

SKYLINE

un jeu d'Antoine Elie, d'après le jeu
de Zackariel, Samantha et Vianney Carvalho

Nombre de joueurs : 2 à 6 **Age :** 8+ **Durée :** 15 minutes

Bienvenue dans Skyline! Vous êtes en charge de la construction du nouveau quartier de la ville.
Mais vous êtes en concurrence avec d'autres chefs de chantiers.

But du jeu : avoir le plus de points en fin de partie (ou voir les règles spéciales).

Mise en place : chaque joueur prend une fiche et un crayon. Il faudra autant de dés que de joueurs +1,
sauf à 2 joueurs où il faudra +2.

Présentation de la fiche : Elle se compose de deux parties : les tours et les parkings. Pour être construit, en mode classique (c'est à dire sans règle spéciale) les tours doivent être construites dans un ordre croissant, c'est à dire qu'un étage supérieur aura toujours un chiffre supérieur à l'étage d'en dessous. Les parkings se construisent dans l'ordre inverse par rapport au sol. Le niveau le plus proche du sol doit avoir un chiffre plus élevé que le niveau d'en dessous.
Les dés ne sont jamais relancés durant le tour.

Déroulement de la partie : Les joueurs ne doivent pas montrer leur fiche et se positionnent donc pour pouvoir la remplir sans être vu des autres. Le joueur qui joue en premier sera le Lanceur pour ce tour là et il jette tous les dés. Il en choisit un, qui ne sera plus disponible pour les joueurs suivants. Il pose son dé devant lui pour que les autres joueurs puissent en voir la valeur. Le tour passe au joueur à sa gauche qui choisit un dé dans ceux restant, le pose devant lui, et ainsi de suite jusqu'à ce qu'il ne reste qu'1 dé non utilisé (ou 2 à deux joueurs).

Les joueurs reportent alors le chiffre de leur dé sur leur fiche en suivant la méthode de construction adéquate (si c'est une tour croissante, si c'est un parking décroissant, voir "Présentation de la fiche"). Les étages et niveaux doivent être construit dans l'ordre. On ne peut pas laisser une case vide et construire l'étage du dessus (ou en dessous pour les parkings). Un nouveau tour commence, et le nouveau Lanceur est celui qui a choisi le dé avec la valeur la plus basse au tour précédent. Si plusieurs joueurs sont concernés, c'est celui immédiatement à droite du Lanceur du tour précédent qui sera désigné Lanceur. Dès qu'un joueur complète une tour et son parking avant les autres, il l'annonce aux autres joueurs et il entoure la valeur bonus dans la bulle au-dessus de la tour concernée. Les autres joueurs barrent la bulle. Ils pourront achever la tour mais ne gagneront pas le bonus.

Fin de partie : La fin de partie est annoncée dès qu'un joueur complète entièrement 3 tours et leurs parkings associés. On termine le tour en cours et on compte les points.

Comptage des points : Chaque tour terminée rapporte toujours 1 point par étage, (et 1 point par niveau de parking) quel que soit le chiffre inscrit dans la case (les tours de 4 étages rapportent 4 points, celles de 5 étages 5 etc.). Les joueurs concernés ajoutent les éventuels bonus et inscrivent les points de chaque tour dans les ronds sous les tours et la somme totale dans le carré à droite. Celui qui a le plus de points l'emporte.

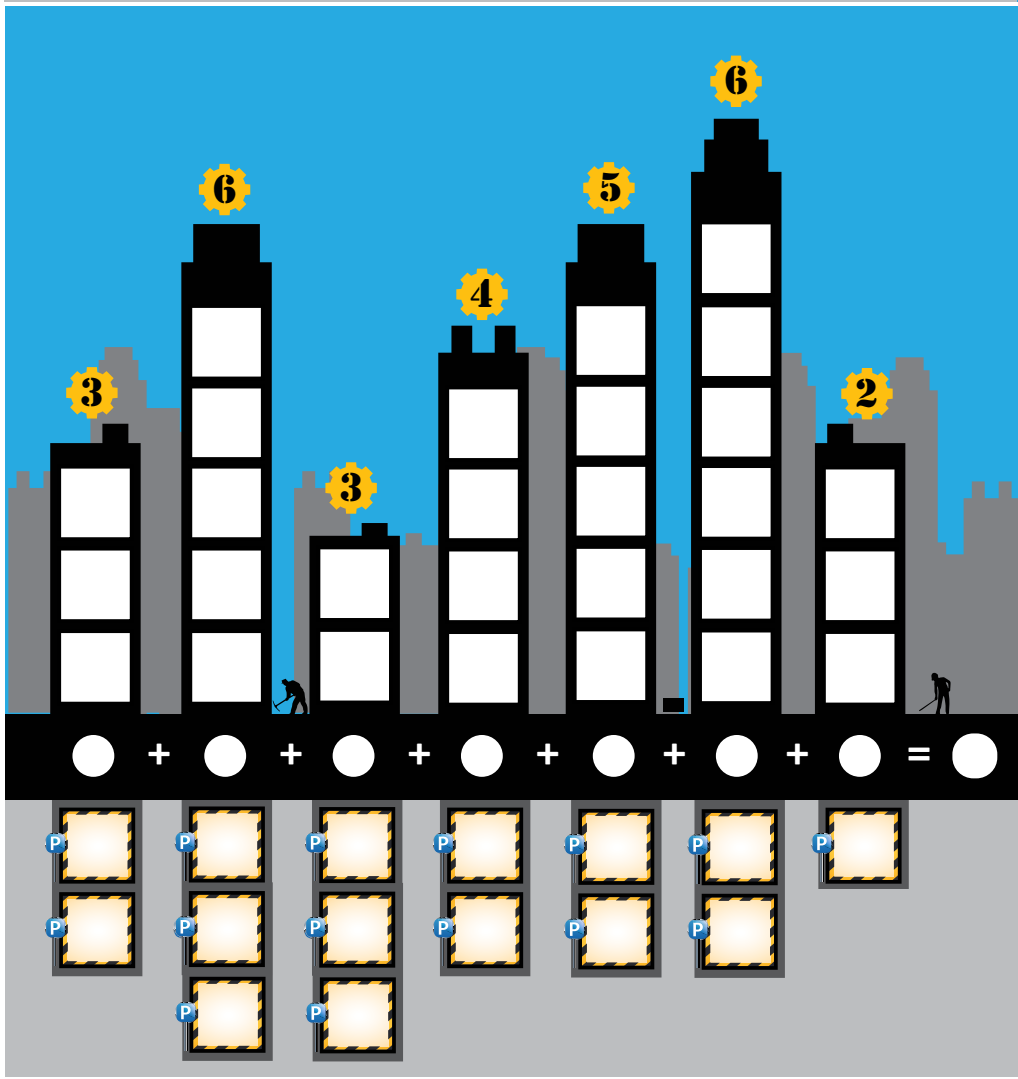
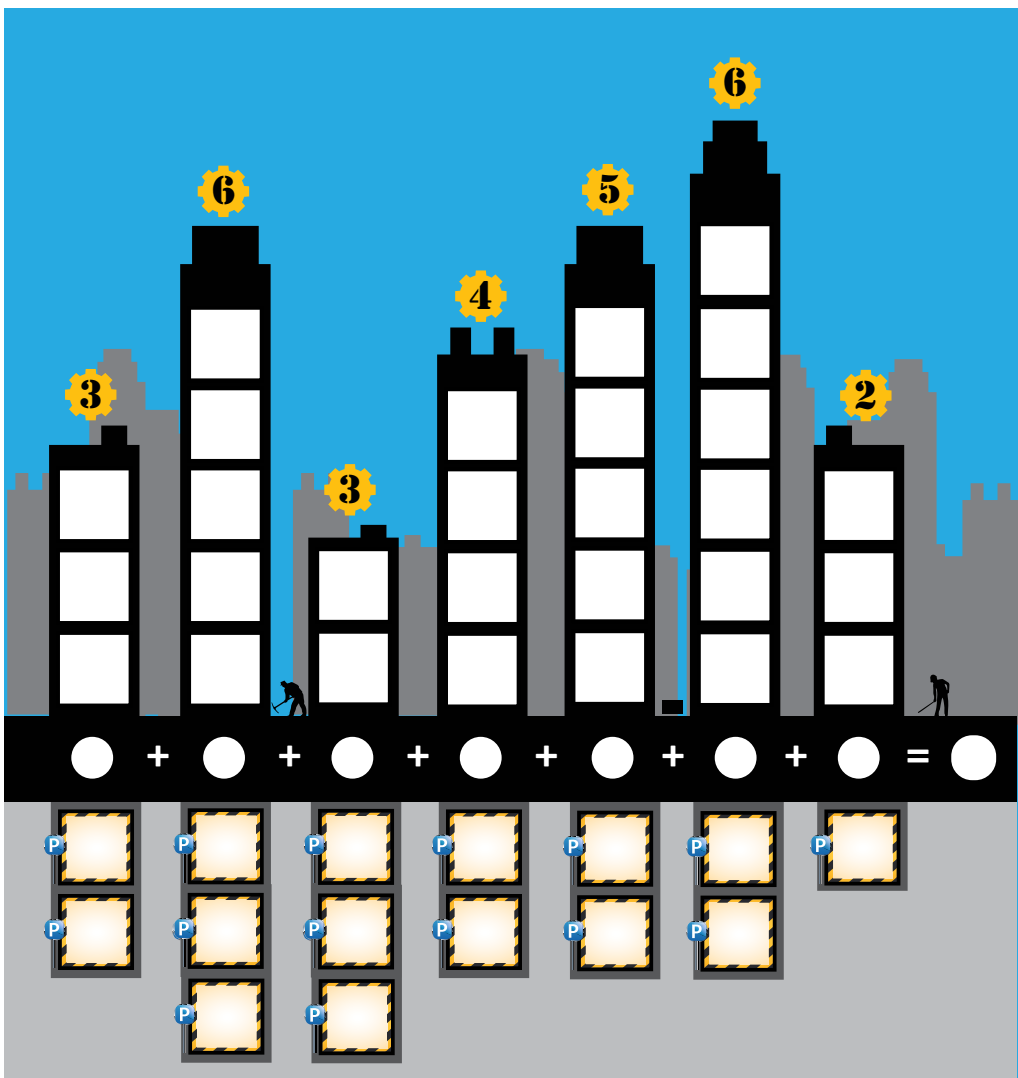
Règles spéciales : Pour tenter à la fois de simuler une variété dans la construction immobilière, et pour ajouter un côté asymétrique entre joueurs, il est possible de jouer avec des règles spéciales. Si vous décidez de les utiliser, mélangez les 11 cartes et distribuez-en une à chaque joueur.

Les cartes contiennent des nouvelles règles de construction, des manières différentes de marquer des points, et des conditions de victoire inédites. Elles prennent le pas sur les règles classiques.

Le chiffre à droite du titre de la carte correspond au multiplicateur des bonus : x0 = supprimés, x0,5 = divisés par deux, x1 = reste les mêmes, x2 = multiplié par deux.

Etages doubles/triples : pour valider un étage double, il faudra diviser la case en deux et reporter deux fois le même chiffre. A partir du moment où une des deux cases est remplie, on peut construire la case au-dessus. Mais pour la validation de la tour, il faudra compléter les deux cases de l'étage. Même chose pour un étage triple, mais à trois. Si vous estimez les effets déséquilibrés, n'hésitez pas à les modifier, ou même à en écrire des nouvelles avec le modèle fourni.

<- à imprimer 2 fois pour jouer à 4 joueurs.



x1

RENÉ LA TAUPE

Tout ce qui est à la surface ne vous intéresse pas. Vous ne construisez que les parkings. **TOUT** les parkings pour arrêter la partie.



CE QUI SE PASSE À LAS VEGAS

x0,5

Bienvenue à Vegas ! Faites vos jeux ! ☐ Les immeubles au nombre d'étages paires ne doivent être remplis que de chiffres paires, quelque soit l'ordre. Et inversement. Les parkings sont supprimés.



RUE DE LA PAIX

x0,5

Les immeubles deviennent des hôtels. Et plus un hôtel est haut, plus il est luxueux. La tour de 6 étages ne doit être remplis que de 6. Celles de 5 étages, de 5, etc... Les parkings sont supprimés

x0

HOLLYWOOD BOULEVARD

Vos immeubles ne sont que des façades de décors de films. Vous remplissez qu'une case sur deux pour les valider. Vous devez terminer tous les immeubles. Pour chaque immeuble terminés de cette façon, vous marquez des points de manière normal comme si vous aviez rempli toutes les cases. Les parkings sont supprimés.



VUE SUR PISTE

x2

L'aéroport à proximité vous obligent à poser du double vitrage. Tous les étages deviennent des étages doubles. Les bonus sont multipliés par 2.



CHEMIN DE TRAVERSE

x1

Tous les rez-de-chaussée deviennent des commerces. Si vous arrivez à les remplir tous avec des 1. Vous doublez votre total de points. Sinon, vous marquer un point supplémentaire par RdC rempli avec un 1, même si la tour n'est pas achevée.

EMPLOI FICTIF

Vous faites semblant de jouer. Vous jouer comme les autres, mais vous en devez rien noter sur votre fiche. Si vous n'êtes pas démasqué avant la fin de la partie, vous gagnez en même temps que le joueur qui a le plus de point.



TOUR KARIN

x2

Les derniers étages des immeubles de 4, 5 et 6 étages deviennent des étages triples



PATEMA

x1

Vous inversez la fiche. Les parkings deviennent des tours et les tours des parkings.

x1

ALEXANDRIE ALEXANDRA

Les immeubles deviennent des pyramides : l'étage inférieure doit toujours être un nombre plus grand que l'étage qui arrive après. Les parkings deviennent des salles secrètes, elles ne doivent être complété qu'avec le nombre égale à leur profondeur



VERTIGO

x0,5

Toutes les tours n'ont plus que 3 étages. Il faut en finir 6 pour provoquer la fin de partie. Les parkings sont maintenus.