

ASTUCES

Pour résoudre certaines missions, vous devez vous montrer créatif. Il existe de nombreuses manières intéressantes et originales de positionner les tuiles carrées et de déplacer les billes. Pour les découvrir, vous allez devoir faire des tests !

En utilisant à bon escient les lignes droites et les virages, les billes peuvent accélérer suffisamment pour faire demi-tour et remonter le plateau de jeu sur une courte distance. Cette manœuvre vous sera utile pour certaines missions.

Si votre solution correspond à celle indiquée au dos de la carte Mission, mais que les billes n'atteignent pas leurs positions d'arrivée, cela peut être causé par l'un des deux problèmes ci-dessous :

- Les tuiles carrées ne sont pas bien placées. Vérifiez que toutes les tuiles sont correctement insérées et enfoncées.
- Votre surface n'est pas de niveau. Testez la surface en plaçant une bille dessus et en regardant si elle roule toute seule. Si la surface n'est pas de niveau, vous devez disposer le jeu sur une autre surface. Si vous n'avez pas d'autre surface sur laquelle jouer, essayez d'orienter le plateau de jeu dans la direction vers laquelle roule la bille quand vous testez la surface.

ÂGE 8+

JEU SOLO



RÈGLES DU JEU

Matériel : 1 boîte-plateau de jeu pliable, 40 cartes Mission, 8 billes (2 bleues, 2 rouges, 2 vertes, 2 jaunes), 16 tuiles carrées

BIENVENUE À ZIP CITY

Dans le futur, tout le monde voyage à bord de sphères Zip – des boules qui roulent vers leurs destinations à la vitesse de l'éclair, sur d'énormes rails formant des itinéraires tortueux.

Zip City est la ville la plus industrielle du monde. Des milliers de gens se rendent d'un bout à l'autre de la cité chaque jour, et ils doivent tous atteindre leur destination à temps. Les sphères Zip se déplacent grâce à la gravité, donc chaque itinéraire et chaque horaire de lancement doit être planifié avec soin.

Vous êtes Zippybot, le robot contrôleur de Zip City. Votre mission consiste à organiser le trafic journalier en déplaçant des pâtés de maisons entiers, pour transporter les voyageurs à travers un labyrinthe de rails qui s'entrecroisent. Vous n'avez pas un instant à perdre : le trafic est déjà dense et la journée ne fait que commencer...



Adaptation Française par Edge Entertainment.
Édité par Asmodee Group sous licence de Funko, LLC.
Traductrice : Caroline Hammer

EDGE

E1

PRÉSENTATION DU JEU

Zip City est un jeu de réflexion dans lequel vous disposez des tuiles carrées (les tuiles Rail) sur un plateau de jeu incliné, afin de former des itinéraires qui permettent aux billes (les sphères Zip) de raler leur position de départ à leur position d'arrivée en répondant aux défis posés par les cartes Mission.

CARTES MISSION

Chaque carte Mission montre un quartier de Zip City, et indique les positions de départ et d'arrivée des billes, un certain nombre de tuiles carrées fixes et un certain nombre de tuiles carrées amovibles que vous allez utiliser pour terminer ce quartier de la ville. Veillez à bien mettre en place la mission comme indiqué sur la carte Mission.

MISE EN PLACE

1 PRÉPARER ZIP CITY

Dépliez le plateau de Zip City, puis placez-le sur une surface horizontale plane. Si la surface n'est pas de niveau, certaines des missions les plus difficiles pourraient ne pas fonctionner correctement à chaque fois.



2 CHOISIR UNE MISSION

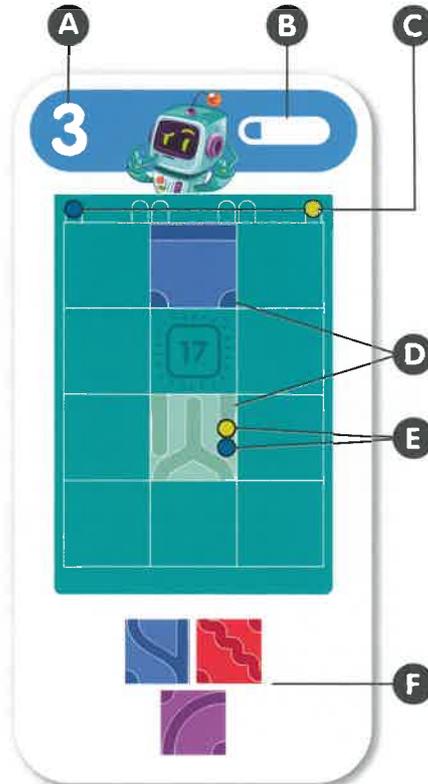
Les missions sont réparties en quatre niveaux de difficulté :

-  **FACILE**
-  **MOYEN**
-  **DIFFICILE**
-  **EXPERT**

Si c'est votre première partie, essayez de commencer par une mission facile avant de passer aux missions plus difficiles.

3 DISPOSER LA CONFIGURATION DE DÉPART

Placez les tuiles carrées et les billes sur le plateau comme indiqué sur la carte Mission. Tout est prêt !



- A** Numéro de la mission
- B** Niveau de difficulté
- C** Positions de départ des billes
- D** Tuiles carrées fixes
- E** Positions d'arrivée
- F** Tuiles carrées amovibles

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

POSITIONS DE DÉPART DES BILLES

La plupart des billes commencent leur voyage dans l'une des six positions de départ **C** au sommet du plateau. Placez chacune des billes dans sa position de départ et abaissez la barre de lancement pour les maintenir en place.



Barre de lancement

Dans certaines missions, une bille a comme position de départ une tuile carrée. Dans ce cas, placez doucement la bille dans l'emplacement central de la tuile. Cette bille doit être délogée de son perchoir par une autre bille qui passe par la tuile pour résoudre la mission.



POSITIONS D'ARRIVÉE DES BILLES

Chaque bille doit terminer son trajet dans sa position d'arrivée **E** indiquée sur la carte Mission. Si plusieurs billes ont la même destination, elles doivent arriver exactement dans l'ordre indiqué sur la carte.

TUILES CARRÉES FIXES

Chaque mission comporte un certain nombre de tuiles carrées fixes **D**, dont au moins une tuile d'arrivée. Placez toutes les tuiles carrées fixes dans les cases indiquées. Veillez à bien utiliser les bonnes tuiles carrées (certaines se ressemblent) et vérifiez qu'elles sont tournées dans le sens indiqué. Les tuiles carrées fixes ne peuvent être ni déplacées, ni tournées.

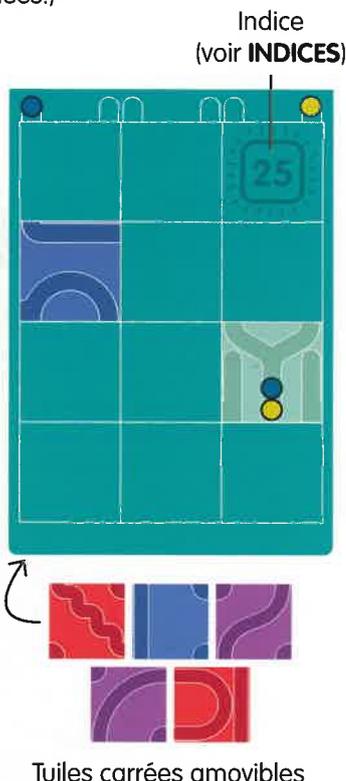
TUILES CARRÉES AMOVIBLES

Chaque carte Mission indique les tuiles carrées amovibles **F** que vous devez utiliser pour résoudre la mission. Trouvez toutes les tuiles indiquées et posez-les à côté du plateau.

RÉSoudre UNE CARTE MISSION

Pour résoudre une mission, placez toutes les tuiles carrées amovibles sur le plateau pour former des chemins qui vont mener les billes jusqu'à leurs positions d'arrivée.

Quand vous ajoutez des tuiles carrées amovibles, vous pouvez les tourner comme vous le souhaitez. (En revanche, les tuiles carrées fixes ne peuvent être ni déplacées, ni tournées.)



Tuiles carrées amovibles

NOTE: certaines tuiles carrées fixes sont des leurres, c'est-à-dire que les billes ne les traversent pas pour résoudre la mission.

LANCEMENT !

Quand vous pensez avoir résolu la mission, testez votre solution. Tournez la barre de lancement pour la relever et libérer les billes.



Si chaque bille arrive à la bonne position d'arrivée, vous avez résolu la mission ! N'oubliez pas que les billes qui ont la même position d'arrivée doivent arriver dans l'ordre exact indiqué sur la carte, sinon votre solution n'est pas la bonne.

Si vous n'avez pas résolu correctement la mission, effectuez quelques modifications et réessayez !

Si vous êtes à court d'idées, chaque mission comporte un ou plusieurs indices que vous pouvez regarder pour avancer (voir **INDICES**).

La réponse est indiquée au dos de la carte.



INDICES



Chaque carte Mission comporte un ou plusieurs numéros d'indice. Si vous avez du mal à résoudre une mission, vous pouvez consulter ces indices. Chaque indice vous indique comment placer l'une des tuiles carrées amovibles.

Pour obtenir un indice, trouvez dans la grille ci-dessous la tuile Rail qui correspond au numéro d'indice. Placez cette tuile Rail dans la case du plateau de jeu qui contient le numéro d'indice. Ne tournez pas la tuile ; l'indice montre la bonne orientation.

Si la mission comporte deux indices, nous vous recommandons d'en regarder un, puis d'essayer de résoudre la mission. Si vous n'y arrivez toujours pas, regardez l'autre indice.

