

SKYLINERS

Gabriele Bubola



 2-4

 8+

 30 min

MATÉRIEL ET MISE EN PLACE

MATERIEL

- 76 étages (12 blancs et 16 par couleur : bleu, jaune, vert, rouge)
- 40 antennes
- 8 toits (2 par couleur : bleu, jaune, vert, rouge)
- 5 parcs
- 20 cartes Plan
- 16 cartes Préparation
- 4 cartes Gratte-ciel
- 12 mouettes
- 1 bureau de construction

MISE EN PLACE POUR 4 JOUEURS

La mise en place pour 2 et 3 joueurs vous sera présentée en page 12.

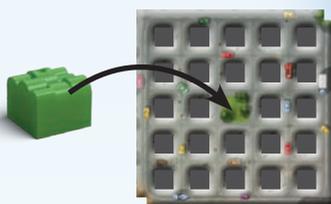
Afin de bien vous familiariser avec les mécanismes du jeu, nous vous présentons d'abord **le jeu d'introduction**. Il vous suffit de lire cette règle jusqu'à la page 9. Ce même petit garçon avec un panneau STOP vous indiquera quand arrêter. Tout ce qui vient après n'est pas nécessaire au jeu d'introduction. De plus, ne vous attardez pas aux sections présentant le panneau STOP.

Ensuite, lorsque vous aurez fini le jeu d'introduction, lisez le reste des règles et plongez dans le jeu complet. Mais chaque chose en son temps. Commençons !



1 Ce jeu se joue dans sa **boîte**. Après avoir ouvert la boîte, retirez-en tout le matériel à l'exception du boîtier de rangement en plastique qui doit demeurer dans la boîte. Ensuite, placez la boîte de manière à ce qu'elle soit accessible par chaque joueur. Au besoin, placez le couvercle de la boîte en dessous afin de surélever la surface de jeu.

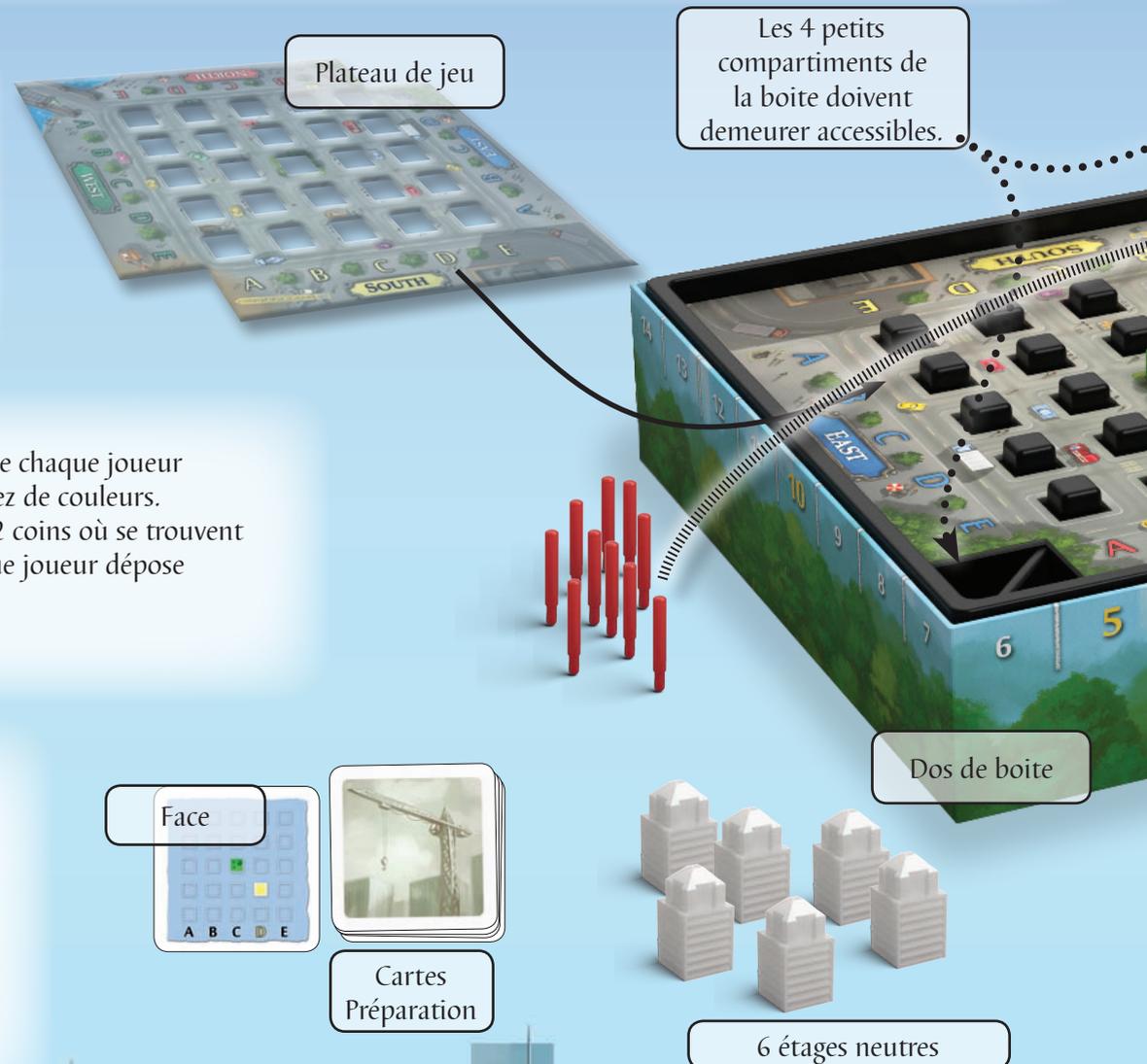
7 Terminez la mise en place en posant **le parc restant** au centre du plateau.



6 Insérez le plateau de jeu sur la boîte. Idéalement, placez-le pour que chaque joueur se trouve face à sa couleur. Au besoin, tournez le plateau ou changez de couleurs.
Attention : Lorsque vous placez le plateau de jeu, assurez-vous que les 2 coins où se trouvent les compartiments pour antennes demeurent accessibles. Ensuite, chaque joueur dépose les antennes de sa couleur dans le compartiment le plus proche.

Points cardinaux : North - Nord, South - Sud, East - Est, West - Ouest

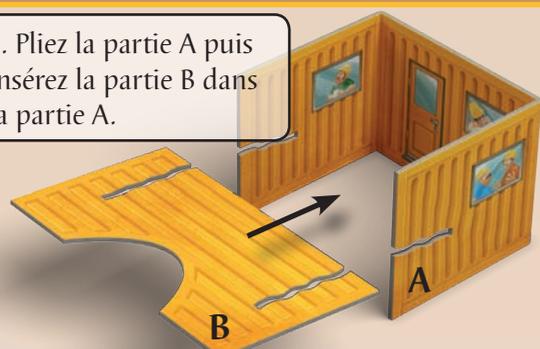
5 Mélangez les **cartes Préparation** face cachée puis prenez-en un certain nombre, en fonction du nombre de joueurs.
À 4 joueurs, prenez **6 cartes** que vous placez en pile et placez 6 étages neutres (blancs) à proximité. Remettez les cartes Préparation et les étages neutres restants dans la boîte.
Vous utiliserez les cartes Préparation pour poser les étages neutres sur le plateau. La section « Préparation » en page 4 vous expliquera en détail comment procéder.





2 Assemblez le **bureau de construction** et posez-le sur la table, à portée de main de tous.

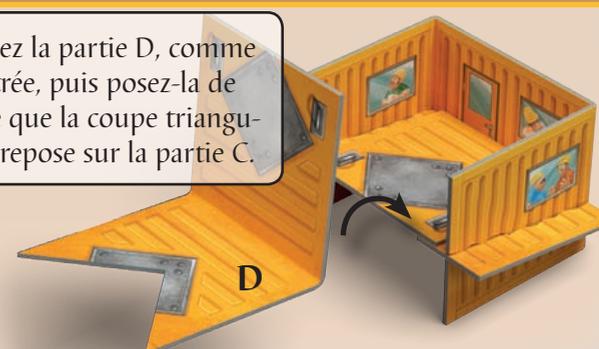
1. Pliez la partie A puis insérez la partie B dans la partie A.



2. Posez la partie C (plancher) à l'intérieur.



3. Pliez la partie D, comme illustrée, puis posez-la de sorte que la coupe triangulaire repose sur la partie C.



Bureau de construction



3 Il y a 4 couleurs de joueurs : **bleu, jaune, vert, rouge**. Chaque joueur choisit une couleur et prend les pièces suivantes :

- 12 étages
- 10 antennes
- 2 toits
- 1 parc



À 2 ou 3 joueurs, remettez les pièces restantes dans la boîte.

Chaque joueur prend **1 mouette** de sa couleur pour compter ses points à la fin de la partie. Vous n'aurez besoin que d'une mouette par couleur par partie, les autres sont des pièces de rechange.

Enfin, chaque joueur prend les **5 cartes Plan** de sa couleur.

Chaque joueur place les pièces de sa couleur (étages, mouette et **cartes plans**) devant lui.

4 Mélangez les **4 cartes Gratte-ciel** et placez-les face cachée. Chaque joueur prend 1 carte Gratte-ciel qu'il conserve secrètement (il ne doit pas la montrer aux autres). Ces cartes seront expliquées en page 8.



Cartes Gratte-ciel

Dos

3

APERÇU ET BUT DU JEU

Dans SKYLINERS, votre but est de voir le plus d'immeubles à la fin de la partie.

Chaque joueur devra s'assurer de placer ses étages judicieusement afin d'être celui qui en profitera le plus. Et pour en profiter plus à la fin de la partie, vous voudrez, de votre ligne de vue, voir le plus de gratte-ciels et de parcs. Vous devrez faire en sorte que vos adversaires n'érigent pas un immeuble devant votre nez. Vos plans devront tenir compte des machinations de vos adversaires et vous chercherez à avoir une hauteur d'avance sur eux en tout temps. Pour avoir cette vue idyllique à la fin de la partie, ne laissez pas les autres joueurs vous embrouiller.

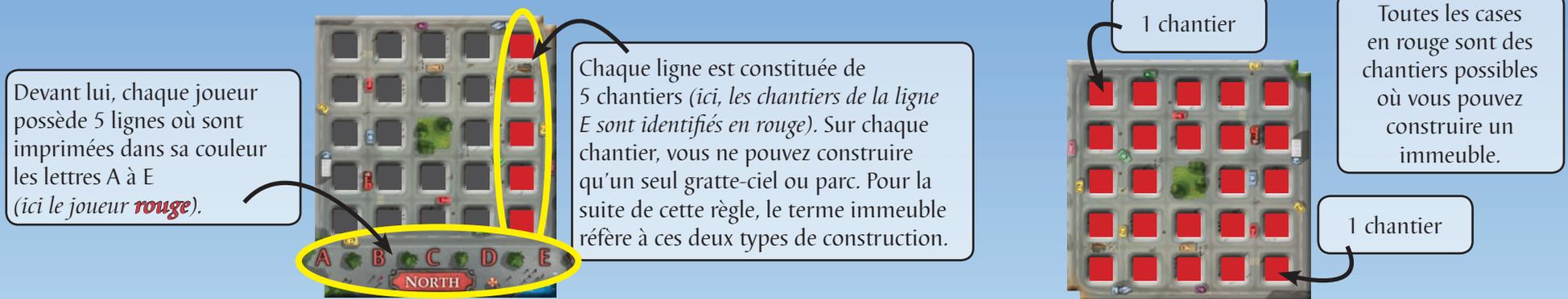


JEU D'INTRODUCTION

Au fur et à mesure que la partie avance, vous verrez des gratte-ciels s'élever de plus en plus haut vers le ciel.

Ensemble, les joueurs auront tout le plateau pour construire leurs gratte-ciels et leurs parcs. La zone de construction est formée de 5 cases sur 5 cases.

Remarque : Il y a toujours un parc sur la case du milieu de la zone de construction.



Chaque joueur observe toujours les chantiers à partir de sa ligne de vue. Il ne peut donc pas voir les immeubles cachés par d'autres immeubles.

À la fin de la partie, chaque joueur aura une ligne de vue sur un horizon différent de ses adversaires.

Le but du jeu d'introduction est de voir un maximum d'immeubles à la fin de la partie.



Tout au long de la partie, les joueurs soumettront des plans qui indiquent combien d'immeubles ils souhaitent voir dans chaque ligne à la fin de la partie. Seuls les plans réalisés rapporteront des points à la fin de la partie; réaliser ses plans est donc important! Tout cela sera couvert en détail plus tard.

PRÉPARATION

Avant de commencer la partie, les joueurs doivent placer quelques étages neutres sur le plateau.

Prenez la pile de cartes Préparation (celles avec la grue sur le dos) que vous avez préparée tel que décrit en page 2.

Ces cartes déterminent la position de départ des étages neutres et dirigeront un peu la construction de la ville.

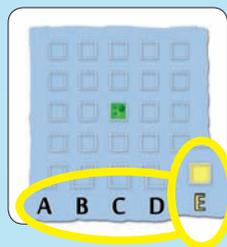


Dos

Comment lire la carte Préparation et placer les étages neutres ?

Le plus jeune joueur commence en piochant la première carte Préparation et en prenant un étage neutre.

Chaque carte Préparation présente la zone de construction et le parc au milieu. Le parc sert de point de repère.

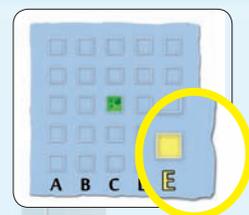


Les lettres A à E montrent au joueur, à partir de sa ligne de vue, dans quelle ligne il placera l'étage neutre. La lettre de la ligne est en jaune (à ne pas confondre avec la couleur de joueur). Le joueur doit donc placer l'étage neutre dans cette ligne. Ici, ce sera dans la ligne D.

Chaque carte indique aussi un chantier donné. Le joueur doit alors placer un étage neutre au même endroit. La position et la ligne sont indiquées en jaune. Ici, il s'agit de la position 5 de la ligne D.

Exemple 1 :

Rouge est la première joueuse. Elle a pioché la carte ci-contre.



Rouge doit alors, de sa ligne de vue, placer l'étage neutre sur la **première position** de la **ligne E** de la zone de construction.



Ensuite c'est au joueur à sa gauche de faire de même. Ce dernier pioche une carte et place un étage neutre sur le chantier indiqué.

Continuez ainsi jusqu'à ce que toutes les cartes Préparation aient été dévoilées, et donc tous les étages neutres placés.

Important : À son tour, le joueur place toujours l'étage neutre depuis **sa ligne de vue**. C'est pour cela que chaque joueur a les lettres A à E devant lui ; autrement, des erreurs seraient possibles.

Note : Il peut arriver que plusieurs étages neutres doivent être placés sur le même chantier. Il est donc possible que certains gratte-ciels n'aient pas le même nombre d'étages au début de la partie.

Lorsque tous les étages neutres auront été placés, la zone de construction ressemblera à ceci :

Exemple 2 :

C'est au tour de **Bleu** et il dévoile cette carte.



Bleu place alors, de sa ligne de vue, un étage neutre sur la **deuxième position de la ligne B** de la zone de construction.

L'étage neutre placé juste avant par **Rouge**.

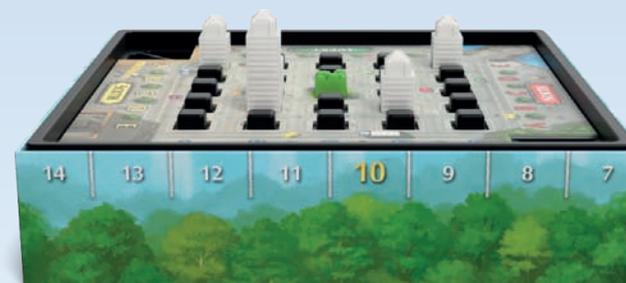
Exemple : À 4 joueurs, 6 cartes Préparation seront dévoilées et donc 6 étages neutres seront placés.



Vue de dessus



Ligne de vue de **Rouge**



Ligne de vue de **Bleu**

DÉROULEMENT DU JEU

Le joueur qui a placé le premier étage neutre est désigné premier joueur. En commençant par le premier joueur puis en poursuivant dans le sens horaire, chaque joueur réalise 2 fois l'action Construire.

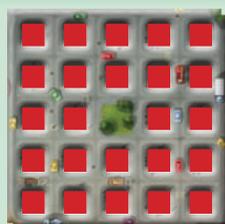
Les joueurs continuent ainsi jusqu'à ce qu'ils n'aient plus de **pièces**. Après quoi le décompte final a lieu (il est présenté en page 8).

Important : Lors de la dernière manche, chaque joueur ne pourra réaliser l'action Construire qu'une seule fois.

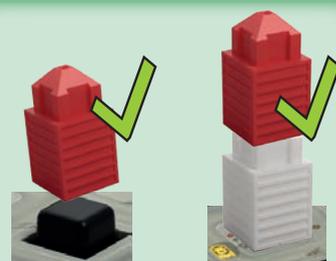
L'action Construire

Avec une action Construire, choisissez **1 de vos pièces** (étage, toit ou parc). Ensuite, placez cette pièce sur la zone de construction. Vous pouvez prendre la pièce de votre choix parmi celles encore dans votre réserve. Ainsi, lors de chacune de vos actions, vous pouvez prendre la pièce que vous souhaitez.

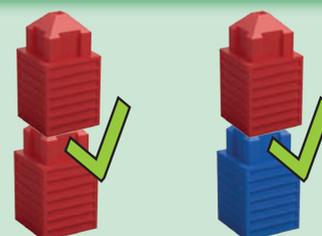
Vous devez observer les règles de placement suivantes :



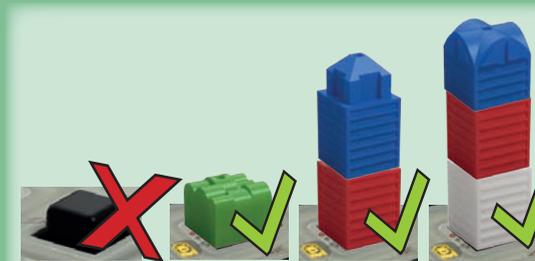
En principe, vous pouvez poser votre pièce sur n'importe quel chantier de la zone de construction (5x5). Toutefois, vous ne pouvez poser de pièce sur le parc situé au milieu.



Vous pouvez poser une pièce sur un chantier où se trouve aucune, 1 ou plusieurs pièces.



Si vous posez un étage ou un toit sur une autre pièce, la couleur de cette dernière n'a pas d'importance. Ainsi, vous pouvez poser une pièce sur une pièce de même couleur ou différente.



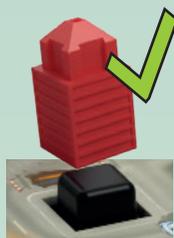
Lorsqu'un parc ou un toit est présent sur un chantier, alors vous **ne pouvez plus** poser de pièce.

Exception

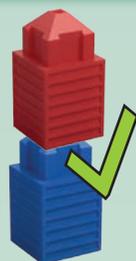
Vous ne pouvez pas construire deux pièces sur le même chantier durant le même tour. Ceci signifie que vous ne pouvez pas placer un toit sur un étage que vous avez posé durant le même tour. Toutefois, vous pouvez construire de nouveau sur ces chantiers lors d'un tour ultérieur.

Chaque pièce présente ses particularités :

• Vous souhaitez poser un étage...



Vous pouvez poser un étage directement sur le plateau.



Vous pouvez poser un étage sur un autre étage.

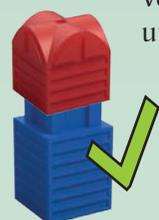


Vous **ne pouvez pas** poser un étage sur un toit.



Vous **ne pouvez pas** poser un étage sur un parc.

• Vous souhaitez poser un toit...



Vous pouvez poser un toit sur un étage.



Vous **ne pouvez pas** poser un toit sur un autre toit.



Vous **ne pouvez pas** poser un toit sur un parc.



Vous **ne pouvez pas** mettre un toit directement sur le plateau. Il doit y avoir au moins un étage sur le chantier pour que vous puissiez y poser un toit.

• Vous souhaitez poser un parc...



Vous pouvez poser un parc directement sur le plateau.



Vous **ne pouvez pas** poser un parc sur un étage.



Vous **ne pouvez pas** poser un parc sur un toit.



Vous **ne pouvez pas** poser un parc sur un autre parc.

Cas particulier : Dans certains cas rares, il peut arriver qu'un joueur ne trouve pas de chantier où poser son parc. Dans un tel cas où le joueur ne peut compléter son action, cette action est tout simplement perdue.

LES JOUEURS VEULENT VOIR DES IMMEUBLES

Le but du jeu est de voir le plus d'immeubles possible (*rappel : les immeubles sont les parcs, les étages et les toits*). Lors du décompte final, chaque joueur marque des points pour les immeubles qu'il peut voir, et seulement ceux qu'il peut voir. Vous trouverez plus d'information sur le décompte final du jeu d'introduction en page 8.

Vous trouverez les règles du décompte final pour le jeu normal en page 11.

Quand un joueur voit-il un immeuble ?

Chaque ligne (A à E) observée individuellement est prise en considération dans la ligne de vue du joueur.

Il y a exactement 5 chantiers dans chaque ligne. Tant qu'il n'y a aucun immeuble sur un chantier, ce dernier est vide.

Un joueur ne voit que les immeubles qui ne sont pas bloqués par un immeuble plus haut. Ainsi, un joueur voit uniquement les immeubles qui sont plus hauts que les immeubles placés devant lui. En d'autres termes, un joueur ne verra pas un immeuble plus petit placé derrière un immeuble plus grand ; ou encore, si deux immeubles de même taille placés l'un derrière l'autre, le joueur n'en verra qu'un.

Comme dans la vraie vie, un grand immeuble empêche de voir une petite maison construite derrière lui.



5 chantiers par ligne



Ligne de vue du joueur

Ci-dessous, les différences de hauteur :



1 immeuble comprenant
1 parc



1 immeuble comprenant
1 étage



1 immeuble comprenant
1 étage et 1 toit



1 immeuble comprenant
2 étages

- ⊗ Chaque joueur regarde toujours les lignes depuis **sa ligne de vue individuelle** qui se trouve directement devant lui.
 - ⊗ Un chantier vide n'est pas un immeuble. Dès qu'il y a au moins une pièce sur un chantier (parc ou étage), un immeuble devient alors visible.
 - ⊗ Chaque joueur a sa propre ligne de vue sur le plateau. Ainsi, chacun peut voir des immeubles différents dans les lignes qu'il voit.
 - ⊗ Dès qu'une pièce est placée sur le plateau, **elle n'a plus** de propriétaire. La pièce fait maintenant partie de la ville.
- Conseil :** Plus les immeubles situés à l'avant sont petits, plus il vous sera facile de voir des immeubles situés derrière.

Exemple : Pour les besoins de l'exemple, ne considérons que la ligne B du point de vue de **Rouge**. De plus, les pièces des autres lignes ont été omises.



Devant de la ligne
de vue de **Rouge**

Rouge peut voir
ces 3 immeubles.

Pour vous aider à
comprendre, nous vous
présentons la même
ligne pour **Rouge**,
mais d'un angle de vue
différent.

Ligne de vue
de **Rouge**



Rouge ne peut
pas voir ces
deux immeubles.

Rouge voit un total de 3 immeubles : le parc en 1^{re} position ainsi que les gratte-ciels en 2^e et 4^e position. **Rouge** ne peut pas voir les gratte-ciels aux positions 3 et 5 puisqu'ils sont cachés.

LES CARTES GRATTE-CIEL

Chaque joueur commence la partie avec **1 carte Gratte-ciel**.

Cette carte indique dans quel **quartier** doit se trouver l'immeuble le plus haut à la fin de la partie.

L'immeuble le plus haut est celui comptant le plus d'étages et, possiblement, un toit. Il est possible que plusieurs immeubles soient à égalité pour la hauteur à la fin de la partie. Dans un tel cas, il y a plusieurs « immeuble le plus haut ».

Puisque la carte Gratte-ciel de chaque joueur affiche un quartier différent, chaque joueur aura un objectif différent, menant à une compétition féroce pour ériger le plus grand gratte-ciel.

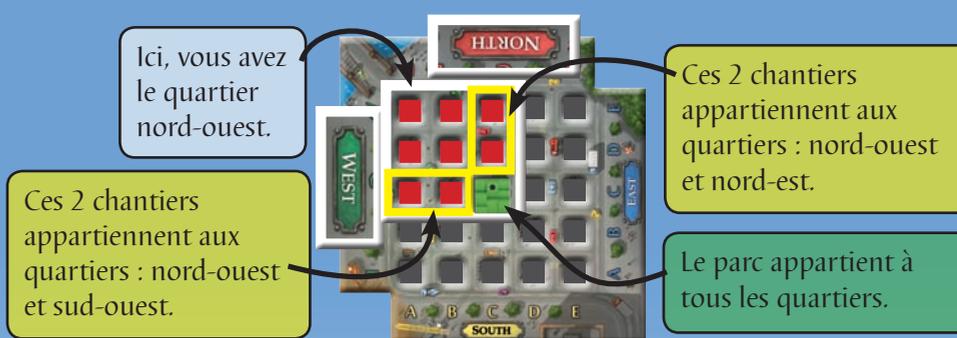


À la fin de
la partie,
l'immeuble
le plus haut
devrait se
trouver dans
ce quartier.

Qu'est-ce qu'un quartier ?

Les 9 chantiers se trouvant dans un coin de plateau forment 1 quartier. Ceci signifie que dans chaque quartier partage 2 chantiers avec chacun des quartiers voisins, permettant ainsi le chevauchement. Le parc au centre du plateau fait partie de tous les quartiers et, comme vous le savez, personne ne peut y construire de pièce.

À la fin de la partie, chaque joueur vérifie sa carte Gratte-ciel. Si l'immeuble le plus haut se trouve dans son quartier, il marque 3 points. (plus de détail à propos du décompte à la page 9)



FIN DE LA PARTIE

La partie se termine lorsque tous les joueurs ont placé toutes leurs pièces. Lors de la dernière manche, chaque joueur n'aura qu'une pièce en main. Ainsi, durant cette manche finale, chaque joueur ne fera qu'une fois l'action de construction et placera une seule pièce, et non deux. Ensuite survient le décompte final.

DÉCOMPTE FINAL

Vous marquez maintenant des points pour les immeubles visibles et des points supplémentaires pour les antennes. De plus, vous évaluez votre carte Gratte-ciel.

1. Évaluation des immeubles visibles

Évaluez maintenant chaque ligne individuellement.

Le premier joueur marque maintenant ses points pour sa ligne A et il placera possiblement des antennes, qui seront évaluées plus tard. Ensuite, le joueur à sa gauche fait de même pour la ligne A, puis le joueur suivant et ainsi de suite. C'est ainsi que vous évaluez chacune des 5 lignes, dans l'ordre, de A à E.

A. Combien d'immeubles voyez-vous ?

Le joueur regarde combien d'immeubles il voit dans la ligne évaluée (tel que présenté en page 7). Il marque alors 1 point par immeuble qu'il voit.

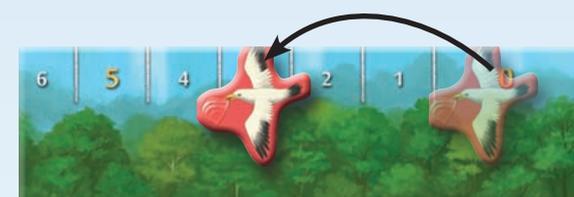
Lorsqu'un joueur marque des points, il avance sa mouette de ce nombre de cases et l'accroche devant son score actuel. Avant de noter ses premiers points, le joueur

Exemple :

C'est au tour de Rouge d'évaluer la ligne B. Rouge voit 3 immeubles dans la ligne B. Elle marque donc 3 points.



Voici le même exemple pour Rouge, présenté d'un autre angle de vue.



Rouge avance sa mouette de 3 cases sur la piste de score.

devra accrocher sa mouette devant le 0 de la piste de score.

Note : Si les 4 joueurs se retrouvent avec le même score, vous devrez mettre 1 des mouettes sur la table. Placez-la directement sous le score qu'a ce joueur afin de ne pas perdre le compte. Dès qu'il y a suffisamment d'espace pour la mouette, ou que le joueur marque des points, remplacez-la sur la piste de score.

B. Où poser vos antennes ?

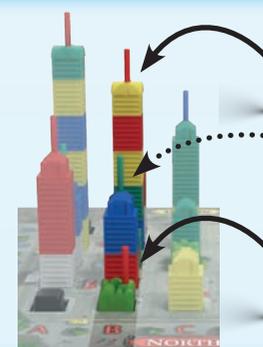
Sur chaque immeuble que vous voyez, posez 1 antenne. Sur les immeubles que vous ne voyez pas, vous ne placez aucune antenne. S'il y a déjà une antenne sur l'immeuble, alors vous ne pouvez pas en poser une autre.

Remarque : Un immeuble avec une antenne n'est pas considéré plus haut !

Continuez ainsi en sens horaire jusqu'à ce que tous les joueurs aient regardé chaque ligne et éventuellement posé une antenne.

Exemple :

Rouge voit 3 immeubles dans la ligne B (le même exemple que ci-dessus). Comme deuxième étape, elle pose ses antennes. Elle ne pose que 2 antennes, puisqu'il y en a déjà l'antenne d'un autre joueur sur le 3^e immeuble.



Vous pouvez voir ici l'antenne que Vert a déjà posée.

2. Évaluation des antennes

Chaque joueur marque **1 point** pour chacune des antennes qu'il a posées sur un immeuble.

Conseil : Un joueur qui pose ses antennes marquera plus de points. Assurez-vous de voir un maximum d'immeubles dans votre première ligne.

Note : Ce n'est que dans le jeu d'introduction que l'évaluation se déroule ainsi : tous les joueurs regardent la ligne A, puis la ligne B, etc. Nous réalisons que ceci mène à des résultats similaires, mais ceci est tout à fait convenable pour le jeu d'introduction.

La règle de pose et d'évaluation change dans la version normale du jeu, présentée en page 9.

3. Évaluation des cartes Gratte-ciel

Le plus haut immeuble est déterminé. Le ou les joueurs qui ont une carte Gratte-ciel correspondant exactement au quartier où se trouve l'immeuble le plus haut marquent chacun **3 points**.

Si plusieurs immeubles sont « le plus haut », alors chacun d'eux est considéré comme le plus haut. Chaque joueur dont la carte Gratte-ciel correspond à l'un des quartiers où se trouve un tel immeuble marque alors **3 points**.

Note : Les antennes ne sont pas prises en compte lorsque vous déterminez la hauteur des immeubles.

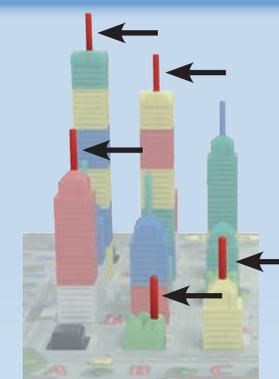
De plus, le nombre d'étages et la présence d'un toit n'ont pas d'incidence pour déterminer quel immeuble est le plus haut.

Exemple :

Rouge a posé ses antennes illustrées ci-contre sur la zone de construction.

Rouge a posé au total **5 antennes**.

Elle marque donc **5 points**.



(Pour simplifier l'exemple, nous ne considérons que les lignes A à C.)

Exemple :

L'immeuble le plus haut dans notre exemple est le suivant : il se trouve dans les quartiers nord-ouest et nord-est.



Les joueurs possédant la carte nord-ouest et nord-est marquent chacun **3 points**.

GAGNANT

À l'issue du décompte final, le joueur qui a marqué le plus de points est déclaré vainqueur. En cas d'égalité, le joueur qui a posé le plus d'antennes l'emporte. Si l'égalité persiste, il y a plusieurs gagnants.



Et voilà ! Vous connaissez déjà les mécanismes de base du jeu. Vous ne devriez avoir aucun problème à intégrer quelques éléments de plus. La section suivante vous présentera la version normale du jeu et ses quelques différences.

LE JEU NORMAL

MISE EN PLACE

La mise en place est comme celle décrite aux pages 2 et 3. Vous aurez maintenant besoin de tout le matériel et vous devrez lire les sections avec des panneaux STOP.

Préparez le plateau à l'aide des cartes Préparation, comme aux pages 4 et 5.

DÉROULEMENT DU JEU

En commençant par le premier joueur et en poursuivant en sens horaire, vous jouerez jusqu'à ce **qu'un** joueur ait joué tous les **étages**  de sa couleur. Terminez ce tour de table (pour que tous les joueurs aient le même nombre de tours) puis procédez au décompte final, présenté à la page 11.

À son tour, un joueur a **2 actions**. Ensuite, c'est au tour du joueur à sa gauche et ainsi de suite.

LES ACTIONS :

- I. Construire
- II. Construire ou planifier

La **première action** de chaque joueur **doit** toujours être **construire**. Pour sa **deuxième action**, le joueur choisit entre construire à nouveau **ou** planifier.

I. Construire

L'action Construire est inchangée à celle du jeu d'introduction. Les règles vous ont été présentées aux pages 5 et 6.

II. Planifier

Avec sa deuxième action, le joueur peut choisir l'action Planifier. Pour cela il choisit l'une de ses 5 cartes Plan et la pose dans le bureau de construction. Chaque joueur veut placer le plus de cartes Plan correctement dans le bureau de construction avant la fin de la partie, car c'est de cette façon qu'il marquera le plus de points.

Qu'est-ce qui est planifié exactement ?

Comme dans le jeu d'introduction, les joueurs souhaitent voir des immeubles **selon leur point de vue**. Cependant, chaque joueur doit prévoir le nombre exact d'immeubles qu'il souhaite voir dans chaque ligne donnée. Autrement dit, les plans d'un joueur doivent correspondre exactement à son point de vue afin de rapporter des points à la fin de la partie. Les cartes Plan sont détaillées plus bas.

Quelles informations se retrouvent sur les cartes Plan ?

Chaque joueur dispose de 5 cartes Plan, à raison d'une carte par ligne (A à E). Chaque joueur dispose donc d'une carte pour chacune des lignes.

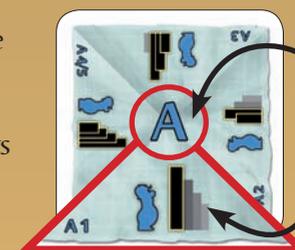
Chaque carte Plan est divisée en 4 segments.

Lorsque vous voulez faire l'action Planifier, vous devez choisir l'une de vos cartes Plan et ensuite l'un des segments de la carte. Chacun des segments correspond à un certain nombre d'immeubles que vous souhaitez voir à la fin de la partie.

Que représente chacun des segments d'une carte Plan ?



Carte Plan



La carte Plan pour la ligne A.

1 segment

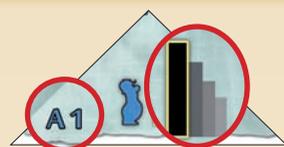
La lettre (*ici A*) montre la **ligne** pour laquelle le joueur note le nombre d'immeubles qu'il souhaite voir.
Le chiffre indique **le nombre d'immeubles** (*ici 2*) que le joueur souhaite voir dans cette ligne.



Couleur du joueur

Représentation visuelle :

Les barres au contour jaune sont les immeubles que le joueur souhaite voir. Les barres grises représentent des immeubles plus petits que le joueur ne voit pas.
Note : Cette représentation visuelle ne sert que d'exemple. La disposition des immeubles n'a pas à être reproduite exactement sur le plateau.



En plaçant cette carte dans le bureau de construction, le joueur indique qu'il souhaite voir **exactement 1 immeuble** dans la **ligne A**.



En plaçant cette carte dans le bureau de construction, le joueur indique qu'il souhaite voir **exactement 2 immeubles** dans la **ligne A**.



En plaçant cette carte dans le bureau de construction, le joueur indique qu'il souhaite voir **exactement 3 immeubles** dans la **ligne A**.

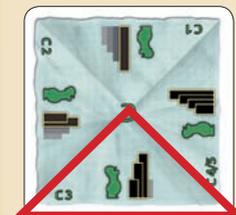


En plaçant cette carte dans le bureau de construction, le joueur indique qu'il souhaite voir **4 ou 5 immeubles** dans la **ligne A**. Selon ce qu'il voit, il marquera 4 ou 5 **points**.

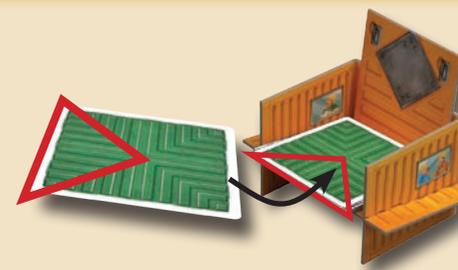
Comment placer ses cartes Plan dans le bureau de construction ?

Prenez la carte en plaçant votre pouce et votre index sur le segment choisi. Placez ensuite la carte face cachée dans le bureau de construction. Les autres joueurs ne doivent pas voir votre plan.

Exemple :



Vert choisit le segment C 3 et place sa carte, tel qu'illustrée, dans le bureau de construction.



Vert s'assure de placer la carte face cachée afin que les autres joueurs ne puissent pas voir sa carte.

Notes

- ⊗ L'évaluation des cartes Plan n'a lieu qu'à la fin de la partie. Les joueurs doivent donc s'assurer de placer leurs cartes Plan à l'avance.
- ⊗ Seules les cartes Plan dans le bureau de construction permettent de marquer des points. Ainsi, si vous ne placez aucune de vos cartes Plan, vous ne marquerez aucun point avec elles. Vous devez donc vous assurer de les jouer assez tôt pour mettre en place la stratégie adéquate.
- ⊗ De plus, seules les cartes Plan correctement placées rapportent des points. Les joueurs qui placeront leurs cartes Plan en premier pourront sans doute poser plus d'antennes. Tout cela sera présenté en détail ci-dessous.
- ⊗ En plaçant votre carte, vous ne choisissez que le nombre d'immeubles que vous souhaitez voir à la fin de la partie. À la fin de la partie, il importe peu où les étages et les parcs ont été placés et à qui ils appartiennent.
- ⊗ Afin de ne pas oublier l'information qu'il place dans le bureau de construction, un joueur peut noter ses choix comme il le souhaite.

FIN DE LA PARTIE

La fin de la partie commence lorsqu'un joueur n'a plus d'étage. Ceci signifie que la fin de partie peut être déclenchée même si un autre joueur a encore des pièces (toits ou parc). Seuls les étages sont comptés. Complétez le tour de table de manière à ce que tous les joueurs aient le même nombre de tours (c.-à-d. que le dernier à jouer est toujours celui à droite du premier joueur), après quoi le décompte final a lieu.

Note : Les parcs et les toits ne sont pas des étages et **ne peuvent donc pas** déclencher la fin de la partie. Ainsi, si un joueur n'a plus de toits et son parc, la fin de partie n'est pas initiée.

DÉCOMPTE FINAL

À la fin de la partie, les joueurs marquent des **points** pour leurs **cartes Plan** réalisées et possiblement leurs **antennes**. De plus, la **carte Gratte-ciel** de chaque joueur est aussi évaluée à ce moment de la partie.

1. Évaluation des cartes Plan réalisées dans le bureau de construction

Le premier joueur plie la partie supérieure du bureau de construction et la retire de la base. Il enlève également la pièce servant de plancher, de sorte que l'on puisse voir la coupe triangulaire ainsi que la première carte Plan d'un joueur. Seul le segment de la carte Plan que l'on peut voir est pris en considération. Évaluez chaque carte Plan, l'une après l'autre, en ne tenant compte que des cartes dont le plan a été réalisé.

Note : Un joueur marque uniquement des points si sa carte Plan a été réalisée.

Note : Un joueur qui place ses cartes plus tôt aura donc plus de chance de poser ses antennes.

A. Combien d'immeubles le joueur voit-il dans la ligne ?

La carte Plan visible dans le bureau de construction est maintenant évaluée. Le premier joueur doit :

- ⊗ identifier le propriétaire de la carte Plan
- ⊗ et le nombre d'immeubles qu'il souhaite voir dans quelle ligne.

Rappel : Vous trouverez en page 10 l'explication sur comment lire et jouer les cartes Plan.

Ce joueur regarde maintenant cette ligne et indique aux autres joueurs combien d'immeubles il peut voir dans cette ligne.

B. Est-ce que le joueur voit le même nombre d'immeubles ?

Une carte Plan est réalisée si elle indique le même nombre d'immeubles que le joueur peut voir réellement. Si c'est le cas, le joueur marque **1 point** par immeuble qu'il peut voir.

La règle de pose des antennes est la même que dans le jeu d'introduction : le joueur pose une de ses antennes sur chacun des immeubles qu'il peut voir et sur lesquels il n'y a pas d'antenne.

Attention : Si un joueur voit plus ou moins d'immeubles que le nombre indiqué sur sa carte Plan, alors ce joueur **ne marque aucun point**.

De plus, il ne pose pas d'antenne sur les immeubles qu'il peut voir.

Seul le segment de la carte Plan que vous pouvez voir dans la coupe est observé.



Exemple :

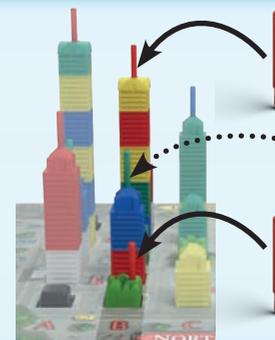
Rouge voit 3 immeubles dans la ligne B.



Exemple :



Rouge a posé cette carte Plan dans le bureau de construction : elle souhaite voir 3 immeubles dans la **ligne B**. Tel qu'illustré à droite, cela correspond à ce qu'elle voit. Elle marque donc **3 points**.



Rouge pose 2 antennes. Elle ne pose pas d'antenne sur le 3^e immeuble, car l'antenne d'un autre joueur y est présente.

On peut voir ici l'antenne du joueur **Vert**, posée plus tôt lors du décompte.

Cas spécial : Chaque joueur a 10 antennes. Si la réserve d'antennes d'un joueur se vide complètement, il marque immédiatement **1 point** pour chaque antenne manquante qu'il **aurait** à placer.

2. Points pour les antennes posées

Lorsque toutes les cartes Plan ont été évaluées, les joueurs observent les antennes qui ont été posées. Tout comme dans le jeu d'introduction (page 9), chaque joueur marque **1 point** pour chacune de ses antennes qu'il a posé.

3. Évaluation des cartes Gratte-ciel

L'évaluation des **cartes Gratte-ciel** est identique à celle du jeu d'introduction, tel qu'expliqué en page 9.

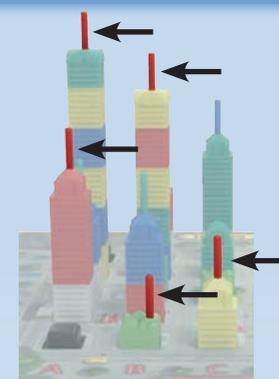


Exemple :

Rouge a posé les antennes illustrées ci-contre sur la zone de construction.

Rouge a posé au total **5 antennes**.

Elle marque donc **5 points**.



(Pour simplifier l'exemple, nous ne considérons que les lignes A à C.)

GAGNANT

À l'issue du décompte final, le joueur qui a marqué le plus de points est déclaré vainqueur. En cas d'égalité, le joueur qui a posé le plus d'antennes l'emporte. Si l'égalité persiste, il y a plusieurs gagnants.

POUR JOUER À 2 ET 3 JOUEURS

Vous trouverez ci-dessous les changements requis pour jouer à 2 ou 3 joueurs. Le reste des règles est inchangé par rapport à la version à 4 joueurs. Une fois la mise en place complétée, mettez le matériel restant de côté.

2 JOUEURS

- ✕ Les deux joueurs jouent l'un à côté de l'autre, autour d'un coin. Ils ne doivent pas jouer **en face à face!**
- ✕ Chaque joueur prend les **16 étages** de sa couleur.
- ✕ Pour la préparation, **12 cartes Préparation** et le même nombre d'étages neutres sont posés à tour de rôle par les deux joueurs.

3 JOUEURS

- ✕ Chaque joueur prend **14 étages** de sa couleur.
- ✕ Pour la préparation, **9 cartes Préparation** et le même nombre d'étages neutres sont posés à tour de rôle par les trois joueurs.

RANGEMENT APRÈS UNE PARTIE

Après avoir vous rangé le matériel dans la boîte, tournez le plateau de 90° pour couvrir les compartiments à antennes. Ceci empêchera le matériel de bouger à l'intérieur de la boîte et de se mélanger, vous permettant de jouer plus rapidement la prochaine fois.

VUE D'ENSEMBLE DU MATÉRIEL

4 JOUEURS

Chaque joueur possède :

- 12 étages
- 10 antennes
- 2 toits
- 1 parc

Cartes Préparation : 6 cartes

3 JOUEURS

Chaque joueur possède :

- 14 étages
- 10 antennes
- 2 toits
- 1 parc

Cartes Préparation : 9 cartes

2 JOUEURS

Chaque joueur possède :

- 16 étages
- 10 antennes
- 2 toits
- 1 parc

Cartes Préparation : 12 cartes

L'auteur et l'éditeur remercient les testeurs pour leur précieuse collaboration et tiennent à souligner la contribution particulière de Dieter Hornung. Nous voulons aussi remercier tout particulièrement Christof Tisch pour sa contributions à ce jeu. Gabriele Bubola : « Je veux tout d'abord remercier ma femme, Laura, pour tout le support qu'elle m'a offert. Elle est la première personne à avoir testé mon jeu et avec qui j'ai partagé mes idées. Elle est aussi la première avec qui j'ai joué à Skyliners et devant qui je me suis exclamé : « Ça marche ! » Ensuite, je ne peux oublier mon ami Federico Latini, qui a toujours eu une réponse à chacune de mes questions et sans qui la conception de mon jeu n'aurait jamais évolué. Finalement, un grand merci à Hans im Glück pour avoir cru à Skyliners. »

Rédaction de la règle originale : Gregor Abraham et Hanna & Alex Weiß

Rédaction de la version française : Jean-François Gagné

Remerciements à Olivier Prévot et Maryse Touzin pour la relecture.

© 2015 Hans im Glück Verlags-GmbH

© 2015 F2Z Entertainment Inc.

31 rue de la Coopérative

Rigaud QC J0P 1P0

Canada

info@filosofiagames.com

www.filosofiagames.com

