

TAG CITY

UNE D'ENSEMBLE

Les joueurs sont des tagueurs, faisant la course pour taguer la ville le plus rapidement. Les dés déterminent les formes de graffiti que les joueurs vont peindre. Choisissez les bien pour taguer des quartiers entiers. Si vous finissez un quartier ou une partie de la ville, n'hésitez pas à vous en vanter. Ce prestige vous appartient. Une fois la compétition terminée, on ne se rappellera que du meilleur tagueur !

Présentation

Bienvenue dans la compétition underground de tagueurs.

Taguer est un sport de compétition. Vos potes prétendent qu'ils peuvent taguer la ville plus vite que n'importe qui. Vous allez vraiment les laisser frimer sans preuves? Attrapez vos bombes de peinture « BombShark » et que la compétition commence !

Lâchez vous, taguez chaque quartier, chaque rue, chaque ruelle. À la fin de la journée, soyez partout dans la ville !

COMPONENTS

1 plateau QG



4 plateaux ville



14 jetons graffiti



5 dés

1 jeton leader



4 feutres effaçables

Mise en place

Placez le plateau QG au centre de la table. Pour vos premières parties, nous suggérons d'utiliser le côté A du plateau, avec des formes imprimées. Placez les tuiles graffiti correspondantes sur les emplacements.

Si vous préférez la jouer freestyle, utilisez le côté B du plateau QG et placez (aléatoirement ou non) six formes de graffiti sur les espaces colorés sur le plateau.

Les trois petites formes de graffiti sont placées au centre du plateau QG.

Chaque tagueur prend un plateau ville et un feutre. Tous les joueurs placent leur plateau sur le même côté. Nous vous conseillons la face A pour vos premières parties et la face B quand vous vous sentirez prêt.

Un tagueur prend le jeton leader et devient le leader pour ce tour. Le leader prend un nombre de dés égal au nombre de tagueurs +1 (3 dés dans une partie à 2 tagueurs, 4 dés dans une partie à 3 tagueurs, 5 dés dans une partie à 4 tagueurs). Rangez les dés en trop, ils ne seront pas utilisés.

Vous êtes prêts à peindre la ville !



TOUR DE JEU

Le leader lance les dés et les place sur le plateau QG, où les tagueurs planifient ce qu'ils vont peindre. Les dés déterminent quelles formes de graffiti les tagueurs pourront utiliser ce tour. La valeur des dés indique où ils peuvent être placés. Chaque valeur est entre deux espaces adjacents, et le leader choisit de quel côté placer chaque dé. Un espace peut contenir plusieurs dés avec différentes valeurs



Une fois les dés placés, les tagueurs vont décider comment peindre leur ville, en commençant par le tagueur à la gauche du leader, puis en continuant dans le sens horaire.

À son tour, le tagueur choisit un dé et le prend devant lui. Cela détermine quelle forme de graffiti il va utiliser pour **peindre la ville**.

Sinon, le tagueur peut choisir à la place de perdre un peu de prestige pour **utiliser un drone**, permettant de peindre n'importe quel graffiti, ou de **consulter ses réseaux sociaux**, pour passer son tour.

Une fois que ce tagueur a fini, le tagueur à sa gauche joue son tour de la même façon, et ainsi de suite. Le leader est le dernier à choisir.

Peindre la ville

Lorsque le tagueur choisit un dé, il doit dessiner immédiatement la forme de tag correspondant sur sa ville. La forme peut être dessinée n'importe où, et **peut être tournée** ou **retournée** dans tous les sens. Si besoin, le tagueur peut utiliser la tuile graffiti pour voir comment la forme peut être dessinée sur son plateau (mais il doit remettre la tuile sur le plateau QG ensuite).

Cochez ou coloriez les cases recouvertes par la forme choisie. Une fois dessiné, un graffiti ne peut pas être déplacé ou effacé.



- Les joueurs doivent dessiner le graffiti complètement
- Il n'est pas possible de placer une partie du graffiti hors de la ville
- Il n'est pas possible de placer une partie du graffiti sur une case déjà peinte
- Un graffiti peut s'étaler sur plusieurs quartiers

Le dernier dé

Lorsque tous les tagueurs ont tous joué, il reste un dé. Tous les tagueurs utilisent le dé restant simultanément pour **peindre la ville, utiliser un drone ou consulter ses réseaux sociaux**.

Puis, le jeton leader passe au tagueur suivant dans le sens horaire. Le nouveau leader prend tous les dés, les lance, et les place sur le plateau QG comme précédemment.

Marquer des points

Dès qu'un tagueur complète une colonne, une ligne ou un quartier, il l'annonce aux autres tagueurs et entoure la valeur correspondante des points de prestige. S'il est le premier à compléter cet élément, il entoure la grande valeur associée et **les autres tagueurs cochent cette valeur**. Si l'élément a déjà été complété par un autre tagueur (la grande valeur a déjà été cochée), il entoure la petite valeur.

Plusieurs tagueurs peuvent entourer la petite valeur, mais un seul tagueur peut entourer la grande valeur.



- Si plusieurs tagueurs terminent la même colonne, ligne ou le même quartier avec le dernier dé, ils peuvent marquer ensemble la grande valeur de points, si elle n'a pas été cochée.





Utiliser un drone

Un tagueur peut décider de tricher en utilisant un drone. Dans ce cas, il choisit un dé, mais au lieu de dessiner le graffiti associé, il peut choisir n'importe quelle forme sur le plateau QG, même un des petits graffiti au centre du plateau. C'est la seule façon de pouvoir dessiner les petites formes.

Quand un joueur utilise un drone, il entoure la première valeur négative sur la télécommande de son plateau ville. Tricher fait perdre du prestige

Consulter ses réseaux sociaux

Un tagueur peut décider de ne rien peindre durant un tour pour consulter ses réseaux sociaux. Dans ce cas, il choisit un dé, mais au lieu de dessiner la forme sur sa ville, il entoure une bulle disponible à côté de son personnage. Les autres tagueurs cochent la bulle choisie sur leur plateau. Cette section est commune à tous les joueurs.

⚠ Si plusieurs tagueurs décident de consulter leurs réseaux sociaux avec le dernier dé, ils entourent tous la même bulle.



Fin de la compétition

La compétition se termine quand une des trois conditions suivantes est remplie :

- toutes les grandes valeurs (colonnes, lignes et quartiers) ont été entourées ou cochées,
- toutes les bulles de réseaux sociaux ont été entourées ou cochées (rappelez vous que cette zone est commune),
- toutes les cases sur la télécommande de drone d'un tagueur ont été entourées.

Terminez le tour normalement en utilisant tous les dés. Si un tagueur n'a plus de cases disponibles sur sa télécommande, il ne peut plus utiliser son drone. S'il n'y a plus de bulles de réseaux sociaux disponibles, un tagueur peut toujours consulter ses réseaux sociaux sans pénalité.

Une fois la compétition terminée, chaque tagueur additionne les cases entourées (positives et négatives) sur son plateau. Le tagueur avec le total le plus élevé est le meilleur tagueur et son nom sera sur tous les murs de la ville.

En cas d'égalité, le tagueur qui a consulté le plus ses réseaux sociaux est le vainqueur. Il a le mieux fait attention à sa présence en ligne. S'il y a toujours une égalité, il faudra attendre la prochaine compétition pour départager les tagueurs.

CREDIT :

Auteur: Robin David
 Illustrations et graphisme: Grelin
 Mise en page et boite: Thomas Dutertre
 Règles: Rémi Gruber et Robin David
 Chef de projet: Rémi Gruber



L'auteur souhaiterait remercier « Dublin's 1Gam community » pour avoir inspiré le thème de Tag City et le groupe de test « the Celtic Cardboard » pour l'avoir amené à un niveau supérieur. Un remerciement spécial à Stéphane Athimon, qui a aidé à trouver une maison à Tag City. Et bien sûr Rémi Gruber de Runes Editions pour avoir produit la magnifique version que vous avez entre les mains. Par-dessus tout, merci à Tiffany O'Keefe pour ton amour et ton soutien - Ce jeu est pour toi.