

1906 San Francisco

English	French
P1	
2 to 4 players - 45 minutes From 12 years old	2 à 4 joueurs - 45 minutes À partir de 12 ans
Early morning 18th April 1906, the city of San Francisco awakes shaken by a massive earthquake of magnitude 8.6 on the Richter scale and by a huge fire that started afterwards. Even today, it is still classed as one of the worst natural disasters in the USA.	Tôt le matin du 18 avril 1906, la ville de San Francisco se réveille secouée par un tremblement de terre de magnitude 8,6 sur l'échelle de Richter. S'ensuit un énorme incendie qui commence après le tremblement de terre et qui va ravager toute la ville. Encore aujourd'hui, il est toujours classé comme l'une des pires catastrophes naturelles du aux États-Unis.
Be a Property Developer for the rapid reconstruction of San Francisco during the five years after the large-scale destruction. Get plots of land, money for rubble removal and to construct buildings, plan urban development for essential services and improve the city for its modernization.	Endossez le rôle d'un promoteur immobilier pour la reconstruction rapide de San Francisco pendant les cinq années qui ont suivi cette destruction à grande échelle. Obtenez des terrains, de l'argent pour enlever les décombres et construire des bâtiments, planifiez le développement urbain pour les services essentiels et améliorez la ville en la modernisant.
CONTENTS	CONTENU
1 Years (turns) board with points on the other side 1 Year marker 16 Rubble tokens 1 Development board 1 Money Record Tracker 4 Development tokens 4 Money tokens 4 Playing tokens 32 Buildings 98 Cards	1 plateau des années (tours) avec les points au dos. 1 marqueur d'année 16 Jetons Décombres 1 plateau de développement 1 piste de l'argent 4 jetons de développement 4 jetons d'argent 4 pions de jeu 32 Bâtiments 98 Cartes
8x Plot of Land Cards (double side)	8x cartes Parcelles de terrain (double côté)
42x Permit Cards	42x cartes Permis
25x Objective Cards	25x cartes Objectif
6x Action Cards (one side for 2 players side and reverse for 3-4 players side)	6x Cartes Action (un côté pour 2 joueurs recto et verso pour 3-4 joueurs)
17x Urban Development Cards	17x Cartes Développement urbain

P2	
SETUP	MISE EN PLACE
1) Place in the centre of the table 4, 6 or 8 Plot of Land Cards, depending on the number of players (2, 3 or 4), forming the map: 2 players 3 players 4 players For each card either side A or B can be used, in order to create different areas of rubble.	1) Placez au centre de la table 4, 6 ou 8 cartes Parcelles de terrain, en fonction du nombre de joueurs (2, 3 ou 4), formant ainsi la carte : 2 joueurs 3 joueurs 4 joueurs Pour chaque carte, utilisez le côté A ou B pour créer d'autres zones de décombres.
2) Place a Rubble Token on the designated place on the Plot of Land Cards. If there are fewer than 4 players, return the remaining Rubble Tokens to the box as they will not be used.	2) Placez un jeton Décombres sur le lieu désigné sur la carte Parcelles de terrain. S'il y a moins de 4 joueurs, remettez les jetons Décombres restants dans la boîte, car ils ne seront pas utilisés.
3) Place the Year Marker to one side of the map with the glass marker on 1906.	3) Placez le marqueur d'année en verre sur un côté de la carte sur 1906.
4) Surround the map with 6 randomly chosen Action Cards. Action Cards have 2 sides: one for games with 2 players and the other side for games with 3 or 4 players.	4) Encadrez la carte avec 6 cartes Action choisies au hasard. Les cartes Action ont 2 côtés : un pour les parties à 2 joueurs et l'autre pour les parties à 3 ou 4 joueurs.
5) Place the Development Board to one side and place players' Development Tokens on space -7.	5) Placez le plateau de Développement d'un côté et placez les jetons Développement des joueurs sur la case -7.
6) Place the Urban Development Cards next to this board divided by type into several piles. Bear in mind that the cards marked "Park" reward different values. Cards should be placed in order so that the first one to be taken is A, the next one B, etc.	6) Placer les cartes Développement urbain, triées en piles de différentes sortes, à côté du plateau. Gardez à l'esprit que les cartes marquées "Park" rapportent Gardez à l'esprit que les cartes marquées "Park" récompense différentes valeurs. Les cartes devraient être placés dans l'ordre de sorte que le premier à prendre est A, le prochain B, etc.
7) Place the Money Record Tracker to one side and the players' money tokens piled up next to space 0.	7) Placez la piste de l'argent d'un côté et les jetons de l'argent des joueurs empilés à côté de la case 0.
8) Shuffle the 8 Initial Objective Cards (purple frame) and place 3 face up on the table so they can be seen by all players. Leave by their side the "Best Builder" Card (orange frame).	8) Mélangez les 8 cartes Objectif initial (cadre violet) et placez-en 3 face visible sur la table pour qu'elles puissent être vues par tous les joueurs. Laissez à leurs côtés la carte " Meilleur Bâtisseur " (cadre orange).
9) Shuffle the 5 unused Initial Objective	9) Mélangez les 5 cartes Objectif initial

Cards with the remaining 16 Objective cards (green frame). Deal one of these cards to each player; each player should keep the content of this card secret.	inutilisées avec les 16 cartes Objectif restantes (cadre vert). Distribuez une de ces cartes à chaque joueur ; chaque joueur doit garder le contenu de cette carte secret.
10) Then create a row of 3 Objective Cards face up, leaving the remaining cards in a deck to the side to use later.	10) Créez ensuite une rangée de 3 cartes Objectif face visible, en laissant les cartes restantes dans une pile sur le côté pour les utiliser plus tard.
P3	
11) Shuffle the Permit Cards and create a row of 3 cards face up, leaving the remaining cards in a deck to the side to use later.	11) Mélangez les cartes Permis et créez une rangée de 3 cartes face visible, en laissant les cartes restantes dans un paquet sur le côté pour les utiliser plus tard.
12) Players' buildings are left to the side in a common pool.	12) Les bâtiments des joueurs sont laissés de côté dans une réserve commune.
13) A player who has ever felt an earthquake will go first (or a player chosen at random).	13) Un joueur qui a déjà ressenti un tremblement de terre jouera en premier (ou bien, choisissez un joueur au hasard).
FIRST YEAR: 1906	PREMIÈRE ANNÉE : 1906
The first player places their token on any space in the earnings area of the board and moves that amount (from \$1 to \$4) on the Money Record Tracker. Bear in mind, as we explain further on, that the player's order in the next turn will depend on the space where the token is placed.	Le premier joueur place son jeton sur n'importe quelle case de la zone de gains du plateau et déplace ce montant (de 1 \$ à 4 \$) sur la piste de l'argent. Gardez à l'esprit, comme nous l'expliquons plus loin, que l'ordre du joueur au tour suivant dépendra de la case où le jeton est placé.
The player then receives the bonus indicated for year 1906:	Le joueur reçoit alors le bonus indiqué pour l'année 1906 :
• Take one of the buildings from the pool and places it in front of themselves.	- Il prend un des bâtiments de la réserve et le place devant lui.
• Choose a Permit Card from the 3 available and put it face up in your playing area. After taking the card, a new card from the deck will take its place in the row.	- Il choisit une carte Permis parmi les 3 disponibles et la place face visible dans sa zone de jeu. Après avoir pris la carte, une nouvelle carte du jeu prendra sa place dans la rangée.
Clockwise all players carry out the same sequence.	Dans le sens horaire, tous les joueurs exécutent la même séquence de jeu.
4 players setup example	Exemple de mise en place à 4 joueurs

TYPES OF CARDS	SORTES DE CARTES
PLOT OF LAND CARDS: Players construct their buildings on these plots, in accordance with the colour and number shown.	CARTES PARCELLES DE TERRAIN : Les joueurs construisent leurs bâtiments sur ces cartes, en fonction de la couleur et du nombre indiqué.
ACTION CARDS: Allow for actions to be carried out by placing the token(s) on one of the free spaces available. Each card shows several actions and the possibility to pass (only for games with 3 or 4 players).	CARTES ACTION : Permet aux actions d'être effectué en plaçant le(s) jeton(s) sur une des cases libres disponibles. Chaque carte montre plusieurs actions et la possibilité de passer (seulement pour les parties avec 3 ou 4 joueurs).
PERMIT CARDS: These are building and urban development permits for the city. Each card shows a number, a colour and 2 different urban development symbols.	CARTES PERMIS : Il s'agit des permis de construire et d'urbanisme de la ville. Chaque carte comporte un numéro, une couleur et 2 symboles de développement urbain différents.
MUNICIPAL OBJECTIVE CARDS: These will award points at the end of the game (see page 8). There are eight initial Objective Cards (violet frame), from which three are used which will affect all players, and one "Best Builder" (orange frame) which will award the player that first builds their 8 buildings. The remaining cards (green frame) together with the non selected 5 objective cards are Personal Objective Cards that will only affect the player holding one of them.	CARTES OBJECTIF MUNICIPAL : elles attribuent des points à la fin de la partie (voir page 8). Il y a huit cartes Objectif initial (cadre violet), dont trois seront utilisées et affecteront tous les joueurs, et une carte " Meilleur Bâtisseur " (cadre orange) qui récompensera le joueur qui a construit ses 8 bâtiments le premier. Les cartes restantes (cadre vert) ainsi que les 5 cartes Objectif non choisies sont des cartes Objectif Personnel qui n'affecteront que le joueur qui en a une.
URBAN DEVELOPMENT CARDS: These represent the builders' efforts in developing the area and supplying essential services. These award extra points at the end of the game (see page 6).	CARTES DÉVELOPPEMENT URBAIN : Elles représentent les efforts des constructeurs dans le développement de la zone et la fourniture de services essentiels. Ces points supplémentaires sont attribués à la fin de la partie (voir page 6).
ORDER OF PLAY	ORDRE DE JEU
The order of play is always determined by the location of the tokens on the Action Cards. The player with their token placed the furthest to the right of a card will be the first player and, once their action has been carried out, the next player with their token furthest to the right on that same card that will carry out the action, etc.	L'ordre de jeu est toujours déterminé par l'emplacement des jetons sur les cartes Action. Le joueur avec son jeton placé le plus à droite d'une carte sera le premier joueur et, une fois son action effectuée, le joueur suivant avec son jeton le plus à droite sur cette même carte qui va effectuer l'action, etc.

PLAYER'S TURN	TOUR DU JOUEUR
On their turn, each player should move their token to a free space on the next Action Card and carry out one of the following options:	À son tour, chaque joueur doit déplacer son jeton vers une case libre sur la prochaine carte action et choisir une des options suivantes :
• Carry out the action where their token is situated.	- Réaliser l'action où se trouve son jeton.
• Carry out any other action on that Action Card. In order to do this they must pay \$2 for each space between the location of their token and the action that they wish to carry out.	- Réaliser toute autre action sur cette carte Action. Pour ce faire, il doit payer 2 \$ pour chaque case située entre l'emplacement de son jeton et l'action qu'il souhaite réaliser.
• Collect \$1.	- Récupérer 1 \$.
• Pass (only in games with 3 or 4 players). The advantage of being the second player is only available on the next turn.	- Passer (uniquement dans les parties à 3 ou 4 joueurs). L'avantage d'être le deuxième joueur n'est disponible qu'au tour suivant.
P5	
ACTIONS	ACTIONS
EARNINGS Increase the amount on the Money Record Tracker. The upper limit of \$15 cannot be exceeded.	BÉNÉFICES Augmentez le montant sur le piste de l'argent. La limite supérieure de 15 \$ ne peut pas être dépassée.
MATERIALS Take a building in your colour from the pool and place it in your playing area.	MATÉRIAUX Prenez un bâtiment de votre couleur dans la réserve et placez-le dans votre zone de jeu.
OBTAIN PERMIT Take 1 Permit Card from those available and leave it face up in your playing area. At no time can a player have more than 5 Permit Cards in their playing area.	OBTENIR UN PERMIS Prenez 1 carte Permis parmi ceux qui sont disponibles et laissez-la face visible dans votre zone de jeu. A aucun moment un joueur ne peut avoir plus de 5 cartes Permis dans sa zone de jeu.
AGREE OBJECTIVES Take one Municipal Objective Card from those available and place it face up in your playing area. You can also take a card directly from the deck and, after looking at	OBJECTIFS D'ACCORD Prenez une carte Objectif municipal parmi celles qui sont disponibles et placez-la face visible dans votre zone de jeu. Vous pouvez également prendre une carte directement sur la pioche et, après l'avoir regardée, placez-la face cachée dans votre zone de jeu.

it, place it face down in your playing area.	
IMPORTANT: Objective and Permit Cards in the rows are only replaced once all players have carried out their actions. They are never replaced at the moment when a player takes one.	IMPORTANT : Les cartes Objectif et les cartes Permis dans les rangées ne sont remplacées que lorsque tous les joueurs ont effectué leurs actions. Elles ne sont jamais remplacées au moment où un joueur en prend une.
CLEAR UP Pay \$3 to take a Rubble Token from a Plot of Land Card and move your Development Token one space up on the Development Board. If your token is already at the upper limit, move it to the right one space. Keep the Rubble Token until the end of the game.	ASSAINISSEMENT Payez 3 \$ pour prendre un jeton Décombres d'une carte Parcelles de terrain et avancez votre jeton Développement d'une case sur le plateau de développement. Si votre jeton est déjà à la limite supérieure, déplacez-le vers la case de droite. Gardez le jeton Décombres jusqu'à la fin de la partie.
If you wish to increase your position in the Development Board but you do not want to take a Rubble Token, or none are left on the Plot of Land Cards, pay only \$2.	Si vous souhaitez augmenter votre position sur le plateau de développement, mais que vous ne voulez pas prendre un jeton Décombres, ou il n'y en a plus sur la carte Parcelles de terrain, payez seulement 2 \$.
URBAN DEVELOPMENT Pay \$2 to advance your Development Token one space to the right on the Development Board. If your token is on the space furthest to the right, move it up one space.	DÉVELOPPEMENT URBAIN Payez 2 \$ pour avancer votre Jeton Développement d'une case à droite sur le plateau de développement. Si votre jeton est sur la case la plus à droite, avancez-le d'une case.
Clear up and Urban Development movement example	Nettoyage et exemple de déplacement pour le développement urbain
Note: If the token is already in the upper right corner, every time you increase your level either on urban development or clear up, you earn \$1.	Remarque : Si le jeton se trouve déjà dans le coin supérieur droit, chaque fois que vous augmentez votre niveau soit en développement urbain, soit en assainissement, vous gagnez 1 \$.
BUILD In order to carry out this action you need to have:	CONSTRUIRE Afin d'effectuer cette action, vous avez besoin d'avoir :
• One building available in your playing area.	- Un bâtiment disponible dans votre zone de jeu.
• The amount of money shown on the year board according to the current year being played (\$0, \$1, \$2 or \$3).	- Le montant d'argent indiqué sur le plateau de l'année selon l'année en cours (0 \$, 1 \$, 2 \$ ou 3 \$).
• Discard 1 or 2 Permit Cards.	- Défausser 1 ou 2 Cartes Permis.

EXAMPLE OF TURN	EXEMPLE DE TOUR
Orange (1) places her token on "Materials" and takes a building in her colour. Black (2) gets \$3 from "Earnings". Blue (3) has the option of being the first player on the next turn, but as he needs a building he places his token on "Build" and pays \$2 to get the adjacent action: "Materials". On the next turn Black goes first, Orange second and Blue last.	Orange (1) place son jeton sur "Matériaux" et prend un bâtiment de sa couleur. Noir (2) reçoit 3\$ de " Bénéfices ". Bleu (3) a l'option d'être le premier joueur au tour suivant, mais comme il a besoin d'un bâtiment, il place son jeton sur "Construire" et paie 2\$ pour obtenir l'action adjacente : "Matériaux". Au tour suivant, Noir joue en premier, Orange en second et Bleu en dernier.
P6	
Build with 1 Permit Card You can build one building on a free plot of land that coincides with the number and colour of the Permit Card discarded.	Construire avec 1 carte Permis Vous pouvez construire un bâtiment sur une parcelle de terrain libre qui coïncide avec le nombre de et la couleur de la carte Permis défaussée.
Build with 2 Permit Cards You can build on any free plot of land that coincides with the number or colour of one Permit Card with the colour or number of the other. Additionally if you use 2 Permit Cards you will receive an urban development bonus.	Construire avec 2 cartes Permis Vous pouvez construire sur n'importe quel parcelle de terrain libre qui coïncide avec le nombre ou la couleur d'une carte Permis et avec la couleur ou le numéro de l'autre. De plus, si vous utilisez 2 cartes Permis, vous recevrez une carte Développement urbain bonus.
This plot does not exist	Cette parcelle n'existe pas
Check the urban development symbols on the 2 cards and if at least one of the symbols from each card coincides take a Urban Development Card for that symbol and leave it face up in your playing area. Additionally move one space right, for free, on the Development Board.	Vérifiez les symboles de développement urbain sur les 2 cartes et si au moins un des symboles de chaque carte coïncide prenez un carte Développement urbain pour ce symbole et laissez-le face visible dans votre zone de jeu. De plus avancez d'une case vers la droite, gratuitement, sur le plateau de développement.
IMPORTANT: You can voluntarily discard 2 Permit Cards in order to receive an Urban Development Card, although you only need one of them in order to build.	IMPORTANT : Vous pouvez volontairement vous débarrasser de 2 cartes Permis afin de recevoir une carte Développement urbain, bien que vous n'en ayez besoin que d'une seule pour construire.
Note: If the Urban Development Card that you want to take is not available, you won't be able to take any nor increase your level on the Urban Development board.	Remarque : Si la carte Développement urbain que vous voulez prendre n'est pas disponible, vous ne pourrez pas en prendre ni augmenter votre niveau sur le plateau de développement.
Area with Rubble If the plot of land where you want to build is occupied by rubble you will have to pay	Zone avec décombres Si la parcelle de terrain sur laquelle vous voulez construire est occupée par des décombres, vous devrez payer 3 \$ pour les retirer. Prenez le jeton Décombres, gardez-le dans votre zone de

\$3 to remove it. Take the Rubble Token, keep it in your playing area and increase your clear up level by one on the Urban Development board.	jeu et augmentez votre niveau d'assainissement de un sur le plateau de développement.
Building Grants There is one Action Card and two Permit Cards that allow you to build in any colour or with any number.	Subventions de construction Il y a une carte Action et deux cartes Permis qui vous permettent de construire dans n'importe quelle couleur ou avec n'importe quel nombre.
URBAN DEVELOPMENT CARDS	CARTES DE DÉVELOPPEMENT URBAIN
San Francisco's reconstruction allowed a large urban planning study to be carried out to provide the city with services and improved infrastructure.	La reconstruction de San Francisco a permis la réalisation d'une vaste étude d'urbanisme pour doter la ville de services et d'infrastructures améliorées.
• Electric lighting. At the end of the game, you obtain 1, 3, 6, 10 or 15 points depending on whether you have 1, 2, 3, 4 or 5 cards of this type.	- Éclairage électrique. À la fin de la partie, vous obtenez 1, 3, 6, 10 ou 15 points si vous avez 1, 2, 3, 4 ou 5 cartes de cette sorte.
• Cable car. You must pay \$1 to obtain the card. Get 3 points at the end of the game.	- Tramway. Vous devez payer 1 \$ pour obtenir la carte. Obtenez 3 points à la fin de la partie.
• Fire hydrant: Get 2 points at the end of the game	- Bouche d'incendie : Obtenez 2 points à la fin de la partie
• Parks. Get 2, 3, 4 or 5 points at the end of the game	- Parcs. Obtenez 2, 3, 4 ou 5 points à la fin de la partie
P7	
END OF THE YEAR	FIN DE L'ANNÉE
When all the players have completed their turn on the sixth and last action card of the circle, the year is finished and the year marker is moved one position.	Quand tous les joueurs auront terminé leur tour sur la sixième et dernière carte action du cercle, l'année est terminée et le marqueur d'année est avancé d'une position.
The player whose token is in the first space will move their token to any space on the earnings area of the board and will increase this amount on their Money Record Card. They will also receive the bonus for that new year as follows:	Le joueur dont le jeton se trouve dans la première case déplacera son jeton vers n'importe quelle case sur la zone des bénéfices du plateau et augmentera ce montant sur sa carte Argent. Il recevra également le bonus suivant pour cette nouvelle année :
• 1907 (Building cost: \$1): Choose a Permit or Municipal Objective Card.	- 1907 (Coût de construction : 1 \$) : Choisissez un Permis ou carte Objectif municipal.

• 1908 (Building cost: \$1): Receive a building in your colour or \$2 for each building that you have built.	- 1908 (Coût de construction : 1 \$) : Recevez un bâtiment dans votre couleur ou 2 \$ pour chaque bâtiment que vous avez construit.
Example: Black moves first. He earn \$2 and, due to the change of year, chooses to receive a building.	Exemple : Noir joue en premier. Il gagne 2 \$ et, en raison du changement d'année, choisit de recevoir un bâtiment.
• 1909 (Building cost: \$2): Choose either a Permit Card or to advance your token one space to the right on the Development Board without cost.	- 1909 (Coût de construction : 2 \$) : Choisissez une carte Permis ou choisissez d'avancer votre jeton d'une case vers la droite sur le plateau de développement sans frais.
• 1910 (Building cost: \$2\$): Receive a building in your colour or \$3.	- 1910 (Coût de construction : 2 \$) : Recevez un bâtiment de votre couleur ou 3 \$.
• 1911 (Building cost: \$3): Choose either a Permit Card, a Municipal Objective Card or \$1 for each building that you have built.	- 1911 (Coût de construction : 3 \$) : Choisissez une carte Permis, une carte Objectif municipal ou 1 \$ pour chaque bâtiment que vous avez construit.
VERY IMPORTANT: Remember that, contrary to normal turns, if a player takes a Permit or Objective Card due to the year change, the card must be replaced immediately in order for the next player to have 3 cards available.	TRÈS IMPORTANT : Souvenez-vous que, contrairement aux tours normaux, si un joueur prend un permis ou une carte Objectif en raison du changement d'année, la carte doit être remplacée immédiatement pour que le joueur suivant ait à nouveau 3 cartes disponibles.
END OF THE GAME	FIN DE LA PARTIE
The game ends when one of the following situations arises:	La partie se termine lorsque l'une des situations suivantes se présente :
• A player builds their 8th building. In that moment this player receives the "Best Builder" Card and the remaining players who have to carry out their action on that card end their turn.	- Un joueur a construit son 8ème bâtiment. C'est à ce moment que ce joueur reçoit la carte "Meilleur Bâtitseur" et que les autres joueurs qui doivent effectuer leur action sur cette carte terminent leur tour.
• The turn for year 1911 ends. At that moment, and following the order of the round, players can get the bonus shown for year 1912: build with a cost of \$3 or earn \$2. The first player to build their eighth building will receive the "Best Builder" Card	- Le tour pour l'année 1911 se termine. À ce moment, et suivant l'ordre du tour, les joueurs peuvent obtenir le bonus indiqué pour l'année 1912 : construire avec un coût de 3\$ ou gagner 2\$. le premier joueur à construire son huitième bâtiment recevra la carte "Meilleur Bâtitseur".
After either of these situations, the final points tally is taken.	Après l'une ou l'autre de ces situations, le décompte final des points est effectué.
SCORING	DÉCOMPTE DES POINTS

Turn over the Year Board to show the Points Board, players should place their tokens on "0". Players add their points in accordance with the following categories:	Retournez le tableau de l'année pour montrer le plateau des points, les joueurs doivent placer leurs jetons sur "0". Les joueurs ajoutent leurs points selon les catégories suivantes :
• Common Municipal Objectives. Each player calculates the points earned for each of the 3 initial objectives.	- Objectifs municipaux communs. Chaque joueur calcule les points gagnés pour chacun des 3 objectifs initiaux.
• Personal Municipal Objectives. Each player shows their Objective Cards that were hidden from the other players and adds the points received for each one.	- Objectifs municipaux personnels. Chaque joueur montre les cartes Objectif qu'il a cachées aux autres joueurs et additionne les points reçus pour chacune d'elles.
• Development Board. Add or subtract the points shown on the space where their token is placed on the Development Board.	- Plateau de développement. Ajoutez ou soustrayez les points indiqués sur la case où leur jeton est placé sur le plateau de développement.
• Urban Development Cards. Each player adds points for Urban Development Cards held.	- Cartes Développement urbain. Chaque joueur ajoute des points pour les cartes Développement détenues.
• Best Builder. The player with this card (if awarded), adds 3 points.	- Meilleur Bâisseur. Le joueur avec cette carte (si elle a été accordée), ajoute 3 points.
• Money Record Tracker. Each player add or subtracts the points indicate in accordance with the position of their money token.	- Piste de l'argent. Chaque joueur additionne ou soustrait les points indiqués en fonction de la position de son jeton Argent.
The player with the most Victory Points is the winner. In the case of a draw, the player with the most buildings wins. If there is still a draw, victory is shared.	Le joueur avec le plus de points de victoire est le vainqueur. En cas d'égalité, le joueur ayant le plus de bâtiments gagne. S'il y a toujours égalité, la victoire est partagée.
P8	
OBJETIVOS MUNICIPALES	OBJECTIFS MUNICIPAUX
1 point for each building built	1 point pour chaque bâtiment construit
2 points for each building built not next to any other building.	2 points pour chaque bâtiment construit qui n'est pas à côté d'un autre bâtiment.
2 points for each building built next to a rival's building.	2 points pour chaque bâtiment construit à côté de celui d'un bâtiment concurrent.
2 points for each pair of buildings, belonging	2 points pour chaque paire d'immeubles,

to one player, built next to each other. Buildings cannot receive points for two different pairs.	appartenant à un joueur, construit à côté l'un de l'autre. Bâtiments ne peuvent pas donner de points pour deux paires différentes.
3 points for each building built on a corner and surrounded by rival or own buildings.	3 points pour chaque bâtiment construit sur un coin et entouré d'un concurrent ou de ses propres bâtiments.
2 points for each building built in the colour shown.	2 points pour chaque bâtiment construit dans la couleur indiquée.
10 points for each group of 4 buildings built on plots of land with different colours.	10 points pour chaque groupe de 4 bâtiments construits sur des parcelles de terrain avec différents couleurs.
2 points for each Urban Development Card of the type shown.	2 points pour chaque carte Développement urbain du type indiqué.
10 points for each group of 4 different types of Urban Development Cards	10 points pour chaque groupe de 4 cartes différentes de développement urbain.
2 points for each Rubble Token in your playing area.	2 points pour chaque jeton Décombres dans votre zone de jeu.
1 point for each 3 coins on the Money Record Card.	1 point pour chaque série de 3 pièces de monnaie sur la carte de l'argent.
Add the points from the Urban Development sidebar, as shown by the column where your token is located.	Ajoutez les points de la barre latérale Développement urbain, comme l'indique la colonne où se trouve votre jeton.
Add the points from the clear up sidebar, as shown by the row where your token is located.	Ajoutez les points de la barre latérale d'assainissement, comme indiqué par la ligne où se trouve votre jeton.
Depending on the number of players in the game you add points for the number of buildings built on plots of land of that colour o Rubble Tokens collected.	En fonction du nombre de joueurs dans la partie, vous ajoutez des points pour le nombre de bâtiments construits sur des terrains de cette couleur ou des jetons Décombres récupérés.

In the case of a tie, the players tied add their totals and divide them into equal parts.	En cas d'égalité, les joueurs à égalité additionnent leurs totaux et les divisent en parts égales.
Example: In a game with 3 players, Orange has four buildings on green land and Black and Blue have two. Orange gets 5 points and Black and Blue get 2 points each from the result of adding 3+1 and dividing it equally.	Exemple : Dans une partie à 3 joueurs, Orange a quatre bâtiments sur un terrain vert et Noir et Bleu en ont deux. Orange obtient 5 points et Noir et Bleu obtiennent 2 points chacun du résultat de l'addition de 3+1 et de la répartition égale.
If the Municipal Objective Card is not common but personal, the player that has it compares their number of buildings or Rubble Tokens with the rest of the players and only that player receives points.	Si la carte Objectif municipal n'est pas commune mais personnelle, le joueur qui la possède compare son nombre de bâtiments ou de jetons de décombres avec le reste des joueurs et seul ce joueur reçoit des points.
1906 SAN FRANCISCO Author: Perepau Llistosella Illustration & Design: Pedro Soto Rules: Equipo Looping Translation: Maxine Raynor Edited by: Looping Games S.L. (www.loopinggames.com) Dedication: A l'Elisabet i a totes les dones que han lluitat fins el final.	1906 SAN FRANCISCO Auteur : Perepau Llistosella Illustration & Design : Pedro Soto Les règles : Boucle Equipo Traduction : Maxine Raynor Édité par : Looping Games S.L. (www.loopinggames.com) Dédicace : A l'Elisabet i a totes les dones que han lluitat fins el final. Traduction française : Stéphane Athimon