

old London BRIDGE

Un jeu de
Gabriele Bubola & Leo Colovini



Présentation et But du jeu

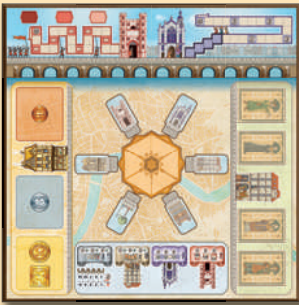
Un grand incendie a détruit le large pont en bois qui surplombe la Tamise.

Vous incarnez un architecte et vous devez aider à superviser la reconstruction de ce pont. Les nouvelles fondations seront faites en pierre, ce qui signifie que des bâtiments pourront être construits directement dessus. Vous vous lancez donc dans la course afin d'obtenir la plus belle section de ce nouveau pont.

Vous devrez construire des chapelles, des portes, des hôtels, des maisons des guildes, des merceries et des parcs, et tout ça dans le bon ordre. Et il vous faudra également utiliser les différentes actions spéciales à votre avantage afin de devenir l'architecte le plus riche à la fin de la partie et remporter ainsi la victoire.

Matériel

- 1 plateau de jeu



- 1 Disque



- 76 Pièces (£ = Livre sterling)
38x 1£ 20x 3£ 12x 10£ 6x 25£



- 15 marqueurs de tours
5 pour chaque numéro "1", "2" et "3"



- 72 Bâtiments, 12 de chaque type

Numéros de bâtiment (1 - 60) & 1 des 4 blasons

4 Blasons

Pas de
numéro de
maison

Chapelle

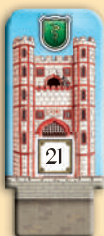
Porte du pont

Hôtel

Mercerie

Maison des guildes

Parc



- 55 cartes Personnage

"4"×10 :
Noble



"3"×11 :
Clerc



"2"×15 :
Noble dame



"1"×15 :
Marchand



"0"×4 :
Peter de
Colechurch



Verso des
cartes

- 24 tuiles Bonus

3 pour chacune des 8 actions différentes



3 versos différents afin de faciliter le tri



- 4 Pions,

1 pour chaque
couleur de
joueur



- 8 marqueurs Joueur,

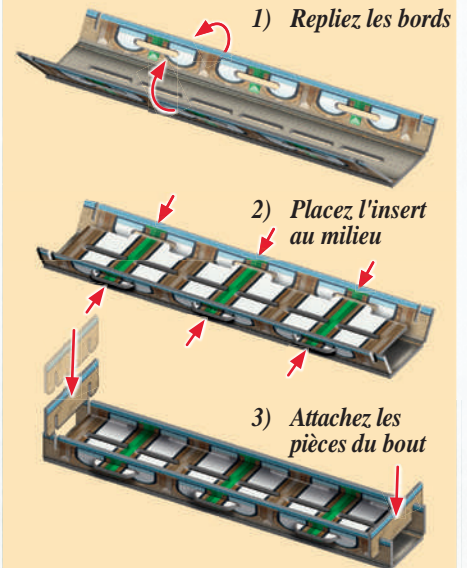
2 pour chaque
couleur de joueur



- 8 sections de pont,

2 pour chaque couleur de joueur

Instructions d'assemblage :



Extension : Architectes confirmés

- 8 tuiles Score, recto-verso



Contexte historique

Londres 1136 :

Un grand incendie a détruit le pont en bois qui surplombe la Tamise. Le Clerc Peter de Colechurch, qui fût assigné au projet de reconstruction, propose non seulement de rebâti un nouveau pont, mais un pont spécial en pierre sur lequel différents bâtiments peuvent être construits directement.

Après de nombreux préparatifs, la reconstruction commence en 1176. Le pont en pierre est supporté par de nombreuses arches et protégé par des brise-vagues. Une des arches est même améliorée avec un pont-levis afin de permettre aux vaisseaux plus larges de passer dessous.

Mise en place

1) Placez le **plateau** au centre de la zone de jeu.

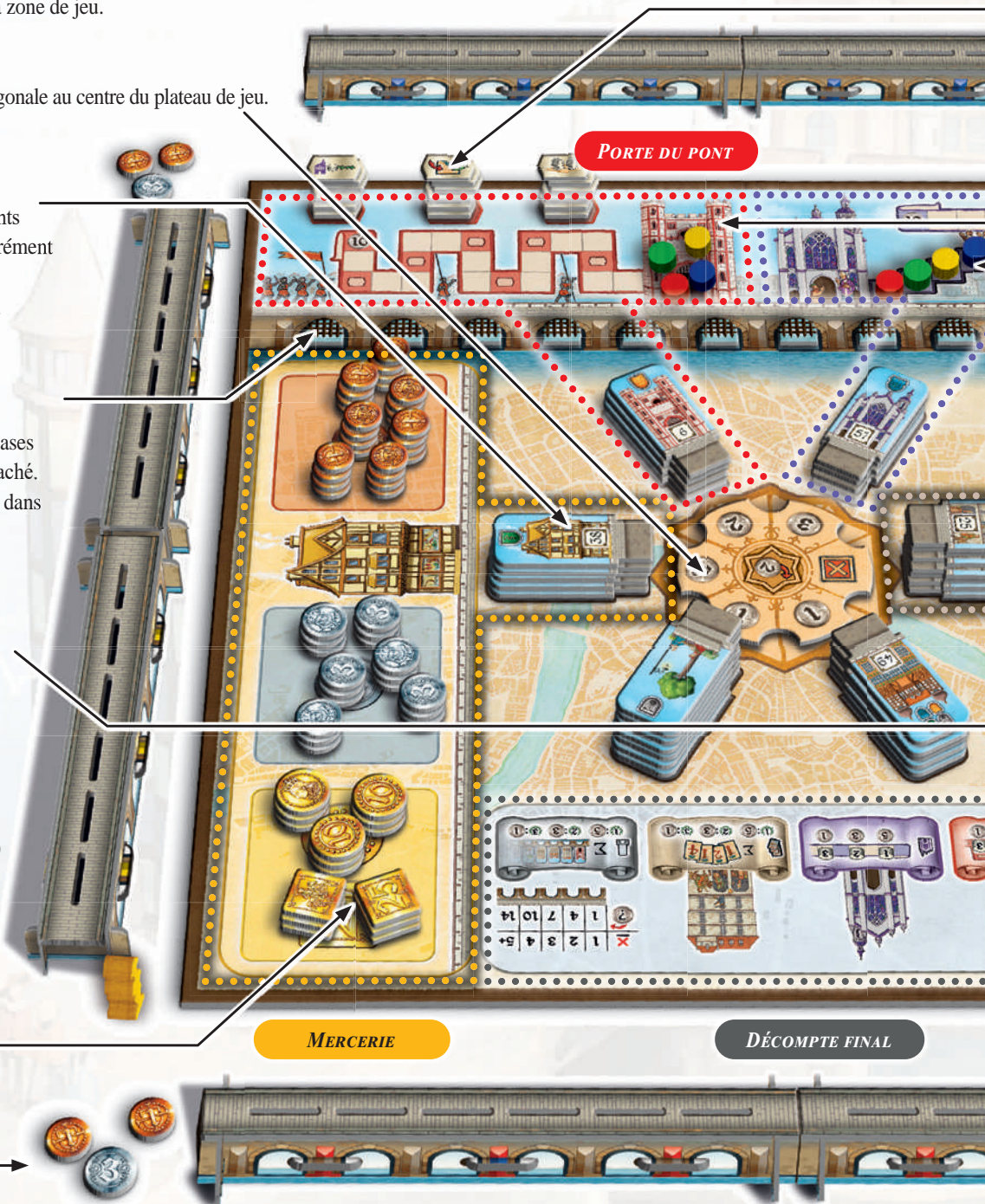
2) Placez le **disque** sur la case hexagonale au centre du plateau de jeu.

3) Triez les **bâtiments** en six piles différentes en fonction des différents types. Mélangez chaque pile séparément et placez-les ensuite sur les cases correspondantes autour du disque.

4) Mélangez aléatoirement les **15 marqueurs de tours** et placez-en un sur chacune des 12 cases prévues à cet effet, côté numéro caché. Remplacez les 3 marqueurs restants dans la boîte sans les regarder.

5) **HÔTEL :**
Triez les **cartes Personnage** en fonction de leurs numéros. Placez les piles de cartes avec les numéros 1 à 4 sur les cases correspondantes à côté de l'hôtel où elles forment la réserve. Prenez chacun une carte avec le numéro "0" (Peter de Colechurch) et placez-la dans votre main afin de constituer le début de votre main de départ.

6) **MERCERIE :**
Triez les **pièces** par valeur et placez-les ensuite sur les cases correspondantes à côté de la mercerie. Prenez chacun **5£** comme **argente de départ**.



Cela prit 33 ans avant que le roi John déclare l'imposante construction terminée en 1209. Malheureusement, Peter de Colechurch ne survécut pas assez longtemps pour voir son œuvre achevée et il mourut quatre ans avant la fin du projet.

Le "vieux pont de Londres" médiéval faisait 6 mètres (20 pieds) de large et 273 mètres (environ 900 pieds) de long. Il possédait des portes d'accès gardées des deux côtés ainsi qu'une chapelle où Peter de Colechurch fût enterré. Sur le pont, on pouvait aussi trouver des maisons et des boutiques ainsi qu'un moulin à eau afin de produire de la farine. Le nombre d'habitants vivant sur le pont était assez élevé pour que le Vieux Pont de Londres devienne un quartier auto-gouverné avec ses propres règles jusqu'au 18ème siècle.

7) PORTE DU PONT :

Triez les **tuiles Bonus** en fonction de la couleur de leurs versos et mélangez chaque pile séparément. Placez ensuite les piles face cachée sur les trois cases prévues à cet effet, puis révélez la première tuile de chaque pile.

8) Choisissez chacun une couleur de joueur et prenez les éléments suivants de cette couleur :

- **2 sections de pont** (que nous appellerons désormais "pont" pour plus de facilité).
- **1 pion** que vous placez devant vous.
- **2 marqueurs Joueur :**

➔ **Porte du pont :** Placez 1 marqueur sur la **porte du pont**. Il s'agit de la case de départ de la piste rouge de la porte du pont.

➔ **Chapelle :** Placez 1 marqueur sur les escaliers de la **chapelle** qui sont les cases de départ de la piste violette de chapelle. Piochez aléatoirement les marqueurs afin de déterminer l'ordre dans lequel vous les placez. Cette piste est cruciale pour départager les égalités pendant la partie. En effet le joueur en tête sur cette piste ou celui dont le pion est situé au dessus des autres (s'il y en a plusieurs sur une même case) remporte l'égalité.

Note : Lorsque vous déplacez votre marqueur pour la première fois sur la piste de chapelle, placez votre marqueur sur la première case après l'escalier, quelle que soit la case de départ (A, B, C ou D) sur laquelle vous avez commencé.

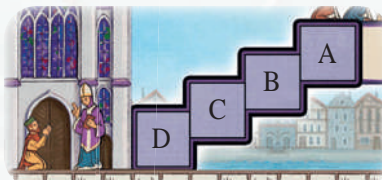
Remplacez le matériel de joueur non utilisé à ce stade dans la boîte de jeu.

9) S'il s'agit de votre première partie, vous n'avez pas besoin des **8 tuiles Score**, laissez-les dans la boîte de jeu. Lorsque vous jouez uniquement avec le jeu de base, utilisez celles qui sont représentées sur le plateau de jeu lors du **décompte final**.

10) Pour finir, constituez votre main de départ en ajoutant des cartes à votre carte "0". Prenez les cartes suivantes en fonction de votre case de départ :



A	2	1	1	1
B	1	2	1	1
C	1	1	2	1
D	1	1	1	2



Escaliers : Cases de départ de la piste de chapelle

Les bâtiments du Vieux pont de Londres

Cette partie sert de récapitulatif pour les éléments les plus importants du jeu.

Il y a 6 types de bâtiments différents qui vous octroient chacun une action spécifique lorsque vous les construisez sur votre pont.

Voici un petit descriptif des actions des bâtiments :



Chapelle –
Détermine l'ordre de jeu et sépare les égalités.



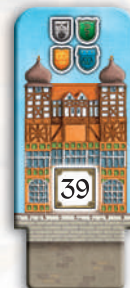
Porte du pont –
Octroie une capacité utilisable une fois.



Hôtel –
Permet de gagner de nouvelles cartes Personnage.



Mercerie –
Permet de gagner de l'argent.



Maison des guildes –
Améliore les futures actions.



Parc –
Remet à zéro la numérotation des bâtiments.



La **force de chaque action** varie en fonction du blason du bâtiment qui est construit. Vous devez compter tous les **blasons de la même couleur** sur vos bâtiments, en incluant celui que vous venez juste de construire, et le total obtenu correspond à la force de votre action (par exemple, les trois blasons orange vous donnent une force de 3 dans l'exemple ci-dessous).

Lors de chaque tour, vous allez construire un bâtiment sur votre pont. Vous devez toujours construire les bâtiments de gauche à droite.

Tous les bâtiments ont un **numéro unique entre 60 et 1** à l'exception des parcs. Vous ne pouvez construire un bâtiment sur la première case vide de votre pont que si son **numéro est plus petit** que le bâtiment situé à sa gauche.



Vous pouvez **toujours construire un parc** car il n'a pas de numéro. Cela vous permet de commencer une **nouvelle série de bâtiments** et donc le bâtiment placé à droite du parc peut avoir n'importe quel numéro.

Déroulement de la partie

Une partie de *Old London Bridge* se joue en 12 tours. La partie se termine à la fin du douzième tour et un décompte final des points a ensuite lieu.

Chaque tour est composé des trois phases suivantes, jouées les unes à la suite des autres :

1. Préparation du tour
2. Déterminer l'ordre de jeu
3. Construire des bâtiments

1. Préparation du tour



Tout d'abord révélez un marqueur de tour. Lors du premier tour, retournez le marqueur le plus à gauche sur le plateau de jeu. Lors des tours suivants, révélez un marqueur par tour, de gauche à droite.



Faites ensuite **tourner le disque dans le sens des aiguilles d'une montre** d'autant de cases que le nombre représenté sur le marqueur de tours révélé (1 à 3 cases).



Exemple : Le marqueur de tour indique un "2". Faites donc tourner le disque de 2 cases dans le sens des aiguilles d'une montre.

2. Déterminer l'ordre de jeu

Choisissez chacun une des cartes de votre main et placez-la **face cachée** devant vous. **Révélez simultanément** vos cartes et gardez-les devant vous.

La valeur des cartes détermine l'ordre dans lequel vous allez construire vos bâtiments lors de la phase **3. Construire des bâtiments**.



- Le joueur avec la carte de la **plus grande valeur** joue en **premier**.
- Les autres joueurs suivent dans l'**ordre décroissant de la valeur** de leurs cartes.
- Si vous êtes plusieurs à avoir joué une carte de **même valeur**, regardez la **piste de chapelle**. Le joueur à égalité dont le marqueur est en tête ou sur le dessus de la pile (si plusieurs marqueurs sont sur la même case) joue en premier.

Exemple :

Leon a joué la carte avec la plus grande valeur (3) et il est donc le premier joueur de la phase 3. Lisa (2) est la deuxième joueuse. Tim et Paula sont à égalité (0 tous les deux). C'est leur position sur la piste de chapelle qui détermine l'ordre de jeu : Tim est devant Paula qui n'a pas quitté sa case de départ. Tim jouera donc en troisième et Paula en dernier.

3. Construire des bâtiments

Lors de votre tour, effectuez les actions suivantes l'une après l'autre :

a) Choisir un bâtiment

b) Construire le bâtiment sur votre pont

c) Effectuer l'action du bâtiment

a) Choisir un bâtiment :



Tout d'abord, **remplacez la carte devant** vous dans la réserve sur le plateau de jeu.

Exception : Remplacez toujours la carte "Peter de Colechurch" (0) dans votre main.



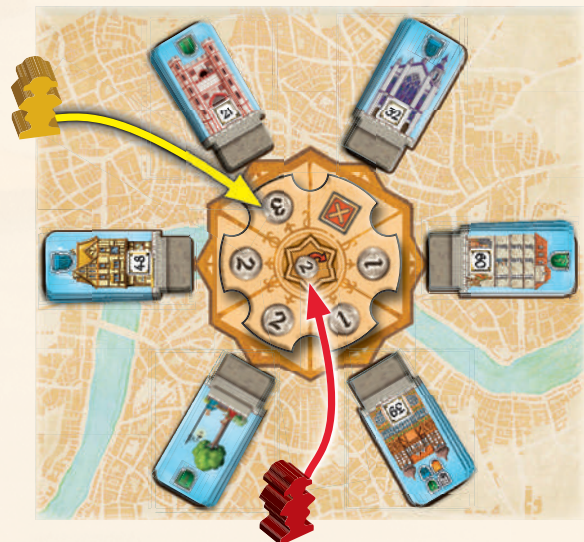
Choisissez ensuite un bâtiment en **plaçant votre pion sur une case inoccupée du disque** au centre du plateau de jeu. Vous avez le choix entre deux options différentes :

a) Vous pouvez placer votre pion sur une des **cases extérieures** et gagnez ainsi **1£, 2£ ou 3£**

et prendre le premier bâtiment de la pile adjacente à cette case. Vous **ne pouvez pas** placer de pion sur la case avec un "X".



b) Vous pouvez placer votre pion sur la **case centrale** du disque et **payer 2£**. Cela vous permet de choisir le premier bâtiment de n'importe quelle pile, même celle adjacente à la case avec un "X". Vous ne gagnez cependant pas d'argent.



Exemple :

Leon a joué la carte avec la plus grande valeur et joue donc en premier. Il place son pion sur la case adjacente à la porte du pont et gagne ainsi 3£, puis il construit le bâtiment correspondant sur son pont et effectue l'action de ce bâtiment. Lisa est la suivante (deuxième valeur la plus grande). Elle paye 2£ et place son pion sur la case centrale. Elle peut choisir n'importe quel bâtiment, même une porte du pont (le bâtiment que Leon a pris), mais elle décide de prendre une chapelle, qui est située sur la case adjacente à celle avec un "X".

!!! Important : Il ne peut y avoir qu'un **seul pion par case!**

Si une **pile de bâtiments est vide** pendant la partie, vous **ne pouvez plus placer** votre pion sur la case extérieure du disque adjacente à cette pile.

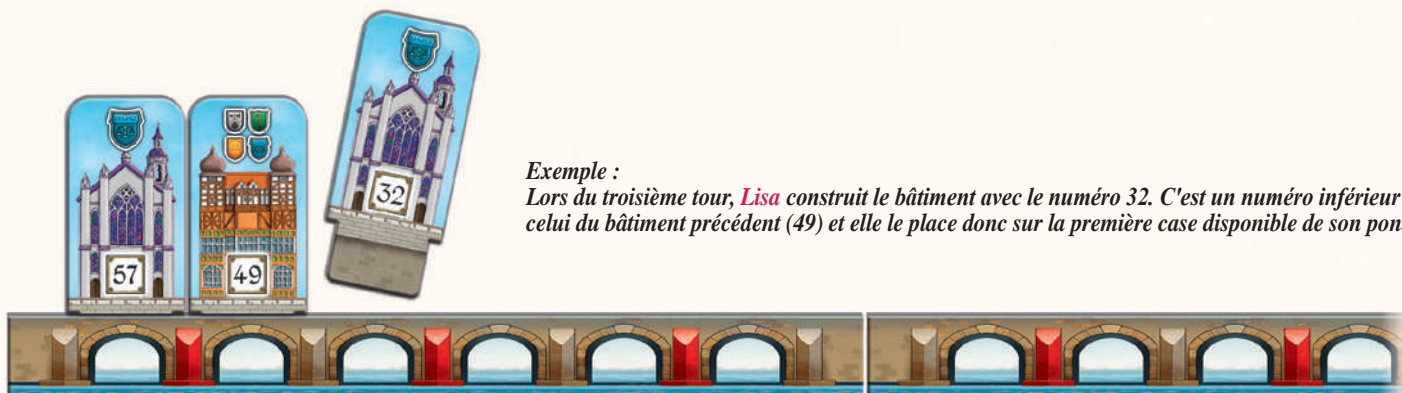


Note : Vous avez le droit de garder votre argent caché derrière votre pont.

b) Construire le bâtiment sur votre pont

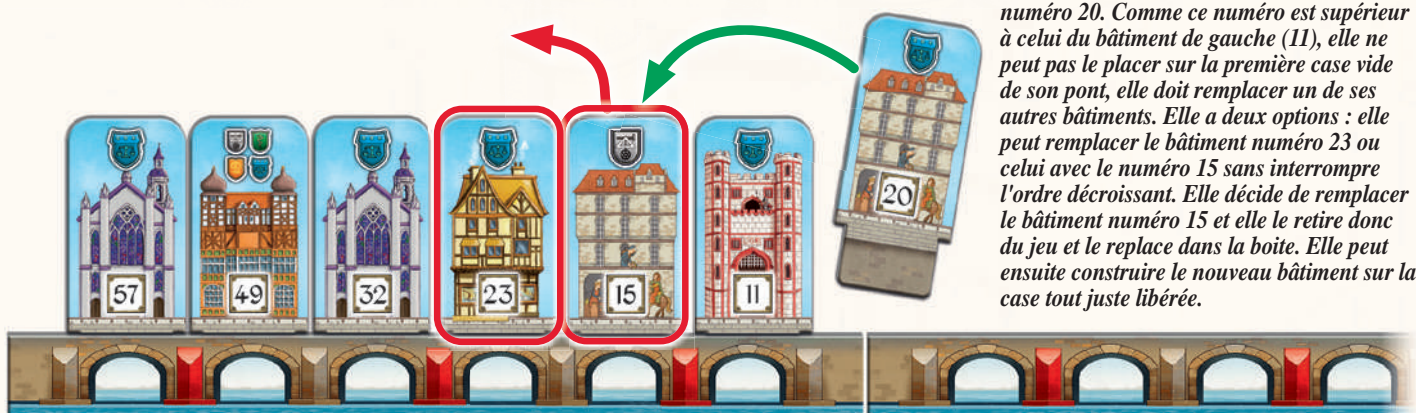
Une fois que vous avez placé votre pion, **prenez le bâtiment** correspondant et placez-le sur votre pont en respectant les règles suivantes :

- Votre pont ne peut accueillir que **12 bâtiments**, qui doivent être construits **de gauche à droite**.
- Tous les bâtiments, à l'exception des parcs, possèdent un numéro unique de 1 à 60. Vous ne pouvez construire un nouveau bâtiment sur votre pont que si son **numéro est inférieur** à celui du bâtiment situé à sa gauche.



- Si le **numéro du nouveau bâtiment est supérieur** à celui situé à sa gauche, vous devez **remplacer** un de vos bâtiments déjà construit par le nouveau, en faisant attention à ce que tous les bâtiments soient bien placés dans l'ordre décroissant. Retirez le bâtiment remplacé du jeu.

!!! Note : Vous ne pouvez jamais remplacer un parc.



- Vous construisez toujours un **parc** sur la première case vide à **droite de vos bâtiments déjà construits**. Le bâtiment suivant placé à droite du parc peut avoir n'importe quel numéro, car vous commencez une **nouvelle série de bâtiments** à placer dans l'ordre décroissant après le parc. Un parc est considéré comme un "bâtiment" pour les autres aspects du jeu.



c) Effectuer l'action du bâtiment


Une fois que vous avez construit votre bâtiment, effectuez l'action de ce dernier. Chaque type de bâtiment a une action associée.

La **force de l'action** dépend du **blason** représenté en haut du bâtiment que vous venez de construire.

Comptez les blasons de la même couleur que le nouveau bâtiment (et la même forme) qui sont placés sur votre pont, en comptant le bâtiment tout juste construit. Le total ainsi obtenu détermine la force de l'action.



Exemple : Paula vient juste de construire le bâtiment numéro 43. Il s'agit d'une mercerie, ce qui lui rapporte de l'argent en fonction de la force de l'action. Cette mercerie a un blason orange, elle a donc une force correspondante à tous les blasons orange situés sur son pont. Le total obtenu est de 4, elle gagne donc 4£ de la réserve.

 **Astuce :** Les maisons des guildes comportent les 4 blasons, elles améliorent donc toujours **toutes** les actions!



Lorsque vous avez **tous terminé votre tour**, retirez vos pions du disque avant de commencer le tour suivant.

La partie suivante vous explique les différentes actions plus en détails :



La chapelle

Lorsque vous construisez une chapelle, avancez votre marqueur sur la **piste de chapelle** d'autant de cases que la force de votre action. Si votre marqueur termine son déplacement sur une case qui contient un ou plusieurs autres marqueurs, placez le votre au-dessus des autres.

Lorsque votre marqueur dépasse ou s'arrête sur une case avec une somme d'argent représentée, prenez immédiatement ce montant de la réserve.



Exemple a) :
Lors du troisième tour, **Lisa** construit une chapelle avec un blason bleu sur son pont. Son total de blasons bleus est actuellement de trois et elle avance donc son marqueur de trois cases sur la piste de chapelle. Comme elle a dépassé la case représentant 1£, elle prend 1£ de la réserve.



!!! Rappel : Votre position sur la piste de chapelle vous aide à remporter les égalités si votre marqueur est situé en tête ou au-dessus des autres. Cela s'applique à **toutes les égalités**, c'est à dire lorsque vous jouez des cartes Personnage ainsi que lors du décompte final.



1



2

Exemple b) :
Lors du tour suivant **Lisa** et **Paula** jouent des cartes de la même valeur (2). Comme **Lisa** est devant **Paula** sur la piste de chapelle, elle joue son tour avant cette dernière.



La porte du pont

Lorsque vous construisez une porte du pont, avancez votre marqueur sur la **piste de la porte du pont** d'autant de cases que la force de votre action. Si votre marqueur termine son déplacement sur une case qui contient un ou plusieurs autres marqueurs, placez le votre au-dessus des autres.

Cette piste comporte des **cases bonus** toutes les trois cases. Lorsque votre marqueur dépasse ou s'arrête sur une case bonus, prenez **une des trois tuiles Bonus** placées face visible qui vous octroie une action spéciale. Révélez ensuite immédiatement la tuile suivante de cette pile. Si vous avez le droit de prendre plusieurs tuiles Bonus, vous pouvez en révéler une nouvelle avant de choisir la suivante.

Les tuiles Bonus vous octroient des capacités spéciales à **usage unique**. A partir du tour suivant, vous pourrez utiliser ces tuiles lors de **votre tour** uniquement pendant la phase **3. Construire des bâtiments** – à l'exception des deux dernières tuiles de la colonne de droite ci-dessous*. Après avoir utilisé une tuile Bonus, retirez-la du jeu. Vous avez le droit d'utiliser plusieurs tuiles Bonus lors d'un même tour. Chaque tuile Bonus inutilisée vous rapporte 1£ en fin de partie (ce qui est indiqué au verso de la tuile).

Voici une explication des différentes actions des tuiles Bonus en détails :



Exemple :

Paula construit une porte du pont avec un blason orange. Comme elle possède actuellement un total de 4 blasons orange, elle avance son marqueur de 4 cases sur la piste de la porte du pont. Elle dépasse une case bonus et termine son déplacement sur une autre. Cela lui permet donc de prendre deux tuiles Bonus et elle commence par choisir celle de gauche. Elle en révèle ensuite une nouvelle et choisit de la prendre également (mais elle aurait eu le droit de prendre une des autres tuiles Bonus face visible à la place).



- Vous pouvez placer votre pion sur une case déjà occupée par le pion d'un autre joueur. Vous gagnez tout de même l'argent s'il s'agit d'une case extérieure et vous devez payer s'il s'agit de la case centrale.



- Avancez de deux cases sur la piste de chapelle.



- Vous pouvez placer votre pion sur la case centrale du disque sans devoir payer 2£.



- Avancez de deux cases sur la piste de la porte du pont.



- Vous pouvez placer votre pion sur la case "X" du disque et construire le bâtiment correspondant.



- * Vous pouvez utiliser cette tuile juste après que les cartes aient été révélées lors de la phase **2. Déterminer l'ordre de jeu** afin d'augmenter la valeur de la carte Personnage que vous avez jouée de 1.



- A la fin de votre tour, remplacez la carte Personnage que vous avez jouée dans votre main.



- * Vous pouvez utiliser cette tuile avant de jouer votre carte Personnage lors de la phase **2. Déterminer l'ordre de jeu** afin d'ajouter une carte "Noble dame" (2) de la réserve à votre main.

Lorsque vous atteignez la dernière case de la piste de chapelle ou de la piste de la porte du pont, gagnez immédiatement 10£. S'il y a déjà des marqueurs sur la dernière case lorsque vous l'atteignez, placez le vôtre en-dessous des autres. Abandonnez les cases restantes s'il y en a.





L'hôtel

Lorsque vous construisez un hôtel, piochez une ou plusieurs **cartes Personnage** de la réserve et ajoutez-les à votre main. Vous pouvez piocher plusieurs cartes mais la valeur totale de ces cartes ne doit pas dépasser la force de votre action. Vous pouvez piocher des cartes de n'importe quelles piles et dans n'importe quelle combinaison, du moment qu'elles sont disponibles.



Exemple :
Lorsqu'elle construit son nouveau bâtiment avec le numéro 20, **Paula** doit remplacer un de ses anciens bâtiments et choisit le numéro 15. Elle possède actuellement 6 blasons bleus et la force de son action est donc de 6. Elle prend une carte Personnage de valeur 3, une de valeur 2 et une de valeur 1 de la réserve et les ajoute à sa main. Elle aurait aussi pu choisir de prendre une carte de valeur 4 et une de valeur 2 ou même 6 cartes de valeur 1.



La mercerie

Lorsque vous construisez une mercerie, gagnez **autant d'argent** de la réserve que la force de votre action.



Exemple :

Paula construit une mercerie avec un blason gris. Elle possède actuellement 4 blasons gris sur son pont et gagne donc 4£.



Le parc

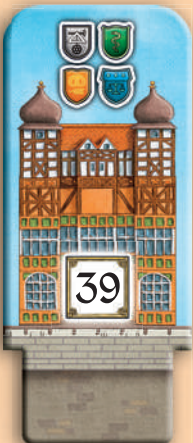
Le parc n'a pas de numéro de bâtiment, ce qui veut dire que vous pouvez toujours le construire sur la première case vide de votre pont, à droite du bâtiment précédent (même s'il s'agit aussi d'un parc).

Le parc interrompt la série de numéros de bâtiments ce qui signifie que le bâtiment situé à droite d'un parc peut avoir n'importe quel numéro. Cela vous permet de commencer une **nouvelle série de numéros**.



Exemple :

La série de numéros dans l'ordre décroissant composée des bâtiments 59, 51, 48, 33, 25 et 6 est suivie par un parc. Une nouvelle série commence donc avec le bâtiment numéro 58.



La maison des guildes

Il n'y a pas d'action spécifique associée à la maison des guides. Son avantage est qu'elle possède les 4 blasons et ajoute donc +1 à la force de toutes les actions.



Exemple :

Lisa construit une maison des guildes sur son pont. Sa force d'action actuelle est désormais de :

7 pour les actions bleues,
5 pour les actions orange,
2 pour les actions grises,
2 pour les actions vertes

Fin de partie

La partie se termine à la fin du 12ème tour de jeu, le tour au cours duquel le dernier marqueur de tours est révélé.

Exception : Dans les rares cas où les trois piles de tuiles Bâtiment sont épuisées, la partie se termine à la fin du tour où le dernier bâtiment est pris.

Procédez ensuite au **décompte final** comme décrit ci-dessous. Commencez par évaluer les quatre tuiles Score représentées sur le plateau de jeu.

!!! Rappel : Toutes les égalités sont départagées grâce à votre position sur la piste de chapelle.



- Le joueur le **plus avancé sur la piste de chapelle** (1ère position) gagne 5£, le deuxième gagne 3£ et le joueur en troisième position* gagne 1£. Vous devez avoir quitté la case de départ pour pouvoir gagner de l'argent.



- Le joueur le **plus avancé sur la piste de la porte du pont** (1ère position) gagne 5£, le deuxième gagne 3£ et le joueur en troisième position* gagne 1£. Vous devez avoir quitté la case de départ pour pouvoir gagner de l'argent.



- Additionnez les valeurs des cartes Personnage** que vous avez encore en main. Le joueur avec le plus grand total gagne 5£, le deuxième gagne 3£ et le troisième joueur avec le plus grand total* gagne 1£. Vous devez au moins avoir une valeur totale de 1 pour pouvoir gagner de l'argent.



- Comptez chacun le nombre de bâtiments** construits sur votre pont. Le joueur avec le plus de bâtiments gagne 5£, le deuxième gagne 3£ et le troisième joueur avec le plus de bâtiments* gagne 1£.

*Lors des parties à **trois joueurs**, les récompenses pour la troisième place **ne sont pas** attribuées.

- Vous devez ensuite chacun **payer** une certaine somme d'argent en fonction du **nombre de cases vides** qu'il reste sur votre pont, comme indiqué dans le tableau ci-dessous :

Cases vides :	X	1	2	3	4	5+
Argent à payer :	?	1	4	7	10	14



- Gagnez **1£** pour les **tuiles Bonus** inutilisées encore en votre possession.

Pour finir, additionnez l'argent en votre possession (à la fois l'argent récupéré pendant la partie et pendant le décompte final).

Le joueur avec le plus d'argent est déclaré vainqueur! En cas d'égalité, c'est comme toujours le joueur en tête sur la piste de chapelle qui remporte la partie.



Exemple de décompte pour Paula :

- Paula** est en troisième position sur la piste de chapelle et gagne donc 1£.
 - Elle est en première position sur la piste de la porte du pont et gagne 5£.
 - Tim** et elle n'ont qu'une seule carte Personnage de valeur 0. Afin de gagner de l'argent il faut avoir une valeur minimum de 1, ce qui signifie qu'aucun des deux ne gagne rien.
 - Lisa** et **Tim** n'ont pas de case vide sur leurs ponts mais **Paula** et **Leon** en ont chacun une. Comme **Paula** est derrière **Leon** sur la piste de chapelle, c'est **Leon** qui est en troisième position.
 - Paula** doit payer 1£ pour la case vide sur son pont.
 - Il lui reste 2 tuiles Bonus inutilisées et elle gagne donc 2£.
- Paula** a gagné un total de 7£ lors du décompte final et elle avait déjà récupéré 30£ pendant la partie. Son score final pour cette partie est de 37£.



Règles pour deux joueurs

Lors d'une partie à deux joueurs, vous jouez chacun deux fois lors de chaque tour. Les règles sont les mêmes que précédemment, à l'exception des changements suivants :

Mise en place

Prenez chacun 2 cartes "Peter de Colechurch" (0) au lieu d'une seule. Vous ne prenez cependant qu'un seul pion comme d'ordinaire.

La partie se joue en 6 tours au lieu de 12. De ce fait, ne placez que 6 marqueurs de tours sur le plateau de jeu et laissez les 6 cases les plus à droite vides.

Déroulement de la partie

2. Déterminer l'ordre de jeu

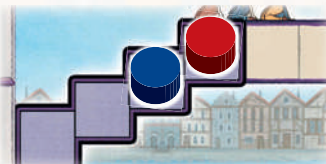
Vous jouez chacun deux cartes de votre main au lieu d'une seule.
Révélez les quatre cartes simultanément.



3. Construire des bâtiments

La valeur des cartes Personnage jouées détermine l'ordre de jeu comme d'habitude.
Chaque carte est prise en compte de façon indépendante, n'additionnez pas les deux valeurs.
Ce qui signifie que vous jouez chacun deux fois lors de chaque tour :

- **1ère fois** : Placez votre pion sur une case du disque et construisez le bâtiment correspondant.
- **2ème fois** : Déplacez votre pion sur une autre case du disque et construisez le bâtiment correspondant.



Exemple :
Paula commence puis Lisa joue deux fois de suite et pour finir, Paula joue une deuxième fois.

Fin de partie

La partie se termine après 6 tours. Lors du décompte final, lorsque vous évaluez les tuiles Score, seuls les points de la première place sont attribués.

Extension : Architectes confirmés

Après avoir joué plusieurs parties d'*Old London Bridge*, vous pourrez avoir envie d'apporter un peu de changement à vos parties en utilisant les tuiles Score supplémentaires. Il y a quatre nouvelles possibilités d'évaluation pour les bâtiments "Chapelle", "Porte du pont" et "Hôtel" ainsi que pour vos ponts. Triez les tuiles Score en fonction de leurs couleurs et mélangez chaque couleur séparément. Placez une tuile de chaque couleur sur la case correspondante du plateau de jeu en choisissant aléatoirement le côté visible. Ces tuiles remplacent le décompte de base. Les nouvelles tuiles Score peuvent être combinées entre elles de n'importe quelle façon.

Note : Vous pouvez également combiner les tuiles Score des extensions avec le décompte de base - il vous suffit juste de ne pas recouvrir les cases de votre choix.

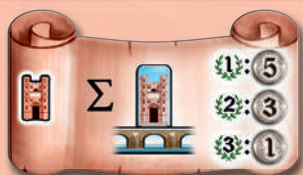
Voici une explication des nouvelles tuiles Score :

Évaluation compétitive

Vous êtes en compétition pour les points de ces tuiles, exactement comme pour celles du plateau de jeu. Chaque tuile a une certaine condition et le joueur qui la remplit le mieux gagne 5£, le deuxième gagne 3£ et le troisième gagne 1£. Comme d'ordinaire, les égalités sont remportées par le joueur qui est en tête sur la piste de chapelle. Lors des parties à trois [deux] joueurs, les points pour la troisième [deuxième et troisième] place ne sont pas attribués.



Qui a construit le plus de chapelles sur son pont?



Qui a construit le plus de portes sur son pont?



Qui a construit le plus de merceries sur son pont?



Comptez le nombre de bâtiments de votre plus longue série de numéros ininterrompus sur votre pont (sans prendre en compte les parcs). Qui a la série la plus longue?
Exemple : Voir p.12, en bas à droite.

Évaluation à chaque tour

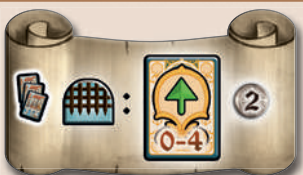
Évaluez les tuiles suivantes une fois par tour. Vous êtes encore une fois en compétition les uns avec les autres mais seul le meilleur gagne 1£/ 2£.



A la fin de chaque tour :
Le joueur en tête sur la piste de chapelle gagne 1£.



A la fin de chaque tour :
Le joueur en tête sur la piste de la porte du pont gagne 1£.



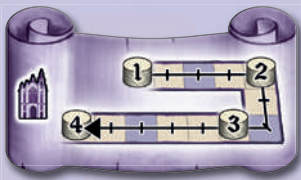
Après avoir révélé les cartes Personnage :
Le joueur qui a joué la carte avec la valeur la plus forte gagne 2£.
Départagez les égalités en fonction de la piste de chapelle.
Important : Cette tuile ne peut pas être influencée par les tuiles Bonus.



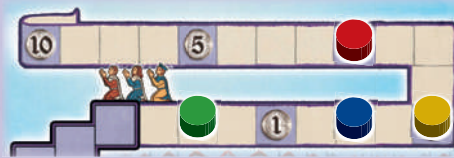
A la fin de chaque tour :
Le joueur qui a construit le bâtiment avec le plus petit numéro lors du tour qui vient de s'achever gagne 2£ (ne prenez pas en compte les parcs).

Évaluation générale

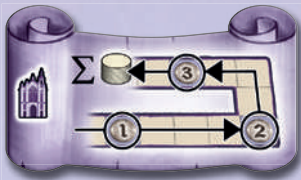
Vous n'êtes pas en compétition les uns avec les autres pour ces tuiles. Vous pouvez tous gagner de l'argent si vous remplissez les conditions.



Gagnez tous 1£ (à l'exception du dernier joueur) pour chaque case d'avance que vous avez sur le dernier joueur sur la piste de chapelle.



Exemple :
Les joueurs comptent combien ils ont de cases d'avance sur **Tim** :
Lisa gagne 10£, **Leon** gagne 6£, **Paula** gagne 4£ et **Tim** ne gagne rien.



Si vous avez dépassé ou atteint des cases représentant une somme d'argent sur la piste de chapelle, gagnez une nouvelle fois ces sommes à la fin de la partie.

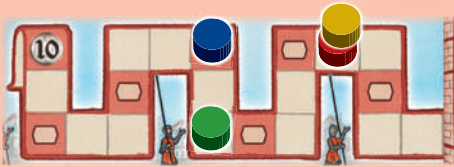


Exemple :
A la fin de la partie, **Lisa** a atteint la case avec 5£ dessus. Elle gagne donc une nouvelle fois $5£ + 3£ + 2£ + 1£ = 11£$



Plus vous avez avancé sur la piste de la porte du pont et plus vous gagnez d'argent. Si vous avez avancé de :

4 à 6 cases = 3£
7 à 9 cases = 5£
10 à 12 cases = 9£
13 cases ou + = 12£



Exemple :
Paula a avancé de 12 cases et gagne donc 9£. **Tim** gagne également 9£ pour ses 10 cases. **Lisa** et **Leon** ont tous les deux atteint la cinquième case de la piste de la porte du pont et ils gagnent donc 3£ chacun.



Vous gagnez l'argent suivant au lieu des 1£ habituelles pour vos tuiles Bonus inutilisées en fin de partie :

1 tuile = 1£
2 tuiles = 4£
3 tuiles = 9£
4 tuiles et + = 16£



Exemple :
A la fin de la partie, **Lisa** a encore 3 tuiles Bonus inutilisées. Elle gagne donc 9£.



Comptez le nombre de cartes Personnage que vous avez encore en main à la fin de partie (en incluant le "0") et gagnez :

3 à 4 cartes = 4£
5 à 7 cartes = 7£
8 cartes et + = 10£



Exemple :
A la fin de la partie, **Tim** gagne 7£ pour les 5 cartes qu'il lui reste en main. La carte "0" est également prise en compte!



Certaines séries de cartes Personnage vous rapportent de l'argent :

Série de 1+2 = 5£
Série de 1+2+3 = 10£
Série de 1+2+3+4 = 15£

Vous avez le droit d'avoir plusieurs fois la même série, mais chaque carte ne peut faire partie que d'une seule série.



Exemple :
Leon gagne un total de 10£ pour ses deux séries de 1+2.



Comptez le nombre de bâtiments construits sur votre mur avec un numéro de 30 ou moins. Gagnez 2 £ pour chacun de ces bâtiments.



Gagnez 10£ pour chaque série complète de 6 bâtiments de types différents sur votre pont (c'est à dire un bâtiment de chacun des types). Ces bâtiments n'ont pas besoin d'être adjacents les uns aux autres ni dans un ordre spécifique.



Exemple pour la dernière tuile de la première série de la page 11 :
Dans cet exemple, la plus grande série de numéros ininterrompus est composée des bâtiments 59, 51, 48, 33, 25, 6. Le parc n'appartient pas à cette série.

© Copyright 2022
Queen Games, 53842 Troisdorf, Germany.
All rights reserved.

est. 1989

