

# Règles des Cités rivales

## Comment jouer Les cités rivales

### Le jeu en bref :

- **But du jeu** : Diriger Hambourg ou Altona et dominer votre rival dans l'un des quatre domaines : prestige, procès, navires ou alliances.
- **Mécanique principale** : Déplacer un encrier autour du plateau pour activer des cartes Action et gérer vos ressources avec finesse.
- **Condition de victoire** : Obtenir une victoire instantanée (prestige max, 3 procès gagnés, 4 alliances ou 3 navires de plus que l'adversaire) ou avoir le plus d'étoiles en fin de partie.

Salut à toi, futur(e) maître de la Hanse ! Les Cités Rivales est un duel tendu et malin pour 2 joueurs, où chacun incarne une ville historique : **Hambourg** (rouge) ou **Altona** (bleu). Le jeu fonctionne comme un bras de fer permanent : vous allez commercer, construire des navires, mener des procès et tisser des alliances pour écraser votre rival. Si vous aimez les affrontements à deux comme dans [Ironwood](#) ou [Dune Imperium](#), vous allez adorer celui-ci. Allez, on installe tout ça !

## Mise en place du plateau

### Le plateau et les éléments centraux

Choisissez qui joue **Hambourg** (rouge) et qui joue **Altona** (bleu). Placez le **plateau** au centre de la table, orienté pour que chaque nom de ville sur la **piste de prestige** soit face au bon joueur.

Posez la **tuile Basse saison** à côté du plateau, à l'endroit marqué par la cloche. Placez le **jeton**

**Cloche** sur son symbole correspondant.

Placez le **marqueur Prestige** au centre de la piste de prestige, et l'**Encrier** sur la première case Encre (juste sous la tuile Basse saison).

## Les cartes Action de base

Prenez les **15 cartes Action de base**. Pour une première partie, placez-les face cachée dans l'ordre croissant (de 1 à 15), en partant de la droite de la tuile Basse saison et en tournant dans le sens des aiguilles d'une montre. Elles se placent uniquement sur les **espaces à bord clair** (laissez les espaces à bord jaune foncé vides). Retournez-les ensuite face visible. Si vous connaissez déjà le jeu, mélangez-les et placez-les au hasard.

## Les cartes Action spéciale

Mélangez les **24 cartes Action spéciale** et formez une **pioche** face cachée sur l'emplacement indiqué. Piochez-en 4 et placez-en une face visible sur chacun des **4 espaces à bord jaune foncé**. Prévoyez un espace à côté de la tuile Basse saison pour la **défausse** de ces cartes.

## Navires, alliances et procès

Mélangez les **21 cartes Navire**, formez une pile de 10 face cachée sur le plateau (remettez les 11 autres dans la boîte). Révélez 4 cartes sur les espaces Navire.

Mélangez les **8 cartes Alliance**, piochez-en 4 face visible sur les espaces Alliance. Remettez les 4 restantes dans la boîte.

Mélangez les **10 cartes Procès**, formez une pile de 7 face cachée (remettez les 3 autres dans la boîte). Révélez 3 cartes sur les espaces Procès. Sous chaque carte Procès, glissez une **piste Procès** (les numéros doivent rester visibles) et posez un **marqueur Procès** sur la case 0 au centre de chaque piste.

## Ressources et jetons

Formez une **réserve commune** à côté du plateau avec : les 48 **ressources** (bière, cuir, tissu, meubles), les 12 **jetons Lettre**, les 12 **jetons Usine** et les 12 **jetons Étoile**.

Chaque joueur prend 1 **jeton Usine** de la réserve et le place devant soi, côté **pince** visible (c'est le côté actif).

Déterminez au hasard qui commence. Cette personne prend 1 **Bière + 1 ressource au choix**.

L'adversaire prend 2 **Bières + 1 ressource au choix**. Petite astuce : si vous hésitez, prenez un **Meuble**, c'est la ressource la plus précieuse !

[IMAGE\_MATERIEL]

## Déroulement d'un tour

### Déplacer l'encrier

À votre tour, vous **devez** avancer l'**Encrier** dans le sens des aiguilles d'une montre le long des cases Encre du plateau. Vous devez l'avancer d'**au moins 1 case**, mais vous pouvez aller plus loin si vous en avez les moyens.

Voici le coût du déplacement :

Cases avancées	Coût total
1 ou 2 cases	Gratuit
3 cases	1 ressource
4 cases	2 ressources (1+1)
5 cases	4 ressources (1+1+2)
6 cases	6 ressources (1+1+2+2)
Chaque case au-delà	+2 ressources par case

Vous choisissez librement quelles **ressources** payer. Vous ne pouvez pas vous arrêter sur une case dont vous ne pouvez pas payer le coût.

### Choisir une option

Une fois l'Encrier posé, vous choisissez **une seule** des quatre options suivantes :

- **Option A** : Réalisez la ou les actions de la **carte Action de base** présente sur cette case.
- **Option B** : Jouez une **carte Action spéciale** de votre main, réalisez ses actions, puis

défaussez-la face visible sur la pile de défausse.

- **Option C** : Payez **1 jeton Lettre** pour faire l'option A **ET** l'option B dans l'ordre de votre choix (terminez l'une avant de commencer l'autre). Attention : le jeton Lettre doit être payé avant de commencer l'une ou l'autre.
- **Option D** : Si la carte sur cette case est une **carte Action spéciale**, prenez-la dans votre main au lieu de l'utiliser (vous la garderez pour plus tard). Les cartes Action de base ne peuvent pas être prises ainsi.

Conseil malin : l'option C est extrêmement puissante, gardez des **lettres** en réserve pour frapper fort au bon moment !

C'est ensuite au tour de votre rival.

## Les différentes actions

### Production

Gagnez les **ressources** indiquées sur la carte. En bonus, pour chaque **usine active** (côté pince) que vous retournez sur sa face inactive (côté croix), gagnez **1 ressource supplémentaire** du même type. Les usines restent chez vous toute la partie, mais une fois retournées, elles doivent être **réactivées** (en Basse saison ou via certaines cartes) avant de pouvoir resservir.

### Cadeau

Gagnez tout simplement les **ressources** indiquées. Ni plus, ni moins !

### Don

Payez les ressources indiquées pour obtenir des **jetons Étoile**. Vous pouvez répéter cette action autant de fois que la carte l'autorise. Les étoiles ne comptent qu'en fin de partie si aucune victoire instantanée n'a lieu.

## Échange de ressources

Jusqu'à **deux fois** : échangez une ressource de votre réserve contre une ressource de la **réserve commune**.

## Gagner une lettre

Prenez le nombre de **jetons Lettre** indiqué depuis la réserve. Rappel utile : une lettre peut aussi servir à échanger une de vos ressources contre n'importe quelle autre de la réserve commune (c'est noté au dos de chaque jeton).

## Piocher une carte Action spéciale

Prenez la première carte de la **pioche des cartes Action spéciale** et ajoutez-la secrètement à votre main.

## Construire une usine

Payez **2 ressources au choix** (ou gratuitement si la carte l'indique) pour prendre un **jeton Usine** de la réserve et le poser devant vous, côté pince visible.

## Gagner du prestige

Avancez le **marqueur Prestige** d'une case vers le nom de votre ville sur la **piste de prestige**. **Victoire instantanée** : si le marqueur atteint la case portant le nom de votre ville, vous gagnez immédiatement !

## Conclure une alliance

Prenez une **carte Alliance** depuis le plateau (gratuit) ou depuis votre adversaire (coûte **1 jeton Lettre**). Chaque alliance vous donne un avantage permanent. Attention : à chaque **Basse saison**, vous devez payer un coût d'entretien ou rendre la carte. **Victoire instantanée** : si vous possédez les 4 cartes Alliance, c'est gagné sur-le-champ !

## Acheter un navire

Choisissez un **navire** face visible sur le plateau, payez son coût (coin supérieur gauche), et placez-le devant vous. Appliquez son éventuel effet immédiat. Piochez ensuite une carte de la pile Navire pour remplacer l'espace vide. Les navires achetés restent chez vous toute la partie.

**Victoire instantanée** : si vous avez **3 navires de plus** que votre adversaire, vous gagnez immédiatement ! Tout comme dans [Saltford](#), la flotte fait la force.

## Progresser dans un procès

Choisissez une des 3 **cartes Procès** visibles et payez le coût indiqué en haut à gauche. Récupérez le bonus indiqué à droite (ressources et/ou actions). Ce bonus inclut toujours le déplacement du **marqueur Procès** d'une case vers votre côté. Ensuite, consultez l'encart sombre : vous pouvez payer à nouveau le même coût pour déplacer le marqueur une ou plusieurs fois supplémentaires (selon ce qui est indiqué).

## Décision de la cour

Regardez le procès en position I (le plus à gauche). Si le marqueur est sur la case 2, 3 ou 4 de votre côté, vous pouvez **résoudre ce procès** (voir la section Basse saison plus bas pour les détails). Sinon, vous pouvez **échanger la position de deux cartes Procès adjacentes** (avec leurs pistes et marqueurs). Vous ne pouvez pas échanger la I avec la III directement.

## Réactiver une usine

Retournez une de vos **usines inactives** (côté croix) sur son côté **pince** pour la rendre à nouveau opérationnelle.

## Piraterie

Volez **1 ressource** à votre adversaire (version simple). Ou bien, volez-lui **jusqu'à 3 ressources**, mais en retour il peut immédiatement effectuer une action **Gagner du prestige**

(version agressive). Bien dosée, la piraterie peut être dévastatrice !

## Cartes divisées

Si une carte Action est « divisée » (reconnaissable à une déchirure visuelle au milieu), vous devez choisir **l'une des deux moitiés** seulement. Exception : si vous possédez l'alliance **Gdańsk**, vous pouvez faire les deux moitiés.

[IMAGE\_FIN]

## La Basse saison

Dès que vous déplacez l'**Encrier** au-delà du **jeton Cloche**, terminez votre déplacement normalement et payez les coûts, mais **avant de choisir votre option**, le jeu s'interrompt pour la Basse saison. Prenez le jeton Cloche devant vous pour signaler la pause.

Effectuez ces **8 étapes dans l'ordre** :

- **1. Entretien des alliances** : Pour chaque **carte Alliance** que vous possédez, payez son coût d'entretien (indiqué à côté de l'icône cloche) ou replacez-la sur un espace Alliance libre du plateau.
- **2. Prestige naval** : Celui qui a le plus de **cartes Navire** effectue l'action Gagner du prestige. En cas d'égalité, rien ne se passe.
- **3. Revenus des navires** : Si vous possédez des navires avec un revenu de Basse saison (navires 6 à 10), gagnez ce revenu.
- **4. Revenus de la piste de prestige** : Le joueur dont le côté de la piste accueille le **marqueur Prestige** gagne les ressources indiquées sur la case du marqueur **et** toutes les cases entre le marqueur et l'icône Cloche.
- **5. Résoudre le procès prioritaire** : Regardez le procès en position I. Si le marqueur est sur la case 0, remettez la carte dans la boîte. S'il est sur la case 1 d'un côté, le joueur concerné gagne 1 **jeton Étoile**, puis la carte retourne dans la boîte. S'il est sur la case 2, 3 ou 4 d'un côté, ce joueur **remporte le procès** : il prend la carte devant lui et gagne le bonus inscrit en bas. **Victoire instantanée** : 3 procès gagnés et c'est la victoire ! Ensuite, décalez les cartes Procès restantes vers la gauche (II va en I, III va en II), puis piochez une nouvelle carte pour la position III avec une piste Procès remise à 0.

- **6. Renouvellement des cartes Action spéciale** : Défaussez les 4 cartes Action spéciale des espaces à bord jaune foncé, puis piochez-en 4 nouvelles pour les remplacer.
- **7. Réactivation des usines** : Retournez toutes vos **usines inactives** sur leur côté pince.
- **8. Vérification de fin de partie** : Si au moins une de ces conditions est remplie, la partie prend fin (voir section Fin de partie) : plus de cartes Navire sur le plateau, plus de cartes Procès sur le plateau, plus de jetons Usine dans la réserve, ou plus de jetons Étoile dans la réserve.

Si aucune condition n'est remplie, remettez le jeton Cloche sur le plateau. Le joueur qui avait la cloche reprend son tour en choisissant normalement son option sur la case Encre où il avait posé l'Encrier.

## Victoires instantanées et fin de partie

### Les quatre victoires instantanées

La partie peut se terminer à tout moment si l'une de ces conditions est atteinte :

- **Prestige** : Le **marqueur Prestige** atteint la case portant le nom de votre ville.
- **Procès** : Vous remportez votre **3e carte Procès**.
- **Navires** : Vous avez **3 navires de plus** que votre adversaire.
- **Alliances** : Vous possédez les **4 cartes Alliance**.

Si l'une de ces situations se produit, la partie s'arrête immédiatement et le joueur concerné gagne. Pas besoin de compter les étoiles !

### Fin par les étoiles

Si aucune victoire instantanée n'intervient et qu'une condition de fin de partie est remplie à l'étape 8 de la Basse saison, on compte les **étoiles** :

Source d'étoiles	Détail
Cartes Navire	Étoiles bleu foncé en haut à droite de chaque carte devant vous
Cartes Procès gagnées	Étoiles bleu foncé en bas à droite de chaque

Source d'étoiles	Détail
	carte devant vous
Piste de prestige	Étoiles bleu foncé sur la case du marqueur (uniquement si celui-ci est de votre côté)
Jetons Étoile	Tous les jetons Étoile accumulés devant vous

Celui qui a le total le plus élevé remporte la partie. En cas d'égalité, c'est le joueur qui détient le **jeton Cloche** qui gagne. Un système de départage simple et efficace, un peu comme dans [For a Crown](#) où chaque point compte jusqu'au bout !

## Détails des cartes Alliance

### Alliances qui boostent la production

- **Oslo, Londres, Novgorod** : Quand vous faites une action **Production** ou **Don** qui vous rapporte au moins une ressource du type indiqué sur la carte, gagnez **1 ressource supplémentaire** de ce type.
- **Amsterdam** : Chaque fois que vous faites un **Don**, gagnez **1 jeton Étoile** en bonus.

### Alliances qui permettent de répéter des actions

- **Gdańsk** : Sur une carte divisée, vous pouvez effectuer les **deux moitiés** au lieu d'une seule.
- **Bruxelles** : Quand vous faites **Gagner du prestige**, payez 1 Meuble pour répéter l'action une fois.
- **Le Havre** : Quand vous faites **Progresser dans un procès**, payez 1 ressource au choix pour répéter l'action une fois.
- **Copenhague** : Quand vous faites **Piocher une carte Action spéciale**, payez 1 Bière pour répéter l'action une fois.

## Détails des cartes Navire

## Navires à effet immédiat (1 à 5)

- **Navire 1** : Effectuez deux fois l'action **Gagner du prestige**. Les alliances Bruxelles et le navire 16 peuvent s'appliquer à chacune de ces actions.
- **Navire 2** : Effectuez jusqu'à deux fois l'action **Progresser dans un procès**. L'alliance Le Havre peut s'appliquer à chacune.
- **Navire 3** : Effectuez deux fois l'action **Piocher une carte Action spéciale**. L'alliance Copenhague peut s'appliquer à chacune.
- **Navires 4 et 5** : Gagnez le nombre de **jetons Lettre** indiqué.

## Navires à revenu de Basse saison (6 à 10)

Ces navires vous rapportent le revenu indiqué à chaque **étape 3 de la Basse saison**. Un investissement de longue haleine qui rappelle la gestion de ressources qu'on retrouve dans [Gatsby](#).

## Navires à bonus de production (11 à 14)

Quand vous faites une action **Production**, gagnez **1 ressource supplémentaire** du type indiqué sur le navire, quel que soit le type de la production en cours.

## Navires à effets spéciaux (15 à 21)

- **Navire 15** : Chaque procès remporté vous rapporte **2 jetons Étoile** en bonus.
- **Navire 16** : Quand vous faites Gagner du prestige, payez **2 Bières** pour répéter l'action une fois.
- **Navire 17** : À chaque tour, avancez l'Encrier d'**1 case supplémentaire gratuite**.
- **Navire 18** : Vous n'avez plus besoin de payer le **jeton Lettre** pour l'option C.
- **Navire 19** : Tous vos prochains navires coûtent **1 ressource de moins**.
- **Navire 20** : Vaut **5 étoiles** bleu foncé en fin de partie.
- **Navire 21** : Vaut autant d'étoiles bleu foncé que vous avez de **cartes Navire** devant vous (lui compris).

## Quelques rappels et limites utiles

- Pas de limite au nombre de **cartes Action spéciale** en main ni aux ressources dans votre réserve.
- Si la pioche des cartes Action spéciale est vide, mélangez la **défausse** pour former une nouvelle pioche.
- Si une ressource que vous devez gagner est absente de la réserve commune, prenez-la dans la réserve de votre adversaire **uniquement s'il en a plus que vous** de ce type. Sinon, vous ne la gagnez pas.
- Plus de **jetons Étoile** ou d'**Usine** dans la réserve ? Vous ne pouvez plus en obtenir.
- Les termes « payer » et « gagner » signifient toujours : **payer** = remettre dans la réserve commune ; **gagner** = prendre depuis la réserve commune.

Et voilà, vous avez toutes les clés en main pour lancer votre première partie des Cités Rivales.

Le jeu est un vrai tir à la corde stratégique : gardez toujours un oeil sur ce que prépare votre adversaire et n'hésitez pas à varier vos axes de victoire pour le garder sous pression. Bonne partie !