

Un jeu de Josh Wood pour 2 à 4 joueurs de 14 ans et plus

## RÈGLES

C'est à Santa Monica que vous essayez de créer le front de mer le plus attrayant du sud de la Californie. Vous pouvez choisir de créer une plage calme et tranquille axée sur la nature, une plage animée pleine de touristes ou quelque chose entre les deux pour attirer les habitants. À chaque tour, vous prenez une carte à partir de la piste Construction de la rangée du haut ou de la Rue dans la rangée du bas. Ces cartes fonctionneront avec des chaînes et des adjacences pour vous faire gagner des points de victoire 🏆. Le joueur avec le plus de points à la fin de la partie gagne.

# CONTENU

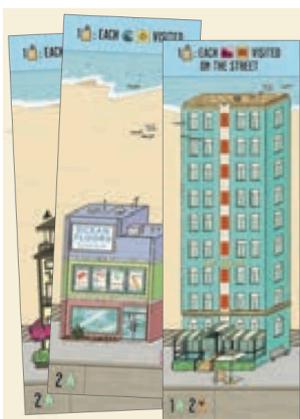
Votre jeu de Santa Monica devrait inclure les éléments suivants. Si ce n'est pas le cas, veuillez contacter [customerservice@alderac.com](mailto:customerservice@alderac.com) pour obtenir de l'aide.



**78 Cartes Construction**  
Elles représentent les emplacements de plage et de rue qui peuvent être construits dans le jeu.



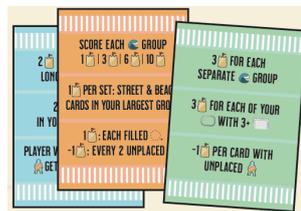
**4 Cartes de Référence**  
Cartes données à chaque joueur pour leur rappeler les règles.



**6 Tuiles Construction de départ**  
Chaque joueur commence avec l'une de ces tuiles double hauteur dans sa ville.



**4 tuiles Sand Dollar**  
Ces tuiles recto-verso présentent différentes actions que les joueurs peuvent acheter avec des Sand Dollar pendant la partie.



**3 Tuiles Objectif**  
Ces tuiles présentent différents objectifs de score pour chaque partie.



**30 Locals** Ces meeples bleus représentent les résidents locaux de votre ville.



**30 Touristes** Ces meeples orange représentent les visiteurs qui viennent à Santa Monica.



**8 VIP** Ces meeples verts représentent des personnes très importantes qui souhaitent visiter certains types de lieux. Chaque joueur en reçoit un ou deux au début de la partie, comme indiqué sur sa tuile de départ.



**28 Jetons Empreinte**

Ces jetons sont utilisés pour marquer les lieux que votre VIP a visités.



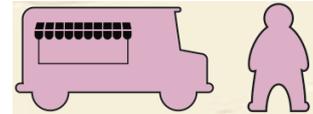
**25 Sand Dollars**

Ces jetons en bois sont gagnés tout au long du jeu et peuvent être dépensés pour effectuer les actions des tuiles Sand Dollar.



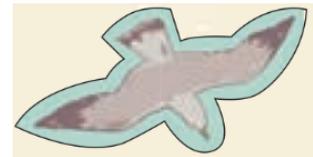
**4 Multiplicateurs Sand Dollar**

Ces jetons en carton peuvent être utilisés si l'approvisionnement Sand Dollar est faible.



**1 jeton Food Truck et 1 jeton Gourmet**

Ces jetons se déplacent sous le tableau et fournissent des bonus pour le choix des cartes.



**1 Jeton joueur de départ**

Ce jeton en carton rappelle quel joueur a commencé la partie. Il reste avec ce joueur durant toute la partie.

PLAYER:				
<b>1</b>				
<b>2</b>				
<b>3</b>				
TOTAL:				

**1 Scorepad**

Il est utilisé à la fin du jeu pour aider à totaliser les points de chaque joueur et à déterminer le gagnant.

**1 livret de règles**

# MISE EN PLACE

1. Mélangez les **cartes de Construction** pour former un paquet face cachée et former 2 rangées de 4 cartes faces visible. Ces rangées **superposés** forment la **piste** des cartes qui peuvent être prises pendant le jeu. Placez la pioche restante au-dessus.

2. Sélectionnez au hasard 2 **tuiles Sand Dollar** que vous placez à gauche. Ce seront les 2 **actions Sand Dollar** disponibles dans ce jeu.

3. Sélectionnez au hasard 1 des 3 **tuiles Objectif** et placez-la face visible à droite. Pour votre première partie, nous vous recommandons d'utiliser la carte objectif bleue.

4. Placez les **habitants, les touristes, les Sand Dollar, les multiplicateurs de Sand Dollar** et les **jetons Empreinte** en tas quelque part afin que tous les joueurs puissent les atteindre.

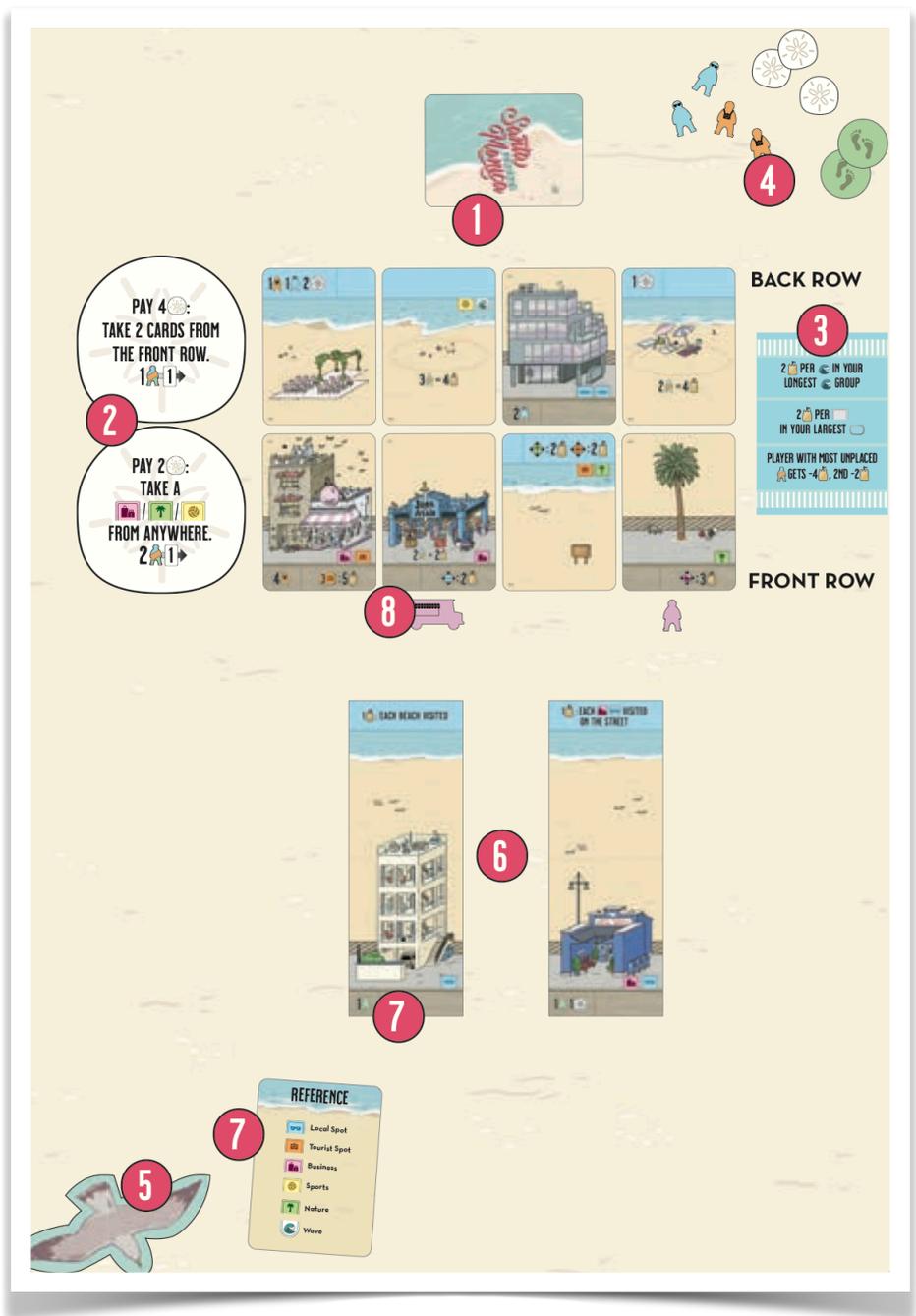
5. Le joueur qui a récemment été sur une plage devient le **premier joueur**. Donnez-lui le **jeton de premier joueur**.

6. Tirez au hasard des **Constructions de départ** égal au nombre de joueurs et placez-les sur la table. Dans l'ordre inverse des joueurs (en commençant par le dernier joueur dans l'ordre du tour et en se déplaçant dans le sens inverse des aiguilles d'une montre), chaque joueur choisit une tuile **Constructions de départ**.

7. Donnez à chaque joueur les **bonus** de sa tuile de départ et une **carte de référence** s'il en souhaite une.

8. Le dernier joueur dans l'ordre du tour place le **jeton Food Truck** sous l'une des 4 colonnes d'affichage de son choix. Le **jeton Gourmet** commence à 2 cases (cartes).

9. Le premier joueur peut maintenant commencer la partie.



# APERÇU DU JEU

Le tour des joueurs consistera à choisir et à placer de nouvelles cartes de Construction pour leur ville, puis à effectuer des actions de placement pour gagner des Sand Dollar, attirer de nouveaux visiteurs et déplacer les gens dans leur ville. Tous les joueurs commenceront la partie avec 3 Objectifs communs et une tuile caractéristique de départ avec 1 ou 2 VIP. Les VIP offrent à chaque joueur un objectif de score unique et, à mesure que vous les déplacez dans la ville, ils déposent des jetons d'Empreinte qui vous rapportent des points à la fin de la partie. De plus, les cartes de Construction individuelles sélectionnées par les joueurs élargiront la gamme des possibilités de cases sur lesquels les gens peuvent se déplacer, des points pour les symboles d'emplacement adjacents et enchaînés, etc.

## Ordre du tour

Le jeu commence par le premier joueur et se poursuit dans le sens des aiguilles d'une montre. Le jeu continuera jusqu'à ce qu'un joueur ait placé 14 cartes Construction dans sa ville, ce qui déclenche le tour final. Au tour de chaque joueur, ils effectueront des actions dans l'ordre suivant :

1. **Sélectionner et placer des cartes de Construction**
2. **Effectuer des actions de placement**
3. **Actualiser la piste**

## 1. Sélectionner et placer des cartes de Construction

Pour commencer votre tour, vous sélectionnez une carte de caractéristiques de la piste ou utiliserez une action de Sand Dollar pour acquérir des cartes d'une manière différente. Quelle que soit la manière dont vous avez acquis les cartes, vous les placerez dans votre ville.

### A1. Sélectionnez une Construction

La piste a une **rangée avant** et une **rangée arrière**. Vous devez sélectionner une carte de la première rangée et la placer dans votre ville. La rangée arrière montre quelle carte glissera vers le bas et sera ajoutée à la rangée avant lorsque vous actualisez la piste, mais ne peut pas être sélectionnée autrement. La sélection d'une carte de Construction peut vous permettre de réclamer des récompenses au Gourmet ou au Food Truck. Une explication de ces récompenses se trouve à la page 7.



### OU A2. Utiliser une Action Sand Dollar

Si vous avez des **Sand Dollars** que vous avez gagnés lors des tours précédents, vous pouvez les dépenser pour utiliser une **Action Sand Dollar**. Cela se fait à la place de la sélection normale et ne peut être fait qu'une fois par tour. Pour activer une tuile Sand Dollar, (1) payez le coût en Sand Dollar indiqué sur la tuile, puis (2) suivez l'action qui est écrite sur la tuile. Si vous utilisez une action Sand Dollar pour prendre une carte sur laquelle se trouve le Gourmet ou le Food Truck, vous ne gagnez pas leurs bonus et ils ne bougeront pas. Une explication détaillée des actions du Sand Dollar se trouve à la page 10.

Si l'action Sand Dollar vous permet de déplacer ou de supprimer des personnes, cela se fait lors de la phase **Répartition des cartes de Construction** (voir pages 6 et 7).

## B. Placez la ou les cartes de Construction dans votre ville

Il existe deux types de cartes Construction : les cartes de **Plage** qui ont l'océan en haut et les cartes de **Rue**, qui ont une promenade en bois et une rue en bas.

Lorsque vous placez les cartes Construction dans votre ville, 2 règles s'appliquent :

1. Les cartes de plage doivent être placées dans la **rangée supérieure** de votre ville et les cartes de rue doivent être placées dans la **rangée inférieure**.
2. Chaque carte doit être placée avec l'un de ses côtés aligné sur une autre carte ou avec votre tuile de départ. Les cartes placées en diagonale ne sont pas adjacentes les unes aux autres et les cartes ne peuvent pas être placées par dessus d'autres cartes.

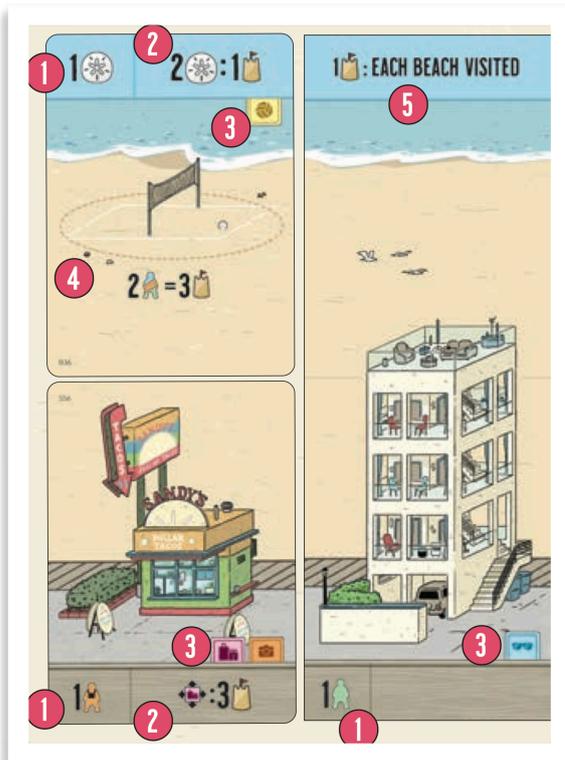


Certaines actions du Sand Dollar vous permettront de sélectionner et de placer 2 cartes Construction. Tant que les 2 règles de placement sont respectées, les cartes peuvent être placées dans n'importe quel ordre.

Certaines autres actions du Sand Dollar vous donnent la possibilité **d'échanger l'emplacement de 2 de vos cartes de Construction**. Ceci doit être fait après avoir placé les cartes Construction que vous avez sélectionnées ce tour-ci, et doit obéir aux 2 règles de placement. S'il y a des personnes ou des Empreintes sur une carte de Construction qui est permutée, elles sont déplacées avec la carte de Construction.

## CARTES DE CONSTRUCTION

Chaque carte de Construction est soit une **carte de plage** soit une **carte de rue**, indiquée par l'illustration et l'emplacement des icônes.

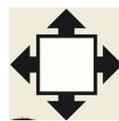


### 1. Actions de placement

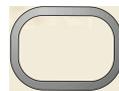
Ces actions sont entreprises dès que vous placez la carte, ou gagner des Sand Dollar et des jetons de personnes, ou déplacer des personnes précédemment placées.

### 2. Opportunités de score

Ces icônes indiquent le score de chaque carte à la fin de la partie. Bien qu'il existe plusieurs types d'icône (qui sont décrites en détail aux pages 8 et 9), il existe deux types qui sont référencés sur la plupart des cartes :



**Les adjacentes** accordent des points aux cartes d'emplacement situées sur les emplacements adjacents. Ceux-ci ne marquent qu'une seule fois, même s'il y a plusieurs cartes adjacentes qui correspondent aux critères.



**Les chaînes** accordent des points pour les groupes de cartes similaires dont cette carte fait partie. Les chaînes ne marquent que si le nombre minimum de cartes est atteint dans un seul groupe. Certaines chaînes marquent un nombre défini de points et certaines chaînes marquent à un seuil de cartes, ce qui vous permet de marquer plus de points si vous dépassez le nombre de cartes nécessaires.

### 3. Balises de localisation

Ces icônes indiquent le type de carte, et sont utilisées pour gagner des points de votre VIP et marquer à la fin de la partie. Les types d'emplacements sont :



**Spots locaux** : Ce sont les endroits où vivent les habitants ou les endroits où ils aiment se rassembler. Bien sûr, les touristes sont autorisés dans ces zones, c'est-à-dire s'ils en ont connaissance.



**Sites touristiques** : Lieux où les touristes aiment se rassembler. Ceux-ci représentent parfois les zones et les restaurants recommandés par tous les carnets de voyage, tandis que d'autres représentent les pièges à touristes dans lesquels aucun local n'irait jamais.



**Boutiques** : Lieux où vos visiteurs dépensent leur argent en bibelots, en équipement ou en nourriture. Vous savez, une boutique.



**Sports** : Lieux où vos visiteurs peuvent s'entraîner, surfer ou faire du sport. Parfois, cette étiquette représente également des endroits où les gens peuvent acheter des articles de sport.



**Nature** : Lieux qui mettent en valeur la beauté naturelle de votre ville ou qui ont simplement de belles plantes ou des palmiers à proximité.



**Vagues** : Ce sont les endroits qui sont bons pour nager, surfer ou simplement admirer la vue sur l'océan. Ces endroits reçoivent des vagues terribles qui ravissent les surfeurs.

#### 4. Anneaux d'activité

Pour marquer les points indiqués, vous devez remplir l'Anneau d'Activité sur la carte avec la bonne combinaison de personnes à la fin de la partie. Le symbole indique le type et le nombre exact de personnes qu'un Anneau d'Activité peut contenir. Toute personne ne faisant pas partie des cercles d'activité est considérée comme non placée.

#### 5. Score d'Empreinte

Chaque tuile de départ a une façon unique de marquer des points pour les jetons d'Empreinte placés pendant la partie. Lorsque votre VIP visite un emplacement avec le ou les attributs souhaités, vous placerez un jeton d'Empreinte sur cette carte (y compris votre tuile de départ). À la fin du jeu, chaque carte avec un jeton d'Empreinte peut être marqué en conséquence.

## 2. Effectuer des actions de placement

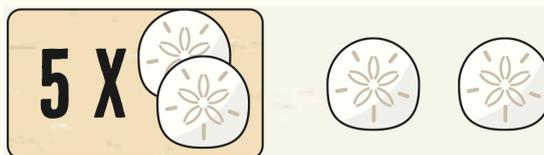
L'action de placement sur votre carte de Construction peut afficher des symboles qui ajouteront des personnes à votre ville, vous donneront des Sand Dollar ou vous permettront de déplacer des personnes que vous avez placées lors de ce tour ou des tours précédents. Certaines cartes n'ont pas d'action de placement, mais beaucoup d'entre elles en ont.

#### Gagner des Sand Dollar



Ce symbole vous indique de prendre un certain nombre de Sand Dollar de la réserve. Dans cet exemple, vous en prendriez deux. Les Sand Dollar peuvent être placés n'importe où devant vous, mais ils ne font pas réellement partie de votre ville; ce sont des devises que vous pouvez dépenser lors de vos futurs tours pour entreprendre des actions en Sand Dollar ou éventuellement les transformer en points à la fin de la partie.

**À court de Sand Dollar ?** En fonction de votre stratégie, vous essayez peut-être de collecter beaucoup de Sand Dollar. Dans ce jeu, vous pouvez utiliser les jetons Multiplier Sand Dollar si vous manquez de pièces en bois. Si vous avez 5 Sand Dollar, renvoyez 4 à la banque et placez le dernier sur le multiplicateur pour montrer qu'il compte pour cinq. Vous pouvez continuer à empiler des jetons de Sand Dollar ici pour atteindre 10 ou même 15.



**12 Sand Dollars**



Ce symbole vous montrera une couleur et un nombre qui indiquent combien de personnes doivent être ajoutées à la carte. Ceci n'est pas facultatif. Dans cet exemple, vous prendriez deux locaux de la réserve et les placeriez sur la carte.

## Déplacer les gens



Ce symbole vous montrera une couleur, un nombre et un numéro de mouvement, indiquant combien de personnes peuvent être déplacées et à quelle distance. Ceci est une action facultative. Dans cet exemple, vous pourrez déplacer jusqu'à 4 touristes différents jusqu'à deux espaces chacun. Ces personnes peuvent être déplacées indépendamment; ils n'ont pas besoin de commencer ou de se terminer sur la même carte. Vous ne pouvez pas déplacer la même personne deux fois.



Le symbole multicolore est un « joker », et vous permet de déplacer n'importe quelle personne dans votre ville : locale, touristique ou même VIP. Il ne peut cependant pas être utilisé pour déplacer le Gourmet.

Lorsque vous déplacez des personnes, vous ne pouvez les déplacer que vers le haut, le bas, la gauche ou la droite - le mouvement en diagonale n'est pas autorisé. Chaque carte compte pour une case, et les tuiles de départ comptent pour deux (une case plage et une case rue). Les gens ne peuvent pas être déplacés vers des espaces vides; ils ne peuvent se déplacer que sur des cartes Construction placées. Les Anneaux d'Activité ne sont pas un espace séparé sur la carte; si une personne figure sur la carte, elle peut être ajoutée ou supprimée de l'Anneau d'Activité à tout moment.



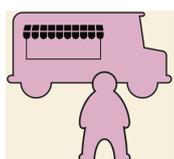
## VIP et Empreintes de pas

Si vous avez déplacé un VIP, vous pourrez peut-être ajouter un jeton d'Empreinte dans votre ville. Vérifiez votre carte de départ pour voir à quels attributs d'emplacement votre VIP tente d'accéder. Si vous vous êtes déplacé vers ou via une carte de Construction avec l'un de ces attributs, placez un jeton d'Empreinte sur la carte. Notez qu'un jeton d'Empreinte marquera pour chaque attribut de la carte de Construction, mais il ne peut y avoir qu'un seul jeton d'Empreinte par carte, même si les VIP s'y rendent plusieurs fois.



Si votre VIP recherche un attribut qui se trouve déjà sur votre tuile de départ, vous y placez un jeton d'Empreinte au début de la partie.

## Le Gourmet et le Food Truck



Il existe une autre façon de gagner et de déplacer des personnages à votre tour. Sous la piste, il y a deux jetons en bois : un **Food Truck** et un **Gourmet**. Si vous avez fait une sélection de carte de Construction et que vous avez choisi la carte au-dessus de l'un de ces jetons, vous obtiendrez une récompense supplémentaire.

Si vous utilisez une action Sand Dollar, vous n'obtenez pas la récompense.

### Les récompenses sont les suivantes :

**Food Truck** : Le Food Truck augmente la valeur d'une fonctionnalité. Prenez 1 Sand Dollar de la réserve.

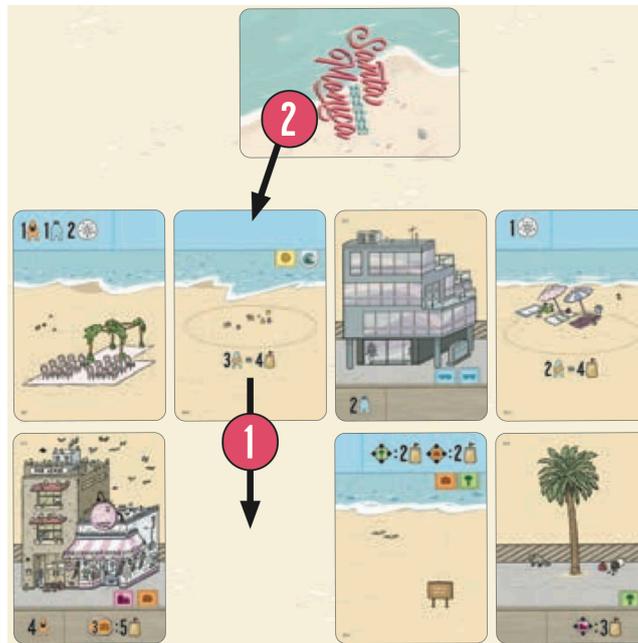
**Gourmet** : Le Gourmet vous permet de déplacer n'importe quelle personne (locale, touristique ou VIP) d'un espace.

**Gourmet Et Food Truck** : Lorsque le Gourmet rattrape le Food Truck, c'est un jour heureux. Vous pouvez prendre 1 Sand Dollar et déplacer une personne, ou vous pouvez choisir de doubler l'une ou l'autre action, en prenant 2 Sand Dollar ou en déplaçant jusqu'à 2 personnes d'1 espace chacun ou 1 personne 2 fois.

Lorsque vous gagnez une récompense du Gourmet ou du Food Truck, le jeton se déplace d'une case vers la droite. Si vous êtes au bord, le mouvement s'enroule et vous placez le jeton sous la carte la plus à gauche. Si la carte Construction que vous avez sélectionnée était directement au-dessus du Gourmet ET du Food Truck, au lieu de déplacer chaque jeton d'une case vers la droite, déplacez uniquement le Food Truck de deux cases vers la droite.

### 3. Actualiser la piste

Si la première rangée a des espaces vides, remplissez ces espaces avec la carte de la rangée arrière immédiatement au-dessus. Ensuite, distribuez les nouvelles cartes de la pioche de Construction dans chaque espace vide, en commençant par les cartes de la première rangée. Le joueur suivant peut maintenant jouer son tour.



# FIN DU JEU

Lorsqu'un joueur a placé sa 14e carte, tuile de départ non incluse, cela déclenche la fin de la partie. Continuez le tour jusqu'à ce que le dernier joueur dans l'ordre du tour ait terminé son tour, moment auquel la partie se terminera.

Les joueurs auront alors des « *mouvements finaux* » sur l'ensemble de leurs meeples. Chaque **touriste et VIP pourront se déplacer d'1 case**, et **chaque local pourra se déplacer jusqu'à 3 cases**. Lorsque tous les joueurs auront fini de déplacer leurs meeples, les joueurs marqueront les points de leur ville et détermineront le vainqueur.

## Marquer des points

Il existe deux types de notation qui font référence à des balises de localisation et d'autres icônes sur vos cartes, et un qui vous permet de marquer avec des Sand Dollar non dépensés.

### Proximité



Le symbole de contiguïté montre deux choses, une valeur de point et une étiquette d'emplacement illustrée. S'il y a une ou plusieurs cartes avec cette étiquette à côté de cette carte, vous gagnez le nombre de points indiqué. Les tags sur la même carte que la contiguïté ne comptent pas.

Dans cet exemple, vous gagneriez 2 points si elle était adjacente à au moins une carte avec une balise de localisation touristique. Les contiguïtés ne s'empilent pas - même si deux cartes adjacentes ont l'étiquette illustrée, vous ne marquez toujours les points qu'une seule fois.



Les contiguïtés ne se limitent pas aux balises de localisation. Certaines adjacences font référence à d'autres attributs, comme un Sand Dollar ou une personne.

Pour tous ces éléments, le déclencheur de score est le symbole des actions de placement, et non les pièces physiques qui peuvent se déplacer.

### Chaîne



Comme les contiguïtés, un symbole de chaîne représente une étiquette d'emplacement dans une boîte avec un nombre de points cela vaut. Si cette carte est dans une chaîne d'étiquettes qui atteint ou dépasse le nombre sur la gauche, vous obtenez les points.

Les chaînes n'ont pas besoin d'être en ligne droite. Elles peuvent se faufiler autour de votre ville, à condition que chaque carte de la chaîne soit adjacente à au moins une autre carte avec l'étiquette.

### Chaîne (Continue)

Parfois, les chaînes auront une condition de notation continue. Lorsque cela se produit, vous gagnerez le nombre de points par icône dans la chaîne.



Dans l'exemple ci-dessus, vous auriez besoin que cette carte fasse partie d'une chaîne d'au moins cinq balises de nature pour marquer, et vous gagneriez 1 point par balise de nature, pour 5 points. Si vous aviez une chaîne de sept balises nature, cela vaudrait 7 points. Si vous aviez quatre balises de nature, vous ne rempliriez pas l'exigence de chaîne minimale et obtiendriez 0 point.

### Les Sand Dollar non dépensés

qui ont ce symbole vous donneront des points pour des groupes de Sand Dollar non dépensés à la fin de la partie.



Dans cet exemple, vous gagneriez 1 point pour chaque 2 Sand Dollar restants. Ces capacités se cumulent; vous pouvez compter vos Sand Dollar restants pour chaque carte qui a cette capacité. Ainsi, par exemple, si vous aviez quatre Sand Dollar, une carte avec 2: 1 et une carte avec 1: 1, alors vous obtiendriez 2 points du 2: 1 et 4 points du 1: 1, totalisant 6 points.

### Divers

Santa Monica est un endroit coloré et vivant, et certaines des cartes Construction ne rentrent pas facilement dans des boîtes. Veuillez consulter la section « Précisions sur les capacités » à la page 10 pour tout ce qui n'est pas couvert dans les principaux types de notation.

## Scorer les anneaux d'activité



Chaque symbole d'anneau représentera un certain nombre de personnes et de points de victoire. Si, à la fin de la partie, l'anneau contient exactement le nombre de personnes illustré, il marquera les points. L'anneau ne peut contenir que le nombre de personnes illustré, et pas plus.

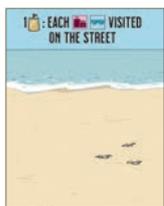
Dans cet exemple, 1 touriste dans le ring marquera 3 points. Si l'icône est multicolore, l'anneau peut être rempli par un local, un touriste ou un VIP.



Deux cartes du jeu comportent le symbole « *N'importe quel nombre de personnes* ».

Pour cette carte, vous devez avoir au moins 1 personne pour marquer, et elle vous rapportera 3 points. Après cela, vous pouvez placer autant de personnes que vous le souhaitez dans cet anneau. Cependant, il ne marque toujours que 3 points.

## Scorer les Empreintes de pas



Votre tuile de départ vous permettra de marquer sur vos jetons d'Empreinte. Pour chaque carte avec un jeton d'Empreinte, comptez le nombre d'attributs correspondants sur cette carte. Vous obtiendrez des points pour chaque attribut.

Donc, dans cet exemple, si vous placez une Empreinte sur un emplacement avec 2 balises locales, vous gagnerez 2 points pour cette Empreinte, pas 1.

## Scorer les objectifs

La carte objectif est choisie lors de l'installation, vous connaîtrez donc les objectifs pour l'ensemble du jeu. Chaque carte objectif listera 3 choses :

1. Un bonus de vague
2. Un bonus divers
3. Une pénalité pour les personnes qui terminent la partie en dehors d'un Anneau

Celles-ci sont détaillées dans la section « Clarification des Objectifs » à la page 11.

## Comptez les scores

Faites le tour de la table en comptant chaque ligne sur le score pad. Additionnez ensuite le score de chaque joueur. Le joueur avec le plus de points de victoire est le gagnant. En cas d'égalité, le joueur à égalité avec le plus de Sand Dollar restants est le gagnant. Si les joueurs sont toujours à égalité, le joueur avec la plus longue chaîne de tags est le gagnant. Si les joueurs sont toujours à égalité, le joueur suivant à écrire « JE GAGNE » dans le sable est le gagnant.

# GUIDE D'ACTION ET DE CAPACITÉ DE SANTA MONICA

## Actions Sand Dollar



Pour utiliser cette action, vous devez payer 4 Sand Dollar à la réserve. Prenez 2 cartes Construction de la première rangée et placez-les dans votre ville. Vous pouvez également déplacer jusqu'à 1 personne de n'importe quel espace de 1.



Pour utiliser cette action, vous devez payer 4 Sand Dollar à la réserve. Prenez 1 carte de Construction de la première rangée et la carte de Construction derrière et placez-les toutes les deux dans votre ville. Vous pouvez également déplacer 1 personne de n'importe quel espace de 1.



Pour utiliser cette action, vous devez payer 2 Sand Dollar à la réserve. Prenez une carte de Construction de n'importe quelle ligne, à condition qu'elle ait un **Spots locaux** ou un **Sites touristiques**. Vous pouvez alors déplacer jusqu'à 2 personnes de n'importe quelle case de 1 chacune.



Pour utiliser cette action, vous devez payer 2 Sand Dollar à la réserve. Prenez une carte de Construction de n'importe où dans la piste, à condition qu'elle contienne une étiquette **Boutiques**, **Nature** ou **Sports**. Vous pouvez ensuite déplacer jusqu'à 2 personnes de n'importe quelle case de 1 chacune.



Pour utiliser cette action, vous devez payer 3 Sand Dollar à la réserve. Prenez une carte de Construction de la rangée arrière de l'écran. Vous pouvez ensuite déplacer jusqu'à 4 personnes de n'importe quelle case de 1 chacune.



Pour utiliser cette action, vous devez payer 2 Sand Dollar à la réserve. Prenez une carte de Construction de la première rangée. Ensuite, vous pouvez échanger 2 cartes Construction de votre ville. Ensuite, vous pouvez déplacer 2 personnes de n'importe quel espace de 1 chacune.



Pour utiliser cette action, vous devez payer 2 Sand Dollar à la réserve. Prenez une carte de Construction à l'avant de l'écran. Ensuite, échangez 2 cartes Construction dans votre ville. Enfin, vous pouvez renvoyer jusqu'à 2 personnes dans votre ville dans la réserve.



Pour utiliser cette action, vous devez payer 1 Sand Dollar à la réserve. Prenez une carte de Construction de la première rangée de l'écran. Ensuite, vous pouvez déplacer jusqu'à 3 touristes 1 chacun.

## CLARIFICATION DES CAPACITÉS



Les capacités qui montrent des étiquettes de contiguïté connectées signifient que la carte doit être adjacente à 2 ou plus de cette étiquette. Sinon, il marque 0 point.



Cette carte doit être adjacente aux quatre attributs pour marquer. 0 point est gagné pour un à trois attributs.



Lorsque les étiquettes de contiguïté sont imprimées côte à côte, cela signifie que vous pouvez marquer pour l'un ou les deux. Cette carte vous permettra de marquer 2 points pour une contiguïté nature et / ou 2 points pour une contiguïté touristique.



Cette opportunité de marquer est un soit / ou. Gagnez 3 points si celui-ci est

adjacent à un seul tag wave. Gagnez 5 points s'il est adjacent à deux ou plus.



Si cette carte est adjacente à une carte avec un anneau de score, qu'elle soit remplie ou non, gagnez 2 points.



Si cette carte n'est PAS adjacente à une carte avec un anneau de score, gagnez 2 points.



Pour marquer, cette carte doit être adjacente à une carte qui donne un Sand Dollar grâce à ses actions de placement.



Cette carte donne des points négatifs si elle est adjacente à une carte caractéristique sur l'un de ses trois côtés qui donne aux gens grâce à ses actions de placement.



Gagnez 1 point pour chaque deux balises de localisation touristique n'importe où dans votre ville.



Vous pouvez déplacer 3 personnes de n'importe quel type sur cette case, quelle que soit la distance.



Cette carte signale la fin de votre plage et doit être la carte de plage la plus à gauche. Lorsque cette carte caractéristique est placée, cela est considéré comme une troisième règle de placement pour le reste de la partie. Par conséquent, cette carte ne peut jamais être échangée avec une autre carte de Construction.

## Scorer les Objectifs



### 2 par vague dans votre groupe vague le plus long

Trouvez votre groupe de vague le plus long. Vous y gagnerez 2 points par vague dessus. Un groupe vague est un groupe contigu de 1 ou plus vagues. Si vous avez 2 chaînes de taille égale, vous n'en marquez qu'une seule.

### 2 par tag dans votre plus grand groupe de tags

Trouvez votre plus longue chaîne de tags de localisation non-wave et gagnez 2 points par tag. Si vous en avez 2 ou plus qui sont à égalité pour la plus longue chaîne, n'en comptez qu'une seule. Une chaîne est un groupe de balises contiguës du même type.

**Vous n'avez pas besoin d'avoir une carte avec le tag pour que cela compte.**

### Le joueur avec le moins de personnes placées obtient -4, 2ème -2

Les personnes non placées sont des personnes qui terminent la partie en dehors d'un anneau. Demandez aux joueurs de comparer les personnes non placées. Celui qui en a le plus perdra 4. Si deux joueurs ou plus sont à égalité pour les personnes non placées, tous ces joueurs perdent 4 et il n'y a pas de 2e place.



### 3 pour chaque groupe vague séparé

Pour cet objectif, vous voulez étaler vos vagues autant que possible, en plaçant d'autres entités entre elles. Un groupe vague est un groupe contigu de 1 ou plus vagues.

### 3 pour chacune de vos chaînes de 3 cartes ou plus

Chaque fois que vous avez trois ou plus d'une seule balise non vague dans une chaîne, gagnez 3 points. Si vous avez 6 balises ou plus enchaînées, cela ne compte toujours que pour une chaîne. Tout comme les vagues, étalez vos tags pour un score maximum. **Vous n'avez pas besoin d'avoir une carte avec le tag pour que cela compte.**

### -1 par carte avec personnes non placées

Toute carte contenant une ou plusieurs personnes en dehors d'un anneau fait perdre -1 point. Peu importe le nombre de personnes sur la carte, essayez donc de regrouper vos personnes non placées.



### Score chaque groupe de 1 | 3 | 6 | 10

Un groupe est un groupe contigu de 1 ou plus. Comptez le nombre de du groupe et obtenez les correspondant. Chaque groupe de avec 1 vague marque 1. Chaque groupe de avec 2 vagues marque 3. Chaque groupe de avec 3 vagues marque 6. Chaque groupe de avec 4 vagues marque 10.

### 1 pour chaque paire de cartes rue / océan le plus grand.

Recherchez dans votre ville les colonnes qui ont une carte océan directement au-dessus d'une carte rue. Cela inclut votre Tuile de départ. Comptez votre plus grande chaîne ininterrompue de paires de cartes océan / rue et obtenez 1 point pour chaque paire.

### 1 pour chaque anneau que vous remplissez. -1 pour chaque 2 non placés

Un anneau d'activité rempli est celui qui a le nombre exact de personnes comme indiqué. Gagnez 1 point par anneau que vous avez rempli. Additionnez le nombre de personnes non placées n'importe où dans votre ville, et pour 2 personnes, perdez 1 point. Les personnes placées dans un anneau d'activités mais qui ne « remplissent »

pas l'anneau ne sont pas considérées comme non placées. Les 2 anneaux « tout le monde » sont considérés comme remplis tant qu'il y a 1 personne à l'intérieur.

## FAQ

**Si j'utilise une capacité Sand Dollar qui me permet de déplacer des personnes (ou si j'active le Gourmet), puis-je déplacer des personnes que je place ce tour-ci ?**

Oui. Vous terminez tous les placements de cartes et gagnez tous les bonus avant de faire tout mouvement de personnes. Vous pouvez déplacer les personnes que vous avez gagnées au cours du même tour.

### Où commencent les VIP ?

Les VIP commencent dans la moitié inférieure de la tuile de départ.

**Ma vignette de départ indique que je marque pour visiter Sports et Nature. Est-ce que je marque 1 ou 2 points si mon VIP visite une carte avec les deux ?**

2 points ! 1 pour chaque icône.

## Credits

Game Design: Josh Wood  
Artwork: Jeremy Nguyen, Josh Wood  
Director of Projects: Nicolas Bongiu  
Production: Dave Lepore  
Development: Scot Eaton, John Goodenough  
Art Direction: Josh Wood  
Graphic Design: Brigette Indelicato  
Rules: Scot Eaton, John Goodenough  
Editing: Andre Chautard

Playtesters: Neil Baumgartner, Dane Bjorkman, Nancy Bjorkman, John Borders, Chris Buskirk, Matt Champagne, Andre Chautard, Timothy Daggett, Kristina Eaton, Al Gonzalez, AJ Harris, Brian Henk, Mara Kenyon, Neil Kimball, Jon Perry, Rich Pizann, Taylor Shuss, John Till, Andrew Voigt, Dustin Winebrenner, Ethan York, Gerrod Garcia, Jayson Jewett, Michael Jaslrut, Hideaki Asto, Ivan Coronado, Francisco Aguayo, Jay Vales, Jesse Mark, Jaye R, Seany G., Matt Bahntge, Ta-Te Wu, Samir Shah, Robert Neff, Dustin Dobson

Special Thanks to the cities of Santa Monica and Venice, California, whose beautiful beaches have inspired many artists, and many more to come.

© 2020 Alderac Entertainment Group. Santa Monica and all related marks are ™ or ® and © where indicated Alderac Entertainment Group, Inc. 2505 Anthem Village Drive Suite E-521 Henderson, NV 89052 USA.



All rights reserved. Printed in China.

Warning: Choking hazard! Not for use by children under 3 years of age.

Visit our website at [www.alderac.com/santa-monica](http://www.alderac.com/santa-monica)

Questions? Email: [CustomerService@alderac.com](mailto:CustomerService@alderac.com)

Josh Wood is the game designer of Cat Lady and a developer for AEG who has worked on several games including Ecos: First Continent and Tiny Towns. He resides in Los Angeles, CA. He loves making games and meeting people at conventions and gaming events.

I would personally like to thank my family, friends, and girlfriend, Kathleen Scott. I want to thank all the fans of Cat Lady and all the great people I've met in the industry. Thank you for all the people who believed in Santa Monica: John Zinser, John Clair, Daryl Andrews, and Andre Chautard.

Finally, a huge thanks to my friend Jeremy Nguyen, who sat next to me for days as he drew the art in this game while we came up with fun names of stores and areas in the game.

