne seront pas utilisées lors de cette partie.

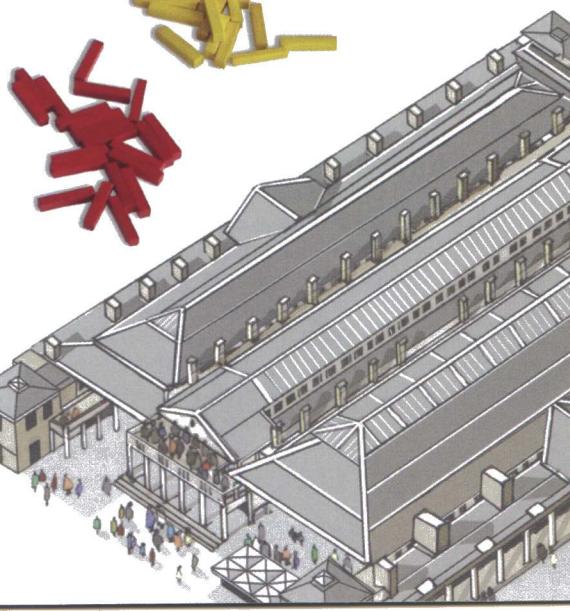
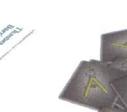
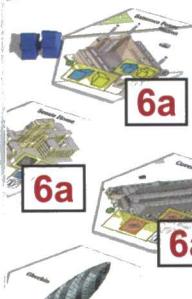
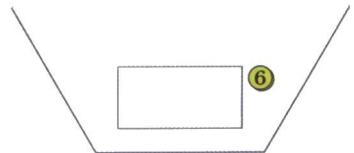
5. Pour une facilité d'accès, placez les six différents types de **connecteurs** colorés (5a) et trois types différents de **tuiles de compétences** (5b) dans les sections prévues à cet effet en bas de la boîte de jeu. Elles serviront de pioches générales. (Ou utilisez le bas de la boîte de jeu comme plateau de rangement.)

6. Placez les six **tuiles époque 1** (6a) face vers le haut (montrant l'icône époque 1  au centre de la surface de jeu et, en fonction du nombre de joueurs, placez au hasard le nombre suivant de **tuiles de construction** (6b) au centre de la surface de jeu: 2 joueurs - 4 tuiles, 3 joueurs - 5 tuiles, 4 à 6 joueurs - 6 tuiles. Les tuiles doivent être séparées et avoir toutes la même orientation.

Notez que la plupart des tuiles de lieux ont un côté initial et un côté amélioré. Le côté initial a deux boîtes d'information et une flèche qui montre le coût d'amélioration. L'icône gris de points de victoire indique le nombre de points de victoire que vous remportez si la tuile est améliorée. Le côté amélioré n'a qu'une boîte d'information.



L'icône point de victoire jaune indique le nombre de points de victoire que la tuile rapporte à la fin de la partie.



7. Placez les **tuiles de construction** (7a) restantes, les **tuiles de l'époque 2** (7b) et les marqueurs **Bâtiments principaux** (7c) à côté de l'aire de jeu pour une utilisation ultérieure.

Début d'une époque

Placez un nombre de tuiles lieux au centre de la zone de jeu en fonction de ce tableau :

| Joueurs | Tuiles lieux | | | | | |
|---------|----------------------------------|----------|----------|----------|---------------|-----------------|
| | Epoque 1 (voir mise en place) | Epoque 2 | Epoque 3 | Epoque 4 | Constructions | Route master ** |
| 2 | 6 | 4 | 6 | 4 | 4 | 4 |
| 3 | 6 | 5 | 6 | 5 | 5 | 6 |
| 4 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 8 |
| 5 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 10 |
| 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 12 |

Lors des époques 1 à 3, les tuiles de construction sont choisies aléatoirement.

* Lors de l'Epoque 3, les tuiles Lieux arrivent en jeu déjà sous leur forme améliorée.

** Les tuiles Routemaster utilisées sont celles mises de côté au point 4 de la *mise en place*.

Déroulement de la partie

Le joueur dont la barge est sur l'emplacement le plus à droite sur la tuile de la rivière de l'époque en cours joue en premier, puis le jeu se poursuit dans le sens horaire.

A son tour, un joueur peut :

- (1) faire une **enchère** pour une tuile,
- (2) utiliser une tuile pour générer des ressources,
- (3) Améliorer une tuile,
- (4) passer ou
- (5) Prendre le large.

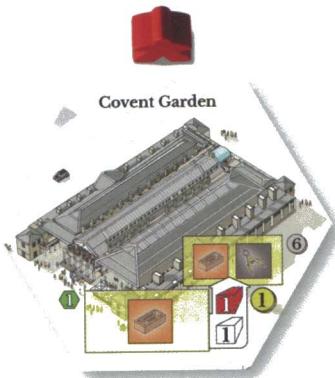
Les principales actions sont (1), (2) et (3). Chacune d'entre elles implique l'utilisation de keyples.

Tous les keyples utilisés dans ces actions doivent être d'une même couleur mais aussi de la même couleur que tous les keyples qui ont déjà été utilisés pour une enchère sur la tuile pour laquelle le joueur enchérira, qui ont été placés sur la tuile qui va lui générer des ressources, ou qui ont été placés sur la tuile qu'il souhaite améliorer.

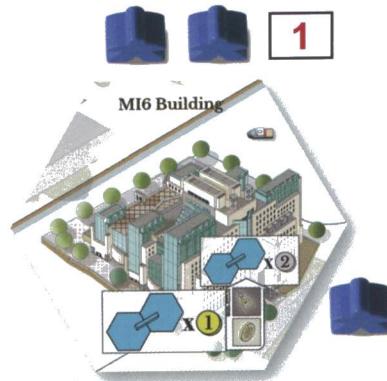
Les keyples utilisés dans les actions (1), (2) ou (3) peuvent être pris de derrière l'écran du joueur, d'une enchère perdue par le joueur, ou des deux. Un joueur ne peut réallouer des keyples qui font partie d'une enchère gagnante, ou qui ont déjà été utilisés pour la production de ressources ou l'amélioration d'une tuile.

1. Enchérir

A chaque joueur est affecté l'un des côtés de chaque tuiles hexagonale (en principe le côté faisant face à la place du joueur). Pour enchérir, un joueur place un ou plusieurs keyples du côté de la tuile Lieu pour laquelle il souhaite enchérir (en suivant les restrictions de couleur expliquées dans le *déroulement de la partie*).



Si la tuile a déjà une offre d'un autre joueur ou de plusieurs autres joueurs, l'offre doit se composer d'un plus grand nombre de keyples que l'offre (s) précédente (1). Il n'y a pas de nombre maximum de keyples qui peuvent être ainsi placés pour une enchère.



Un joueur peut également pour toute action à son tour ajouter de nouveaux keyples à une de ses précédentes enchères (2), même une enchère gagnante, tant que son nouveau total de keyples mis aux enchères devient le plus strictement élevé.

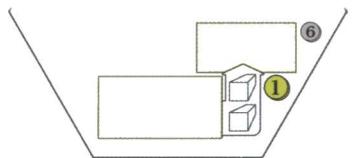


Si un joueur surenchérit en keyples sur l'enchère d'un autre joueur, les keyples de l'enchère perdante restent où ils sont. Le joueur pourra alors utiliser ces keyples lors d'un tour suivant, mais les keyples doivent rester ensemble. Un joueur peut rajouter des keeples à une de ses enchères perdues depuis une autre de ses enchères perdues (en respectant les restrictions de couleurs) ou en utilisant ceux restants derrière son écran. Les Keyples ne peuvent pas être déplacés derrière l'écran d'un joueur durant l'époque en cours.

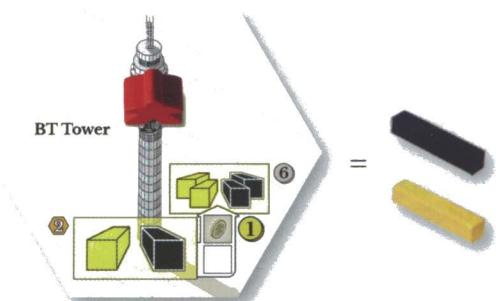


2. Générer des ressources

Un certain nombre de tuiles de lieux (y compris les tuiles Maison) ont des panneaux d'information colorés.

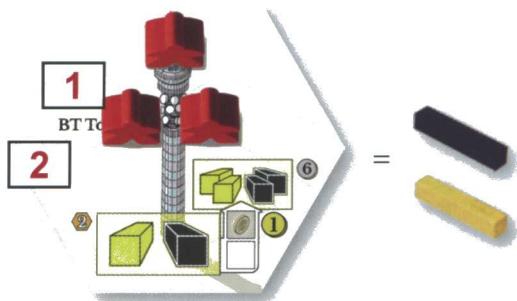


Les joueurs peuvent utiliser ces tuiles pour créer des **connecteurs** ou des **tuiles de compétences**. Les joueurs font cela en plaçant un ou plusieurs keyples sur ces dernières (en suivant les restrictions de couleur expliquées dans le Déroulement de la partie) et en prenant les ressources indiquées dans le panneau d'information.



La tuile de lieu peut être dans le propre quartier du joueur, dans celui d'un adversaire ou être une des tuiles présente aux enchères au centre de l'aire de jeu.

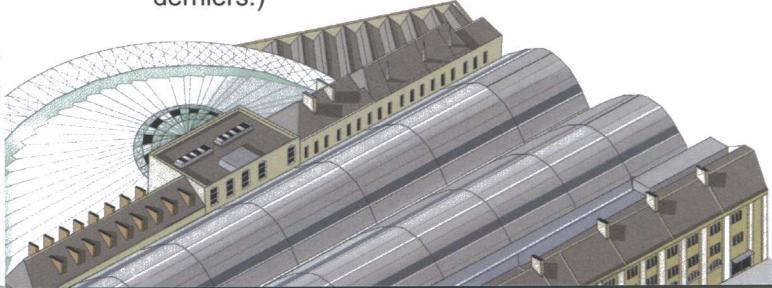
Si la tuile a déjà été utilisée pour produire des ressources ou pour être améliorée lors de cette époque (1), le placement doit être composé d'un plus grand nombre de keyples (2) que le placement précédent. Il n'y a pas de nombre maximum de keyples qui peuvent être utilisés.



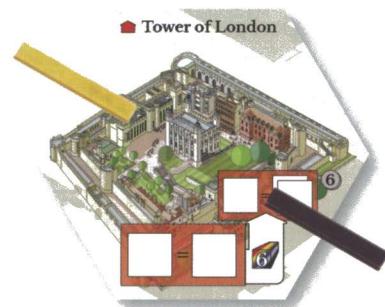
Certaines tuiles de lieux exigent, pour produire des ressources, qu'une tuile de compétence au choix du joueur retourne à la pioche générale. Si le joueur ne peut pas faire cela, il ne peut pas utiliser cette tuile pour générer des ressources.

Les connecteurs

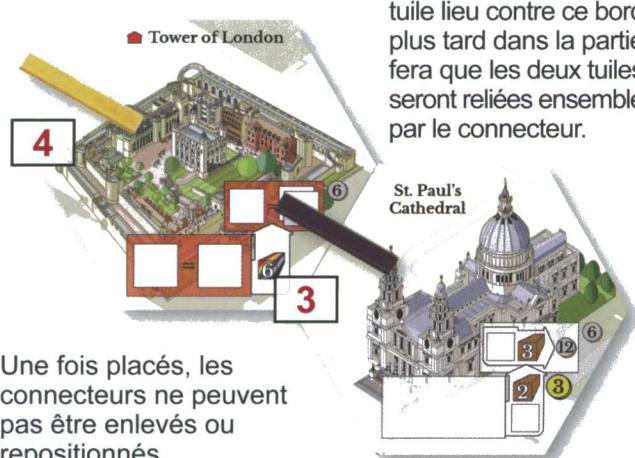
Lorsqu'un connecteur est créé, les joueurs doivent immédiatement le placer (un connecteur blanc représente un connecteur au choix du joueur). Un joueur n'a pas à prendre tous les connecteurs disponibles sur la tuile. Le joueur doit placer (ou défausser) avant le début de son prochain tour tous les connecteurs acquis. (Notez que le joueur suivant n'a pas besoin d'attendre que le joueur place ces derniers.)



Les connecteurs sont placés de sorte qu'ils se trouvent sur le côté d'une tuile dans le quartier du joueur.



Un seul connecteur peut être placé sur chaque côté d'une tuile Lieu. Les connecteurs placés sur un côté adjacent à une autre tuile permet de les relier ensemble (3), Les connecteurs peuvent également se trouver sur un côté d'une tuile en périphérie du quartier du joueur (4) (ce qui sera le cas lors de l'époque 1 lorsque le joueur a seulement sa tuile Maison dans son quartier). Placer une tuile lieu contre ce bord plus tard dans la partie fera que les deux tuiles seront reliées ensemble par le connecteur.

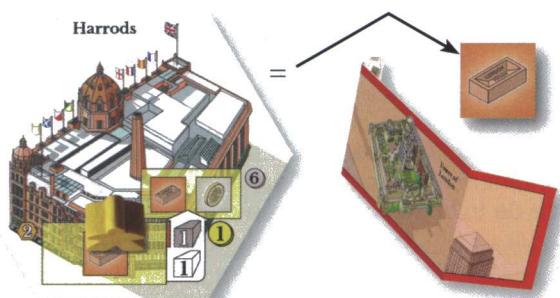


Une fois placés, les connecteurs ne peuvent pas être enlevés ou repositionnés.

Les connecteurs sont limités par leur nombre présent dans la boîte de jeu. Une pénurie est possible, mais rare, pour une couleur particulièrement utilisée lors d'une partie par exemple. Dans ce cas il n'est alors plus possible de générer des connecteurs de cette couleur pour le reste de la partie.

Tuiles de compétence

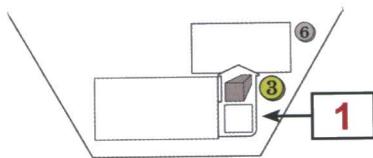
Lorsque les joueurs créent des tuiles de compétences, ils doivent prendre la tuile de compétence indiquée et la placer derrière leur écran (un symbole de tuile de compétence blanche représente une tuile de compétence au choix du joueur).



Les tuiles de compétence sont également limitées à celles présentes dans le jeu. Une pénurie est possible, mais rare, pour un type de tuile particulièrement visé durant la partie . Les tuiles de compétences peuvent redevenir disponibles plus tard durant la partie si elles sont dépensées par les joueurs lors d'une amélioration. Toutefois une pénurie antérieure dans la partie ne peut pas être compensée par une tuile de nouveau disponible.

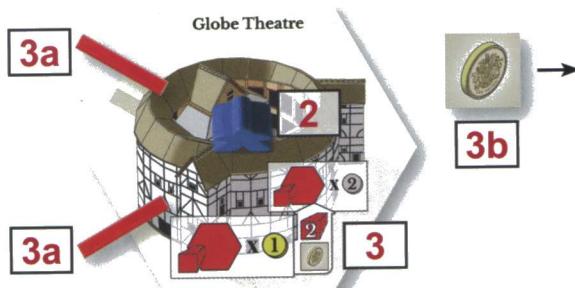
3. Amélioration

Les tuiles Lieux dans le quartier d'un joueur montrant une flèche (1) d'amélioration peuvent être améliorées par ce joueur.



Les tuiles concernées sont la **tuile Maison** du joueur, toutes les **tuiles lieux** qui sont acquises au cours des époques 1 et 2 (sauf pour les **tuiles de rivière**) et les **tuiles de repère historique** acquises lors de l'époque 3. Notez que les tuiles de l'époque 3 sont déjà améliorées lorsqu'elles sont acquises, mais les tuiles de repère historique peuvent être améliorées une deuxième fois.

Les joueurs peuvent améliorer une tuile en plaçant un ou plusieurs keyples sur la tuile (2) à améliorer (en suivant les restrictions de couleur expliquées dans *Déroulement de la partie*) et en répondant à l'exigence indiquée par la flèche d'amélioration.

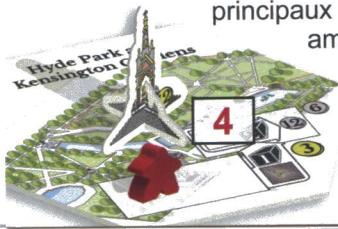


Si la tuile a déjà été utilisée lors de cette époque pour produire des ressources ou a été améliorée, le placement doit être composé d'un plus grand nombre de keyples que le placement précédent. Il n'y a pas de nombre maximum de keyples qui peuvent être ainsi utilisés.

Si des connecteurs vous sont demandés pour améliorer la tuile, les connecteurs doivent simplement être déjà placés (3a) (sur un côté de la tuile). La flèche d'amélioration (3) indique le nombre et la couleur des connecteurs qui sont nécessaires. Un connecteur blanc indique que n'importe quelle couleur peut être utilisée. Un connecteur multi-couleur, comme indiqué sur les tuiles Maison, indique que *differentes* couleurs doivent être utilisées. Les connecteurs 6 restent sur la tuile une fois celle-ci améliorée.

Si pour améliorer une tuile Lieu une tuile compétence est requise, celle-ci est « dépensée » et retourne à la réserve générale pour une éventuelle réutilisation future (3b). La flèche d'amélioration (3) présente sur la tuile Lieu à améliorer indique le type de tuile de compétence requis. Un symbole de tuile de compétence blanc signifie que n'importe quel type de tuile de compétence peut être utilisé.

Pour améliorer la tuile, glissez soigneusement tous les connecteurs sur les tuiles adjacentes ou la surface de jeu et de retirez temporairement tous les keyples présents sur la tuile. Retournez la tuile sur son autre face, puis remettez tous les connecteurs et keyples en place. Les huit tuiles « Bâtiments principaux » peuvent être améliorées une deuxième fois. Lorsque cela se produit, placez les marqueurs (4) de Bâtiments principaux correspondants sur la tuile ainsi améliorée. Ne retournez pas la tuile une nouvelle fois.



Les keyples utilisés pour améliorer une tuile ne peuvent pas servir dans le même temps pour générer des ressources à partir d'une tuile le permettant.

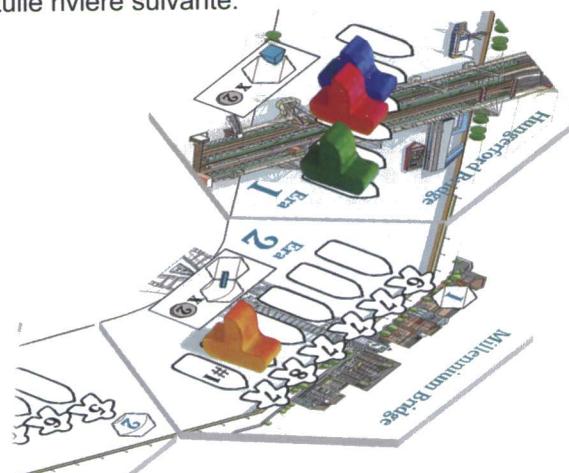
4. Passer

A son tour, un joueur peut décider de passer et de ne rien faire. Si un joueur passe, il pourra rejouer plus tard dans l'époque en cours, sauf si tous les joueurs qui n'ont pas encore pris le large décident également de passer. Si tous les autres joueurs passent également, alors tous prennent le large dans l'ordre dans lequel ils ont passé.

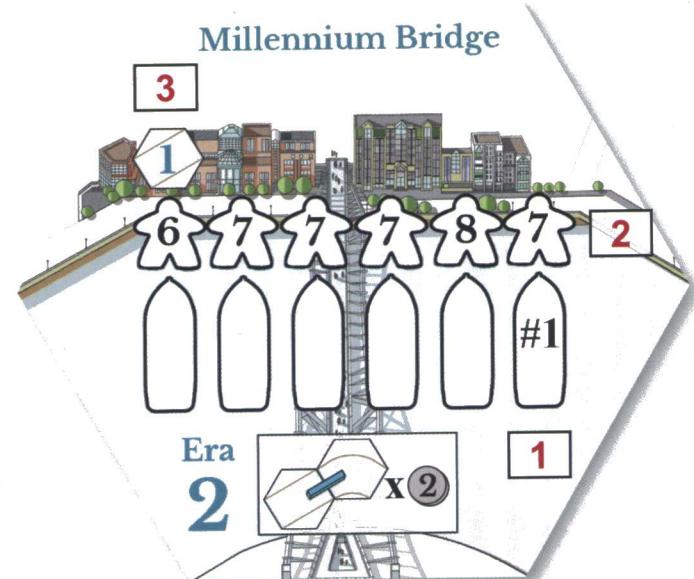
5. Prendre le large

A son tour, un joueur peut prendre le large. Une fois qu'un joueur a pris le large, il ne peut plus jouer tout au long de l'époque en cours.

Pour prendre le large, le joueur déplace sa barge vers la droite (en aval) sur l'une des places disponibles sur la tuile rivière suivante.



Le choix des couchettes détermine (1) quel joueur sera le premier joueur lors de l'époque suivante, (2) combien de keyples chacun recevra à l'époque suivante, (3) quel joueur recevra la tuile rivière de l'époque qui vient de se terminer et, à la fin du jeu, combien de points de victoire ils recevront pour leur barge.



Lorsque le dernier joueur a pris le large, l'époque en cours est terminée.

Fin de l'époque

A la fin de chaque époque, vous devez suivre les étapes suivantes :

- 1 Les Keyples faisant partie d'une **enchère perdante** retournent derrière l'écran du joueur qui les a placés.
- 2 En commençant par le joueur dont la barge est sur la couchette la plus à droite sur la rivière, puis dans le sens horaire, les joueurs **prennent les tuiles** qu'ils ont remporté aux enchères. Il est fortement recommandé que les joueurs fassent cette action un joueur à la fois afin d'éviter toute confusion. Les keyples ayant servis à remporter une enchère sont placés dans le sac en tissu.
Les tuiles lieu qui n'ont pas reçu d'offre sont replacées dans le couvercle de la boîte de jeu. Elles ne sont plus disponibles pour tout le reste de la partie.
- 3 S'il y en a un, le joueur qui a placé sa barge sur la couchette qui lui permet de **prendre la tuile rivière** de l'époque qui vient de se terminer prend cette tuile. Lorsqu'elle est ajoutée au quartier du joueur la tuile rivière est retournée du côté ne montrant pas les couchettes. Si aucun joueur n'a placé sa barge sur la couchette en question, rangez la tuile rivière dans la boîte de jeu.
- 4 Les joueurs **piochent dans le sac en tissu le nombre de keyples** indiqué par le numéro à côté de leur couchette et les placent derrière leur écran. Les joueurs ne montrent pas les keyples aux autres joueurs. (Pour les matchs de tournoi, se référer également au paragraphe 2, la note 8 de la *mise en place*.)
- 5 Les joueurs **récupèrent des keyples posés dans leur quartier personnel** et placent ces derniers derrière leur écran.
- 6 Les joueurs **placent dans leur quartier les tuiles** qu'ils viennent de remporter aux enchères lors de cette époque. Chaque tuile doit être placée adjacente à au moins une tuile existante. Les tuiles peuvent être placées adjacentes à des connecteurs de sorte à être déjà connectées avec d'autres tuiles.
Si la tuile comprend une section rivière, alors les côtés de rivières de cette tuile ne peuvent se connecter qu'avec des côtés de rivière d'autres tuiles. Les sections de rivière ne doivent pas forcément se connecter les unes aux autres.

Fin du jeu

Les joueurs additionnent les scores présents sur leurs tuiles (les tuiles avec les marqueurs bâtiments principaux en 3D valent 12 points de victoire).

Le joueur avec le plus de points de victoire est déclaré vainqueur.

En cas d'égalité, c'est le joueur dont la barge occupe la couchette le plus à droite lors de la dernière époque qui est considéré être devant l'autre joueur au score.



Récapititatif des règles pour les joueurs de Keyflower

Key to the City – London utilise la plupart des mêmes mécanismes que le *Keyflower*, jeu de R&D Games sorti en 2012 et vainqueur de plusieurs prix. Si vous êtes un joueur expérimenté et êtes déjà familier avec les règles de *Keyflower*, alors vous devriez être capable de commencer à jouer à *Key to the City – London* sans avoir besoin de lire tout le livret de règles. *Key to the City – London* est un jeu légèrement plus court et plus simple que *Keyflower*. C'est le cas en grande partie car dans *Key to the City – London* il n'y a pas de génération de keyples, pas de keyples verts, de conditions de transport ou encore de bateau ayant des pouvoirs spéciaux.

Les deux jeux se jouent en quatre manches (saisons / époques) et utilisent le même mécanisme d'enchères. Les principales différences entre les deux jeux sont les suivantes :

| Assujettir | Keyflower | LONDON |
|--|---|---|
| Une manche est : | Une saison. | Une époque. |
| Amélioration : | Les Keeples sont placés sur la tuile améliorée. | Les Keeples sont placés sur la tuile que l'on va améliorer. |
| Utilisation de la tuile : | Un maximum de 6 Keeples sur une tuile. | Aucune limite de Keeples posés sur une tuile. |
| Bâteaux et Keeples pour la manche suivante : | La sélection des bâteaux se fait aux enchères. | Une barge est choisie quand un joueur prend le large. |
| Ressources : | Les tuiles génèrent des keyples (y compris les keyples verts), des ressources, du transport de ressources et de la pioche aléatoire de tuiles compétence. | Les tuiles génèrent des connecteurs et des tuiles compétence spécifiques. |

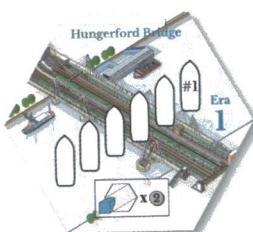
La variante Jennifer

Les Keyples qu'un joueur reçoit au début du jeu ou au début d'une époque sont placés derrière l'écran du joueur, comme d'habitude. Les keyples qui sont récupérés dans le cadre d'une défaite aux enchères ou qui ont été déployés dans le quartier du joueur sont placés en face de l'écran du joueur afin de rester visibles à tous les joueurs. Cela se traduira par un jeu plus intense et difficile et ne devrait être adopté que si tous les joueurs sont d'accord.

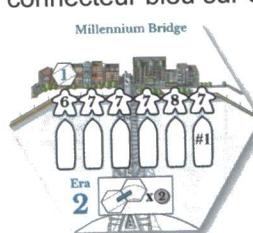
Tuiles

Lorsque vous lisez « placez un keyple sur la tuile », cela fait référence à la première utilisation de la tuile. Lors des utilisations suivantes lors d'une même époque, il faudra utiliser plus d'un keyple comme expliqué dans la section « créer des ressources ». Quand il y en a, les gains de points victoire s'octroient en fin de partie.

Tuiles rivières

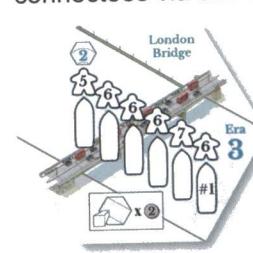


Hungerford Bridge. Cette tuile rivière de l'époque 1 peut être acquise par le joueur qui place sa barge sur la couchette la plus à gauche de la tuile rivière de l'époque 2, le Millennium Bridge. Son possesseur gagne 2pts de victoire pour chaque connecteur bleu sur cette tuile.

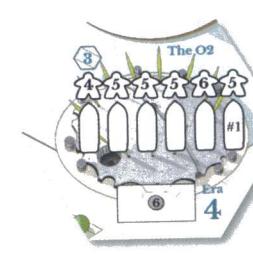


Millennium Bridge. Cette tuile rivière de l'époque 2 peut être acquise par le joueur qui place sa barge sur la couchette la plus à gauche de la tuile rivière de l'époque 3, le London Bridge. Son possesseur gagne 2pts de victoire pour chaque

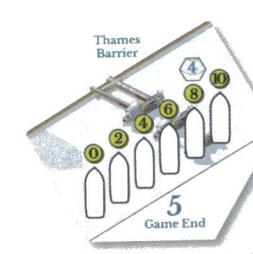
tuile rivière qui est connectée à cette tuile, directement ou indirectement, par un connecteur bleu. Pour être connectée indirectement, la tuile doit être connectée de façon ininterrompue par des tuiles Rivière connectées via des connecteurs bleus.



London Bridge. Cette tuile rivière de l'époque 3 peut être acquise par le joueur qui place sa barge sur la couchette la plus à gauche de la tuile rivière de l'époque 4, The O2. Son possesseur gagne 2 pts de victoire pour chaque connecteur sur cette tuile.



The O2. Cette tuile rivière de l'époque 4 peut être acquise par le joueur qui place sa barge sur la couchette 8 pts de la tuile rivière « fin de la partie », Thames Barrier. Son possesseur gagne 6 pts de victoire.

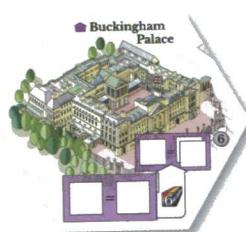


acquiert aussi la tuile The O2. Les barges restent sur cette tuile, qui n'est remportée par aucun joueur.

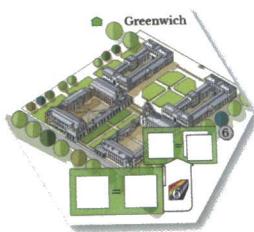


Tuiles maison

Buckingham Palace



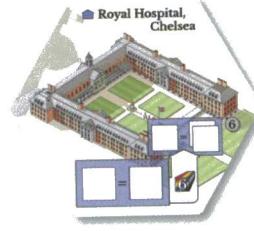
Greenwich



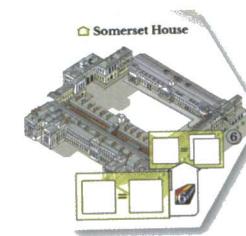
Palace of Westminster



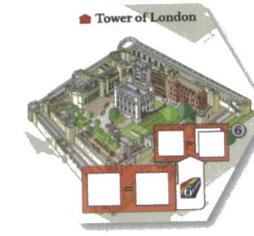
Royal Hospital, Chelsea



Somerset House



Tower of London



L'icône de Construction en face du nom de la tuile et les informations de la tuile Maison indiquent la couleur du joueur. Le cout d'amélioration est de six connecteurs de couleurs différentes - un de chaque type.



Un joueur place un keyple sur cette tuile puis défausse une tuile Compétence de n'importe quel type et la place sur sa pioche dans la réserve puis pioche une (ou deux si la tuile a été améliorée) tuile Compétence de n'importe quel type en échange.

Pièces manquantes

Bien que les fabricants font tous les efforts pour veiller à ce que votre exemplaire de *Key to the City - London* soit complet et en bon état, la grande

quantité de boîtes et de composants simplique que de temps en temps des erreurs peuvent arriver.

Dans ces circonstances contactez, s'il vous plaît:

preorder.masterprint@gmail.com

ou visitez:

www.quined.nl

Si vous avez acquis l'édition Quined Games.

Service@GameSalute.com

ou visitez:

www.GameSalute.com/Replacements

Si vous avez acquis votre jeu aux Amériques du Nord.

info@hutter-trade.com

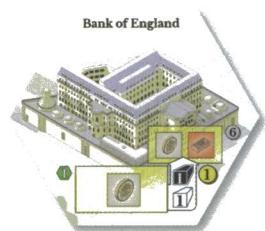
ou visitez:

www.hutter-trade.com

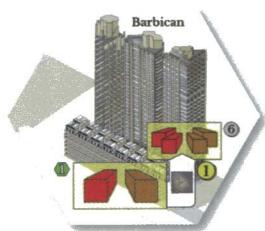
Si vous avez acquis votre jeu n'importe où **ailleurs dans le monde**.

Tuiles époque 1

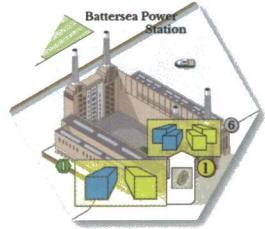
① Bank of England



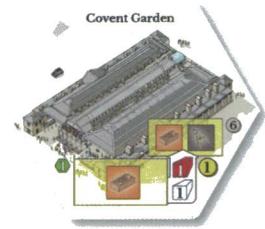
① Barbican



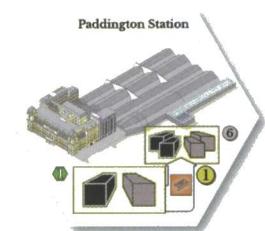
① Battersea Power Station



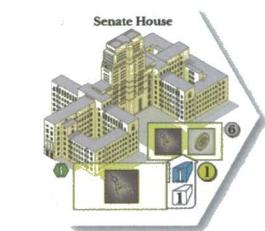
① Covent Garden



① Paddington Station

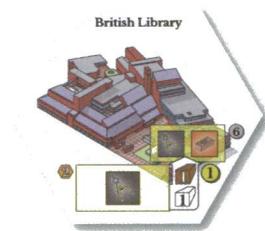


① Senate House

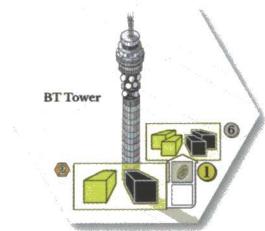


Tuiles époque 2

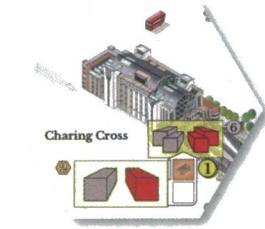
② British Library



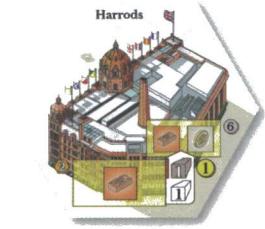
② BT Tower



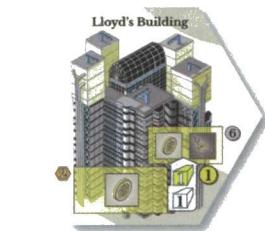
② Charing Cross



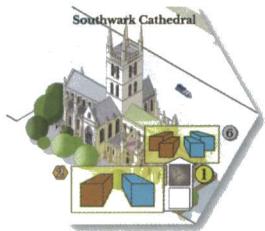
② Harrods



② Lloyd's Building



② Southwark Cathedral



Un joueur place un keyple sur la tuile **Epoque 1** et reçoit deux connecteurs ou une tuile Compétence, comme indiqué. Si la tuile est améliorée, alors le joueur reçoit quatre connecteurs ou deux tuiles compétences, comme indiqué. Ces tuiles et connecteurs sont perdus si leur stock est épuisé.

Un joueur place un keyple sur la tuile **Epoque 2** et reçoit deux connecteurs ou une tuile Compétence, comme indiqué. Si la tuile est améliorée, alors le joueur reçoit quatre connecteurs ou deux tuiles compétences, comme indiqué. Ces tuiles et connecteurs sont perdus si leur stock est épuisé.

Remerciements

Jeu créé par **Sebastian Bleasdale** et **Richard Breese**.

Illustrations de **Katherine Baxter**.

Graphismes, illustrations additionnelles et réalisation **Richard Breese**.

Traduction française par **Cédric Blaise**.

Traduction allemande par **Ferdinand Köther**.

Traduction espagnole par **Ketty Galleguillos**.

Traduction néerlandaise par **Marie-José van Lent**.

Traduction portugaise par **Paulo Soledade**.

L'auteur souhaite remercier les personnes suivantes pour leur aide dans le projet des jeux "key" et, pour celles dont c'est le cas, qui ont contribué en faisant des parties test de *Key to the City – London*:

Mark Adams, Jonathan Badger, Katherine Baxter, Caroline Bleasdale, Tony Boydell, Jenny Bradbury, David Brain, Dawn Breese, Jonathan Breese, Mark Breese, Stuart Breese, Mark Chessher, Frank Clark, Mike Clifford (qui a également trouvé le

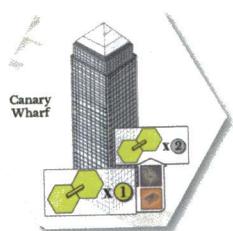
titre *Key to the City*), Dave Cousins, Roy Cross, Vicki Dalton, Christopher Dickinson, Peter Duckworth, Andreas Frank, Howard Goble, Simon Goodwin, Penny Gray, Paul Grogan (auquel je pris de m'excuser pour la faute d'orthographe dans *Inhabit the Earth* credits et jetez un oeil aux excellentes podcasts *GAMING RULES* à <http://gaming-rules.com>), Andrew Harding, Mikko Heikelä, Alan How, Joe Huber, Mike Hutton, Paul Mansfield, Richard Milburn, David Mortimer, Simon Neale, Mark O'Reilly, Alan Paull, Charlie Paull, Tony Ross, Mike Ruffhead, Jennifer (laissez-nous voir tes keyples !) Schlickbernd (à qui la variante est dédicacée), Paul Sherriff, Mike Siggins, Graham Staplehurst, Tom Staplehurst, Christopher Taylor-Davies, Ian Vincent, Neil Walters, Janet Welch, Andrew Willis, Moira Willis, Sarah Willis et Ian Wilson.

Remerciements particuliers à *Hans im Glück* qui a gentiment donné la permission d'utiliser leurs populaires pions *Carcassonne* pour représenter leurs lointains descendants, les keyples, dans ce jeu.

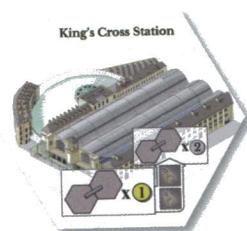


Tuiles bâtiments

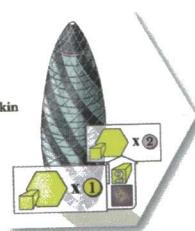
Canary Wharf



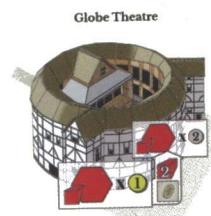
King's Cross Station



Gherkin



Globe Theatre



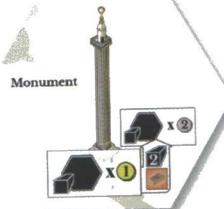
Marble Arch



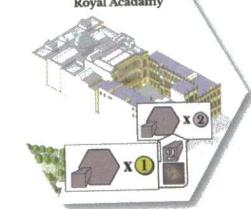
MI6 Building



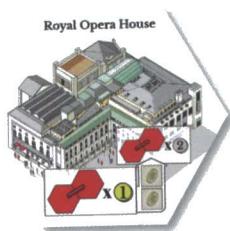
Monument



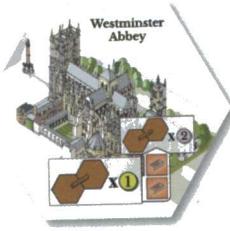
Royal Academy



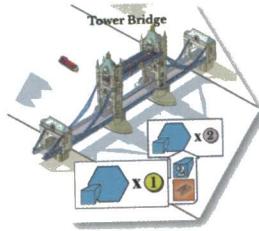
Royal Opera House



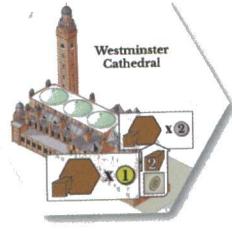
Westminster Abbey



Tower Bridge

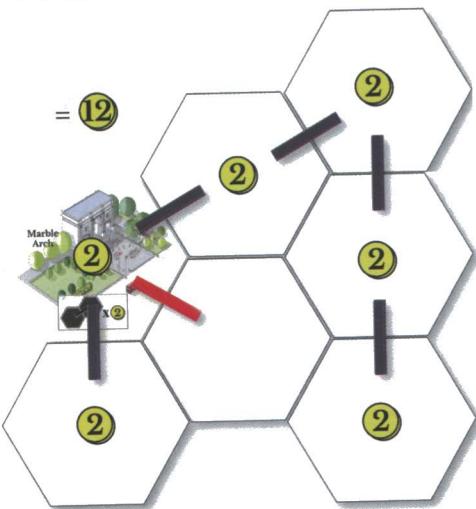


Westminster Cathedral

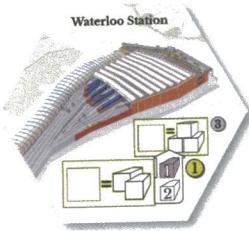


Le possesseur gagne 1 point de victoire (2 points (2) de victoire si la tuile est améliorée) pour chaque tuile directement connectée, ou indirectement, à cette tuile par un connecteur de la couleur indiquée sur la tuile. Pour être connectée indirectement, la tuile doit être connectée de façon ininterrompue par des tuiles Rivières connectées via des connecteurs bleus.

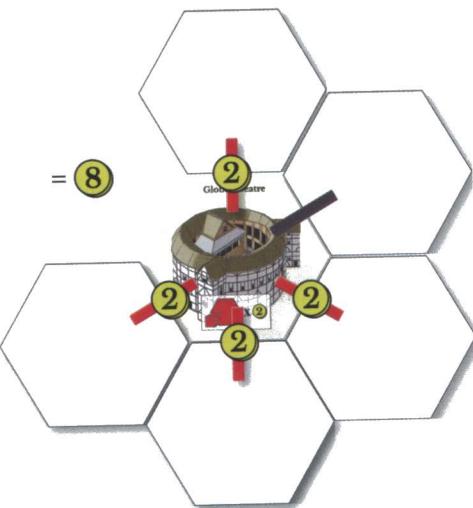
Le possesseur gagne 1 point de victoire (2 points (2) de victoire si la tuile est améliorée) pour chaque connecteur sur cette tuile de la couleur indiquée.



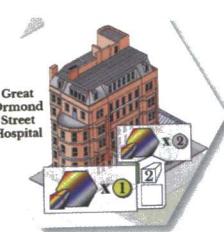
Waterloo Station



Un joueur place un keyple sur la tuile et défaisse une tuile Compétence de n'importe quel type qu'il remet dans la réserve générale. Le joueur peut ensuite prendre deux connecteurs (ou trois si la tuile est améliorée) de n'importe quel type disponible.



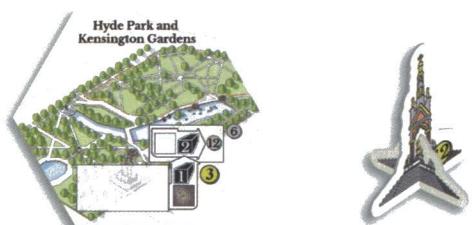
Great Ormond Street Hospital



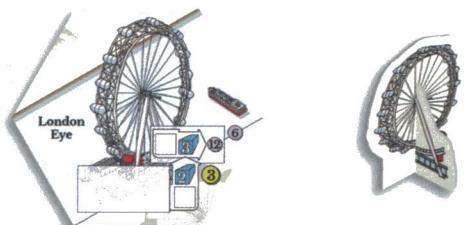
Le possesseur gagne 1 point de victoire (2 points si la tuile est améliorée) pour chaque connecteur de couleur différente sur cette tuile.

Tuiles bâtiments principaux

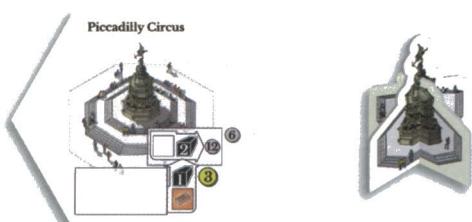
Hyde Park et Kensington Gardens



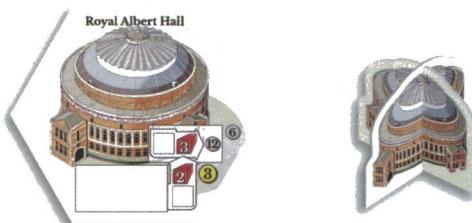
London Eye



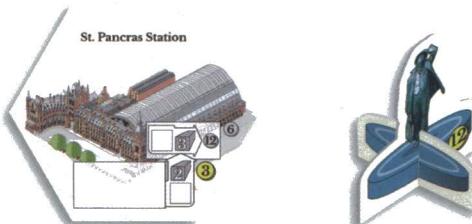
Piccadilly Circus



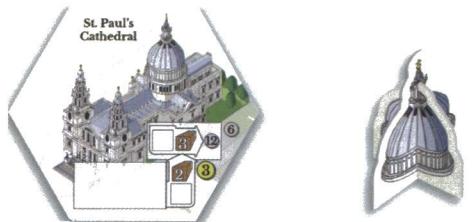
Royal Albert Hall



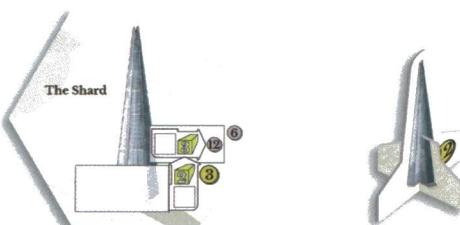
St. Pancras Station



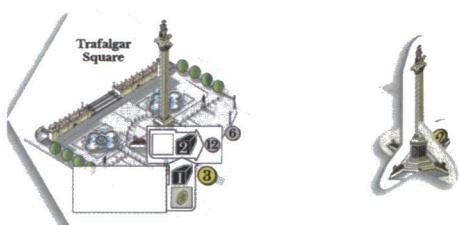
St. Paul's Cathedral



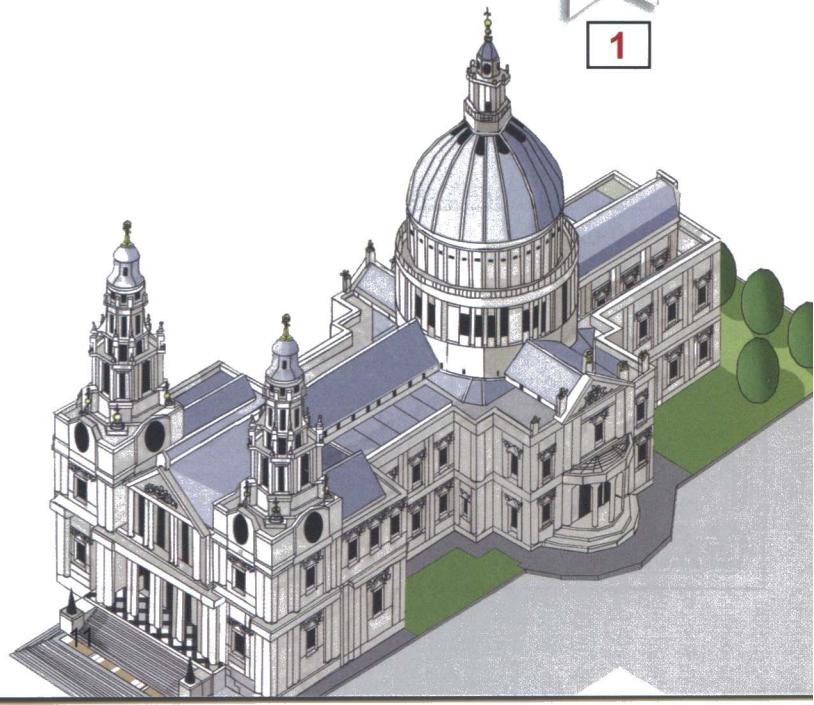
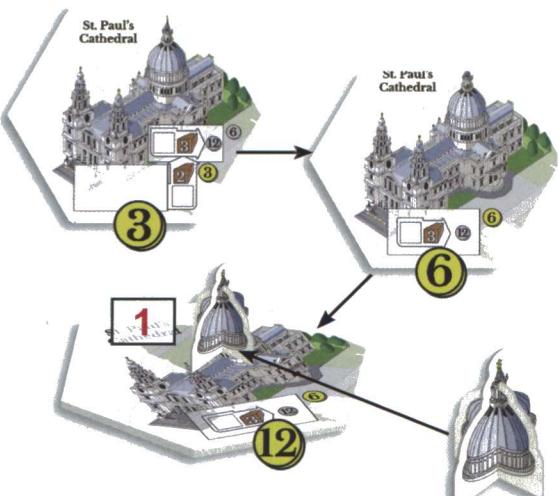
The Shard



Trafalgar Square



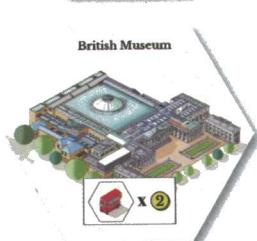
Les bâtiments principaux peuvent être améliorés deux fois. Ils rapportent trois points de victoire (③) s'ils ne sont pas améliorés, six points de victoire (⑥) s'ils ont été améliorés une fois et 12 points de victoire (⑫) s'ils ont été améliorés deux fois. Pour indiquer que cette tuile a été améliorée une seconde fois, placez le marqueur 3D Bâtiment Principal sur cette tuile.



Tuiles Routemaster de l'Époque 4

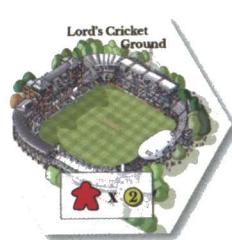


Toutes les tuiles **Routemaster** donnent l'opportunité de marquer des points de victoire en fin de partie.



British Museum. Le possesseur gagne 2 points de victoire pour chaque tuile Routemaster dans son quartier, y compris cette tuile.

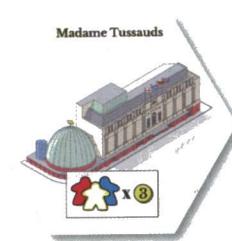
Lord's Cricket Ground



ZSL London Zoo



ceux inutilisés restés devant ou derrière l'écran du joueur.



Madame Tussauds. Le possesseur gagne 2 points de victoire pour chaque lot de keyples bleu, rouge et jaune qu'il a à la fin de la partie. Celà comprend les keyples utilisés dans le quartier du joueur lors de l'époque 4, les keyples des enchères perdues lors de l'époque 4 rendus au joueur ou

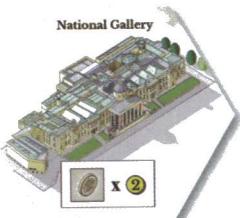
des enchères perdues lors de l'époque 4 rendus au joueur ou ceux inutilisés restés devant ou derrière l'écran du joueur.

Co-éditeurs:

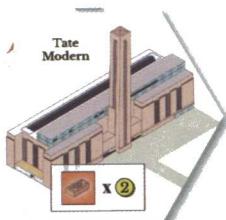
Game Salute LLC,
34 Londonderry Road,
Londonderry, NH 03053,
USA.
www.GameSalute.com



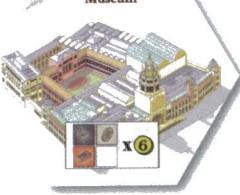
National Gallery



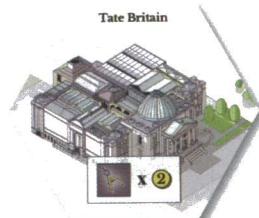
Tate Modern



Victoria and Albert Museum

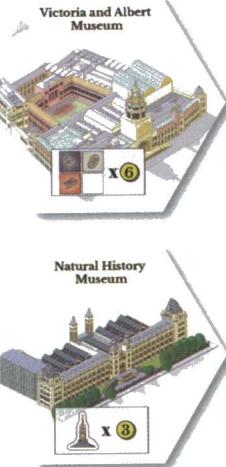


Tate Britain



Le possesseur gagne 2 points de victoire pour chaque tuile compétence du type indiqué qu'il a en fin de partie.

Natural History Museum



Royal Festival Hall



Science Museum. Le possesseur gagne 2 points de victoire pour chaque tuile Lieu ou Rivière dans son quartier qui a six connecteurs sur elle (quel que soient leurs types).

Publié 2016 par:

R&D Games,
6 Denne Close,
Stratford upon Avon,
CV37 6XL, UK.
rqbreeze@gmail.com



Hutter Trade GmbH + Co KG, Quined Games bv

Bgm.-Landmann-Platz 1-5, P.O. box 1121,
89312 Günzburg, 3260 AC Oud-Beijerland,
Deutschland. Die Niederlande.
www.hutter-trade.com
www.quined.nl

