

## MISE EN PLACE

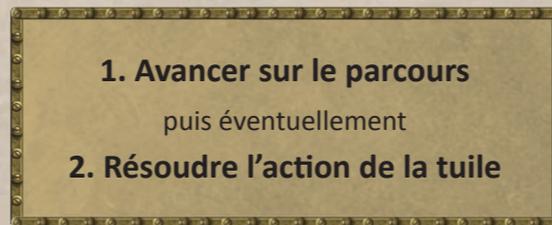
- Suivez les instructions ci-dessous pour créer un cercle de tuiles qui représente la Clyde (fleuve qui traverse Glasgow). Le cercle doit être assez grand pour accueillir en son centre une grille de 4x5 tuiles bâtiments.
  - Placez une **tuile Architecte** pour commencer le cercle. Ce sera la **tuile de départ**.
  - Placez **4 tuiles Contrat** au hasard **face visible** dans le sens horaire à la suite de la tuile de départ, puis **1 tuile Architecte**.
  - Répétez la manœuvre **deux fois de suite** (4 contrats + 1 architecte) de manière à former un cercle de 16 tuiles. La dernière tuile Architecte doit se retrouver à côté de la première.
  - Remettez les 2 tuiles Contrat excédentaires dans la boîte.
- Mélangez les **tuiles Bâtiment face cachée** et faites-en une **pioche** (ou deux) à proximité. Prenez **2 bâtiments** de la pioche et placez-les **face visible** au-dessus de chaque tuile Architecte (8 en tout).
- Asseyez-vous de part et d'autre du cercle avec votre **plateau individuel**.
- Gardez les **jetons de marchandises** à portée de main. Chacun commence avec **1 jeton Brique et 1 jeton Acier**. Placez ces marchandises dans les **entrepôts** de votre plateau individuel (qui ont une capacité limitée).
- Placez les **marchands** sur la tuile Architecte de départ. Le plus écossais de vous deux commence et place son marchand sur la case de gauche de la tuile Architecte. Le second marchand se place sur la case de droite.



-2-

## COMMENT JOUER

À votre tour, votre marchand doit avancer sur les tuiles dans le sens horaire. Vous pouvez ensuite résoudre l'action de sa tuile d'arrivée si vous le souhaitez.



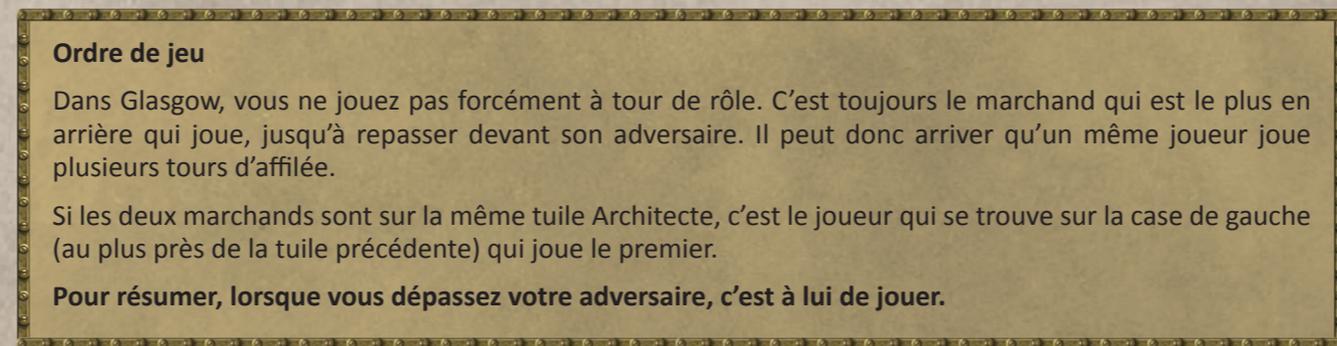
### 1. Avancer sur le parcours (obligatoire)

Déplacez votre marchand **d'au moins une tuile dans le sens horaire**. Vous pouvez ignorer autant de tuiles que vous le désirez sur votre route. Vous **ne pouvez pas** occuper la même tuile Contrat que votre adversaire. Vous pouvez, en revanche, occuper la même tuile Architecte. Dans ce cas, déplacez le marchand de l'autre joueur sur la case de droite de cette tuile (au plus près de la tuile suivante dans le sens horaire) et placez le vôtre sur la case de gauche (au plus près de la tuile précédente).

### 2. Résoudre l'action de la tuile (optionnel)

Si votre marchand s'arrête sur une **tuile Contrat**, vous pouvez prendre les marchandises de la tuile ou utiliser la capacité indiquée.

Si votre marchand s'arrête sur une **tuile Architecte**, vous pouvez construire l'un des bâtiments situés au-dessus.



-3-

## Tuiles Contrat

Lorsque vous déplacez votre marchand sur une tuile Contrat, vous pouvez immédiatement prendre les marchandises de la tuile ou utiliser la capacité indiquée.

Lorsque vous gagnez des marchandises, ajoutez-les à vos entrepôts. Si vous n'avez pas assez de place, l'excédent est perdu. Vous pouvez simultanément stocker jusqu'à 5 jetons Brique, 4 jetons Acier, 3 jetons Or et 1 tonneau de whisky.

**Whisky** : le whisky est un joker qui peut être dépensé en remplacement de la brique, de l'acier ou de l'or. Il n'y a qu'un seul jeton tonneau de Whisky, donc si vous le gagnez alors que votre adversaire l'avait, vous le lui prenez.



Gagnez les marchandises de la tuile.



Gagnez 1 jeton Brique ou Acier, ou 1 pièce d'or.



Choisissez l'une des conversions proposées et utilisez-la autant de fois que vous le désirez (sauf Acier ↔ Or qui ne peut être utilisée qu'une seule fois).



Défaussez tous les bâtiments d'un architecte de votre choix et piochez deux nouveaux bâtiments à lui assigner en remplacement (pour plus de détails sur les bâtiments, voir page 5).



Choisissez une usine de la ville et activez immédiatement toutes les usines de sa ligne ou de sa colonne, y compris elle-même (voir page 5). Les avantages de chaque usine ne profitent qu'à son propriétaire.



Révélez un bâtiment de la pioche. Vous pouvez, soit payer le coût indiqué et le construire, soit le défausser et gagner la première marchandise de son coût (voir page 6).



Cette tuile n'a aucun effet immédiat. En revanche, votre marchand pourra activer deux fois la prochaine tuile où il s'arrêtera : soit pour gagner le double de marchandises, soit pour construire deux fois sans payer d'or pour la deuxième action Construire.

-4-

## Tuiles Architecte

Lorsque vous déplacez votre marchand sur une tuile Architecte, vous pouvez immédiatement faire une **action Construire**. Pour cela, choisissez l'un des deux bâtiments de l'architecte, payez le coût indiqué en haut à gauche de la tuile et placez-le dans la ville en suivant les **règles de placement**.

Puis, piochez un nouveau bâtiment pour l'architecte. Si la pioche est vide, mélangez la défausse pour former une nouvelle pioche.

Vous pouvez payer **1 pièce d'or** pour faire une 2<sup>e</sup> action Construire dans le même tour auprès du même architecte. Ensuite, toute nouvelle action Construire du même tour coûte 1 pièce d'or de plus (la 3<sup>e</sup> action coûte 2 pièces d'or, la 4<sup>e</sup> action coûte 3 pièces d'or, etc.). Ce coût s'ajoute à celui du bâtiment que vous construisez.

## Règles de placement

Le premier bâtiment construit doit être placé dans le cercle. Ensuite, tout nouveau bâtiment doit être adjacent à un bâtiment déjà existant (par un côté), mais sans excéder les limites de la ville (un rectangle de 4x5 ou 5x4 tuiles). Vous n'êtes pas obligé de placer tous vos bâtiments autour du premier pour qu'il reste au centre. Tant que les limites de la ville ne sont pas définies, vous pouvez placer vos bâtiments où vous le désirez. Ils doivent simplement être adjacents à un bâtiment précédent.

Lorsque vous placez un bâtiment, faites en sorte que la flèche blanche (au bas de la tuile) pointe vers vous. Cela permet de savoir que vous en êtes le propriétaire.

## Usines

Dès qu'un bâtiment est placé dans la même ligne ou colonne qu'une usine, celle-ci fournit immédiatement la marchandise ou l'action indiquée à son **propriétaire** (quel que soit le joueur qui ait placé le nouveau bâtiment). Lorsque plusieurs usines s'activent, le joueur actif décide de l'ordre d'activation.

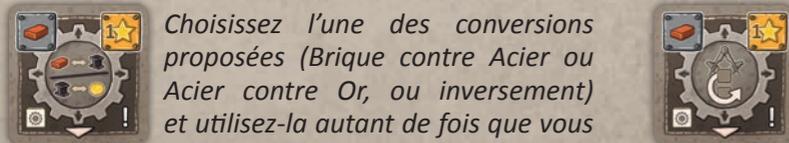
Une usine ne s'active pas lorsque vous la placez.



**Exemple :** l'immeuble que vous placez dans cette ligne active deux usines. Vous recevez 1 pièce d'or et votre adversaire peut échanger des marchandises.



Gagnez la marchandise indiquée.



Choisissez l'une des conversions proposées (Brique contre Acier ou Acier contre Or, ou inversement) et utilisez-la autant de fois que vous le désirez.

## FIN DU JEU ET DÉCOMPTE FINAL

La partie se termine lorsque le 20<sup>e</sup> et dernier bâtiment de la ville est posé, complétant la grille de 4x5 (ou 5x4). Si ce bâtiment provoque l'activation d'usines, résolvez-les avant le décompte final.

Vous marquez autant de points que la valeur en points de victoire (PV) de vos bâtiments (en haut à droite). Certains effets permettent de marquer des PV supplémentaires. **Le joueur qui a le plus de PV l'emporte.** En cas d'égalité, le joueur qui a provoqué la fin de la partie perd.



**Magasin :** +5 PV s'il est dans un coin de la ville.



**Parc :** 1/4/9/16/25/36 PV si vous avez respectivement 1/2/3/4/5/6 parcs. Ainsi, 4 parcs rapportent 16 PV.



**Immeuble :** +3 PV pour chaque immeuble adjacent, quel que soit son propriétaire.



**Monument :** aucun PV supplémentaire.



**Gare :** +10 PV si vous avez au moins 1 monument, 1 usine, 1 parc et 1 immeuble (une seule série suffit pour que chacune de vos gares marque 10 PV).



**Banque :** vos usines et/ou vos marchandises vous rapportent les PV supplémentaires indiqués.

## CRÉDITS

**Auteur :** Mandela Fernández-Grandon  
**Développement :** Grzegorz Kobiela  
**Illustrations :** Klemens Franz

**Conception graphique :** atelier198  
**Traduction :** Antoine Prono (Transludis)  
**Relecture :** Gersende Cheylan



www.lookout-games.de  
Elsheimer Straße 23,  
55270 Schwabenheim  
Germany  
©2020 Lookout GmbH



www.funforge.fr  
24 Rue Charlot  
75003 Paris  
France  
©2020 Funforge s.a.r.l.

Merci à Hans im Glück pour avoir donné la permission d'utiliser la forme des voies ferrées de «Russian Railroads» pour les jetons Acier. L'auteur remercie tous les testeurs, le soutien de Playtest UK, et la beauté de la ville de Glasgow. Remerciements spéciaux à Kristian A. Østby, Rob Harris, Michael Daniels, Chem Steve, Marissa Lewis, et aux Godfreys dont le concours a été de grande valeur. Ce jeu a été conçu pour JaneLizRobb et ses longs voyages en train. J'espère qu'il vous plaira.

© 2020 Funforge s.a.r.l., Tous droits réservés pour l'édition française. Publié sous licence Lookout GmbH. Toute reproduction totale ou partielle de ce produit est interdite sauf permission spécifique. Funforge et le logo Funforge sont des marques commerciales de Funforge s.a.r.l.

Mandela Fernández-Grandon

# GLASGOW

Un jeu de pose de tuiles pour 2 joueurs, à partir de 10 ans environ 30 minutes.

Glasgow est aujourd'hui la plus grande ville d'Écosse et la troisième du Royaume-Uni. Au XVIII<sup>e</sup> siècle, la ville a connu une profonde restructuration, sous l'influence des marchands qui ont développé ce qui allait devenir la Glasgow moderne, une des premières villes d'Europe organisée en grille. Allez chercher des contrats aux docks de la ville, achetez des immeubles, et laissez votre marque ! Qui de vous deux contribuera le plus au développement de la nouvelle Glasgow ?

## BUT DU JEU

Collectez des marchandises pour bâtir des immeubles dans les rues de la ville en constante évolution. Lorsque la construction de la ville est terminée, la partie est finie, et le joueur qui a le plus de points l'emporte.

## MATÉRIEL



2 plateaux individuels



4 tuiles Architecte



14 tuiles Contrat



37 tuiles Bâtiment (8x Usine, 3x Magasin, 6x Parc, 6x Immeuble, 3x Gare, 4x Banque et 7x Monument)

25 jetons de marchandises



2 marchands (un par joueur)



10 jetons Brique



8 jetons Acier



6 pièces d'or



1 tonneau de whisky