

PORTOBELLO 2.0

2 à 4 | 45 mm > avoir le plus de points

→ **préparation** | Chacun recoit un plateau mémo + 3 horloges (2,3,4) + 30/20/16 échoppes à 2/3/4 J. | **créer pile de valeur décroissante des horloges neutres** | **Mettre les 10 clients** (roses et gris) **dans le sac**. Lord (noir) à côté du plateau | Le joueur à gauche du premier joueur place le Bobby (gros pion noir) dans un district

Tour de jeu

① CHOISIR NOMBRE D' ACTIONS JOUÉES

Le joueur actif retourne f.c l'une de ses 3 horloges encore f.v

→ si les 3 horloges f.c au début de son tour, le joueur les met f.v

② REALISER ACTIONS (❖) OU DECOMPTER DISTRICT

On peut combiner à son gré les 2 actions suivantes :

❖ CONSTRUIRE UNE ÉCHOPPE

Placer une échoppe de sa couleur sur 1 case libre

→ si ruelle vide, la placer à l'une des extrémités

→ si ruelle partiellement occupée, la poser juste après la dernière échoppe construite

—memo on ne peut construire que dans l'une des ruelles qui délimitent le district où se trouve le Bobby (pion noir)

❖ PLACER UN CLIENT

Piocher du sac un client et le place à une intersection libre.

—memo le Lord (à côté du plateau) placé en dernier

ou ❖ **DECOMPTER UN DISTRICT** (SEULE ACTION RÉALISÉE DURANT LE TOUR)

Défausser l'une de ses horloges spéciales (x2 ou x4) dans un district et marquer autant de points que :

chiffre sur horloge x nombre de maisons du joueur

—memo 1 district ne peut être décompté qu'une seule fois.

Prendre ensuite nouvelle horloge au sommet de la pile

—memo placer la nouvelle horloge f.c

❖ DÉPLACER LE BOBBY

Durant son tour, on peut déplacer à son gré le bobby d'un district à un autre, en traversant une ruelle mais pas une place .

—memo non considéré comme une action

Régler éventuellement les taxes à chaque traversée de rue :

→ ruelle vide : 1 point perdu (son marqueur recule d'1 case)

→ ruelle occupée :

- Joueur actif est (co)majoritaire : gratuit
- Joueur actif n'est pas majoritaire : il donne 1 pt au(x) joueur(s) majoritaire(s) et recule d'autant son marqueur

—memo la majorité se calcule selon le nombre de maisons

❖ DÉCOMPTER UNE RUE

Si ruelle complète + client à chaque extrémité : les joueurs récupèrent des points en fonction de la valeur de leurs échoppes, éventuellement multipliées selon clients présents (voir mémo sur plateau de chaque joueur)

Fin de partie

Dès qu'un joueur a placé toutes ses échoppes

—memo finir le tour en cour

Si le Lord est présent et à l'extrémité de rues incomplètes, celles-ci sont décomptées.. à condition qu'un client soit à l'autre bout

PORTOBELLO 2.0

2 à 4 | 45 mm > avoir le plus de points

→ **préparation** | Chacun recoit un plateau mémo + 3 horloges (2,3,4) + 30/20/16 échoppes à 2/3/4 J. | **créer pile de valeur décroissante des horloges neutres** | **Mettre les 10 clients** (roses et gris) **dans le sac**. Lord (noir) à côté du plateau | Le joueur à gauche du premier joueur place le Bobby (gros pion noir) dans un district

Tour de jeu

① CHOISIR NOMBRE D' ACTIONS JOUÉES

Le joueur actif retourne f.c l'une de ses 3 horloges encore f.v

→ si les 3 horloges f.c au début de son tour, le joueur les met f.v

② REALISER ACTIONS (❖) OU DECOMPTER DISTRICT

On peut combiner à son gré les 2 actions suivantes :

❖ CONSTRUIRE UNE ÉCHOPPE

Placer une échoppe de sa couleur sur 1 case libre

→ si ruelle vide, la placer à l'une des extrémités

→ si ruelle partiellement occupée, la poser juste après la dernière échoppe construite

—memo on ne peut construire que dans l'une des ruelles qui délimitent le district où se trouve le Bobby (pion noir)

❖ PLACER UN CLIENT

Piocher du sac un client et le place à une intersection libre.

—memo le Lord (à côté du plateau) placé en dernier

ou ❖ **DECOMPTER UN DISTRICT** (SEULE ACTION RÉALISÉE DURANT LE TOUR)

Défausser l'une de ses horloges spéciales (x2 ou x4) dans un district et marquer autant de points que :

chiffre sur horloge x nombre de maisons du joueur

—memo 1 district ne peut être décompté qu'une seule fois.

Prendre ensuite nouvelle horloge au sommet de la pile

—memo placer la nouvelle horloge f.c

❖ DÉPLACER LE BOBBY

Durant son tour, on peut déplacer à son gré le bobby d'un district à un autre, en traversant une ruelle mais pas une place .

—memo non considéré comme une action

Régler éventuellement les taxes à chaque traversée de rue :

→ ruelle vide : 1 point perdu (son marqueur recule d'1 case)

→ ruelle occupée :

- Joueur actif est (co)majoritaire : gratuit
- Joueur actif n'est pas majoritaire : il donne 1 pt au(x) joueur(s) majoritaire(s) et recule d'autant son marqueur

—memo la majorité se calcule selon le nombre de maisons

❖ DÉCOMPTER UNE RUE

Si ruelle complète + client à chaque extrémité : les joueurs récupèrent des points en fonction de la valeur de leurs échoppes, éventuellement multipliées selon clients présents (voir mémo sur plateau de chaque joueur)

Fin de partie

Dès qu'un joueur a placé toutes ses échoppes

—memo finir le tour en cour

Si le Lord est présent et à l'extrémité de rues incomplètes, celles-ci sont décomptées.. à condition qu'un client soit à l'autre bout