

# PROJECT SKYLINE

Un jeu de Jung Je Ho

2-4 joueurs, 10 ans et plus, environ 45 minutes.

## Composants

### 28 gratte-ciel

(7 dans chacune des 4 couleurs)



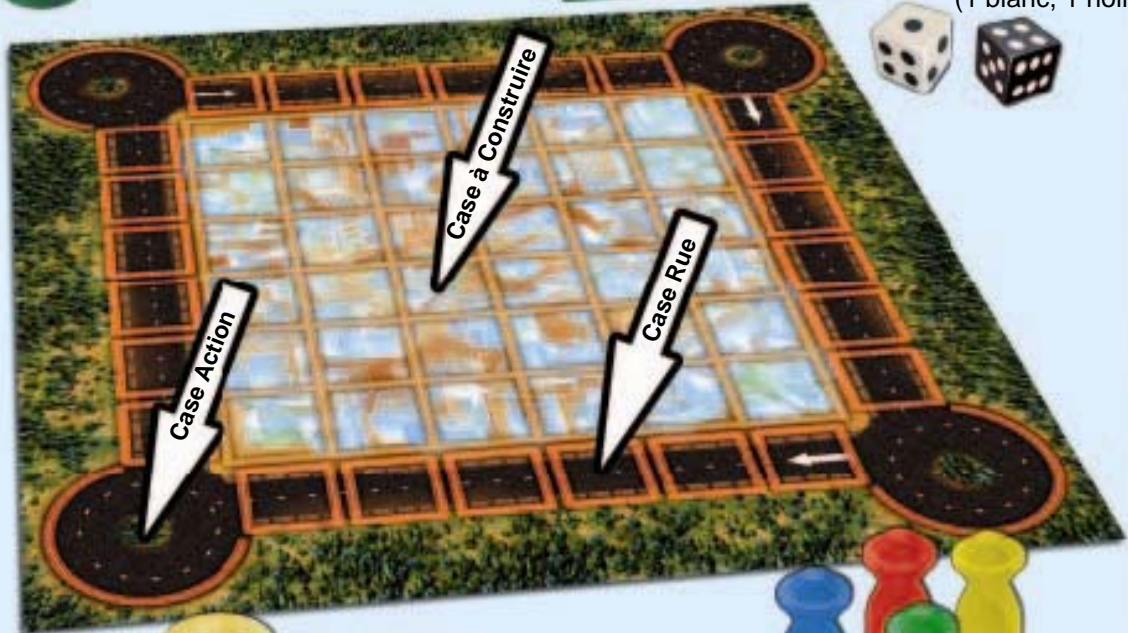
### Argent

12 x 500 000 40 x 100 000  
18 x 50 000 30 x 10 000



### 2 dés

(1 blanc, 1 noir)



### 52 planchers

(13 dans chacune des 4 couleurs)



### 4 figurines de joueur

(1 dans chacune des 4 couleurs)



### 1 architecte

(noir)



### 20 cartes Action



## Idée du jeu

Posséder la parcelle de terrain la plus riche de la ville ! En tant que grand investisseur, vous êtes impliqué dans le développement de la ville, qui peut être une mine d'or pour vous si vous construisez verticalement et augmentez vos parcelles de terrain au bon moment.

Avec vos planchers et gratte-ciel, vous construisez autant de constructions que possible. Chaque construction doit en avoisiner une autre et donner sur la rue. Plus votre parcelle de terrain est grande et valorisable, plus vous recevrez de loyers de vos adversaires. De plus, vous pouvez démanteler les constructions d'un adversaire sur le plateau. Prenez soin, cependant, des parcelles de terrain possédées par vos adversaires et qui se trouvent près de vos constructions valorisables.

## Idée du jeu

- ◆ Placer le plateau de jeu au milieu de la table.
- ◆ Chaque joueur prend une figurine, tous les planchers et 5 ou 7 gratte-ciel de sa couleur (à 3-4 joueurs, prenez 5 gratte-ciel, à 2 joueurs, prenez les 7 gratte-ciel). Remettre les éléments non utilisés dans la boîte.
- ◆ Mélanger les cartes action puis placer la pioche correspondant à coté du plateau de jeu.
- ◆ Chaque joueur reçoit 700 000 (5 x 100 000, 3 x 50 000, 5 x 10 000). Un joueur est le banquier, il doit conserver son argent séparé de l'argent de la banque.
- ◆ Placer les figurines des joueurs ensemble dans une des cases rondes d'action du plateau de jeu.
- ◆ Choisir le premier au joueur au hasard.

Avant que la partie ne commence, chaque joueur va, dans le sens contraire des aiguilles d'une montre, placer un gratte-ciel et trois plancher sur le plateau. Le premier joueur commence en plaçant un gratte-ciel dans une des quatre cases à construire au centre du plateau. Les autres joueurs suivent. Maintenant les joueurs dans le sens contraire des aiguilles d'une montre placent un plancher sur n'importe quelle case à construire inoccupée. Le premier joueur commence, et ceci continue jusqu'à ce que chaque joueur ait placé trois planchers sur le plateau. Le joueur qui a placé le dernier plancher place l'architecte sur ce plancher et joue en premier. Les autres joueurs suivent dans le sens des aiguilles d'une montre.



*Le premier joueur (vert) place son gratte-ciel sur une case à construire au centre. Après ça, chaque autre joueur place un gratte-ciel sur une case de son choix dans les cases centrales restantes.*



*Après que chaque joueur, dans le sens contraire des aiguilles d'une montre, a placé trois planchers, le dernier joueur (rouge) place l'architecte sur le plancher qu'il a placé en dernier.*

**Conseil :** Chaque joueur doit placer ses pièces sur le plateau les plus proches possible les unes des autres. Le placement de ces pièces impactera le déroulement du reste du jeu.

## Tour de jeu

Le joueur dont c'est le tour effectue les actions suivantes dans l'ordre :

1. Lancer les dés.
2. Déplacer sa figurine.
3. Déplacer l'architecte et construire un plancher.
4. Déplacer une construction et démanteler une construction d'un adversaire.

Après ces actions, c'est au tour du prochain joueur dans le sens des aiguilles d'une montre. Il peut se produire que le tour d'un joueur finisse après la deuxième ou la troisième action.

Le détail de ces actions est présenté ci-dessous.

### 1. Lancer les dés

Le joueur lance les deux dés simultanément ; le dé blanc sert à déplacer la figurine du joueur et le dé noir à déplacer l'architecte.

### 2. Déplacer sa figurine

Le joueur déplace sa figurine sur les cases de rue d'un nombre de case égal à la valeur du dé blanc dans la direction des flèches sur le plateau. Après que la figurine s'est déplacée, trois possibilités se présentent : la figurine est à côté d'une case à construire vide ou occupée par une de ses propres constructions ; la figurine se tient sur une case ronde d'action ; ou la figurine se tient à côté d'une case à construire occupée par une construction d'un adversaire.

**Attention :** Une case ronde d'action est également une case de rue. Sur chaque case de rue, plusieurs figurines de joueur peuvent se tenir simultanément.

#### La figurine est à côté d'une case à construire vide ou occupée par ses propres pièces.

Si un joueur finit son déplacement à côté d'une case à construire vide ou occupée par une de ses propres constructions, il a de la chance parce qu'il ne doit payer aucun loyer.

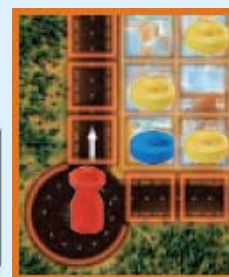
*Exemple :* La figurine verte est à côté d'une case à construire vide et ne paye aucun loyer. La figurine bleue est sur une case de rue à côté d'une case à construire avec une de ses propres constructions et ne paye aucun loyer.



#### La figurine est sur une case ronde d'action.

Si un joueur finit son déplacement sur une case ronde d'action, il doit piocher la carte supérieure de la pile et suivre les instructions de cette carte. Après, il place la carte action sous la pile et son tour se termine immédiatement.

**Attention :** Le joueur doit, par exemple, retirer, transférer ou échanger un ou deux planchers sur le plateau ; le joueur peut ne pas faire ceci avec une construction où l'architecte se tient. L'architecte n'est jamais déplacé par le jeu d'une carte action. [Note du traducteur initial : Ces actions sont toutes des exemples de cartes action.]



#### La figurine est à côté d'une case à construire occupée par une construction d'un adversaire.

Si après son déplacement, le joueur est à côté d'une case à construire occupée par quelqu'un d'autre, il doit verser un loyer au propriétaire de la construction. Le loyer dépend de la taille de la construction et du nombre de constructions adjacentes. La contiguïté est définie pour les constructions se tenant côte à côte, pas seulement par les coins. Pour une construction contenant un plancher, 10 000 doivent être payés ; pour une construction avec deux planchers, 20 000 ; et pour un gratte-ciel, 100 000.



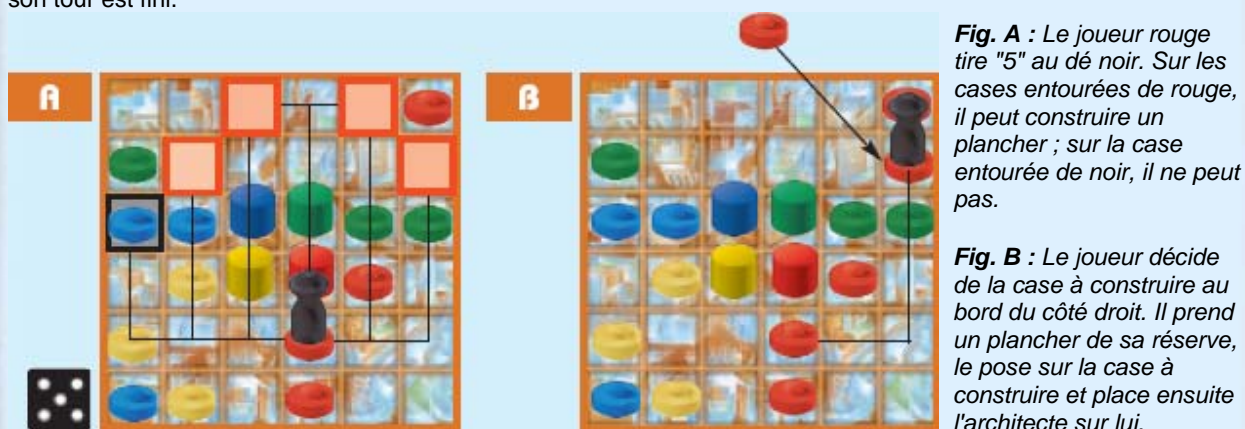
*Exemple :* Le joueur bleu doit verser seulement 10 000 au joueur jaune parce que les autres constructions jaunes ne sont pas adjacentes. Le joueur rouge doit payer 120 000 (100+10+10) au vert. Le joueur jaune doit verser 40 000 (20+10+10) au joueur rouge.

### 3. Déplacer l'architecte et construire un plancher.

Si la figurine du joueur n'est pas sur une case ronde d'action, le joueur doit maintenant déplacer l'architecte et construire un nouveau plancher à partir de sa réserve. La case à construire sur laquelle le plancher sera placé est déterminée par le dé noir et l'emplacement actuel de l'architecte.

- Le nouveau plancher peut être construit sur une case à construire vide.
- Le nouveau plancher peut être construit sur une case à construire qui contient déjà au moins un plancher de la même couleur.
- Le nouveau plancher **ne peut pas** être construit sur un gratte-ciel d'un joueur.
- Le nouveau plancher **ne peut pas** être construit sur une construction d'un autre joueur.

Comment le plancher est construit : Le joueur déplace l'architecte d'autant de cases à construire horizontalement ou verticalement (pas diagonalement) que la valeur du dé noir. L'architecte ne peut pas être déplacé par la même case deux fois et ne peut faire qu'une fois un tournant à 90°. Aucune importance que les cases traversées soient construites ou pas -- seule la case finale doit être vide ou avec des constructions de sa couleur. Le joueur déplace l'architecte sur la case où il a construit le nouveau plancher. Si un joueur construit sur une case à construire vide, son tour est fini.



**Attention :** Le joueur doit construire un plancher, même lorsque les cases à construire disponibles ne sont pas conformes à ses plans. Dans de rares cas, néanmoins, le joueur ne pourra pas déplacer l'architecte, ce qui signifie qu'il ne pourra pas construire de plancher. Dans ce cas, son tour se finit immédiatement.

### 4. Déplacer une construction et démanteler une construction d'un adversaire.

Quand un joueur ajoute un plancher à une de ses propres constructions qui a déjà un ou deux planchers, il **doit** maintenant déplacer cette plus grand construction de deux ou trois planchers et démanteler une construction d'un adversaire. Les règles pour son déplacement s'appliquent également à l'architecte :

- Une construction de deux planchers doit être déplacée d'exactly deux cases.
- Une construction de trois planchers doit être déplacée d'exactly trois cases.
- Le déplacement doit se terminer sur une case à construire occupée par une construction adverse.
- La construction adverse doit être plus petite que la construction en cours de déplacement.
- Le déplacement ne peut pas se terminer sur une case vide.

Les planchers de la construction démantelée sont retournés à leur propriétaire. La construction du joueur actif est placée sur cet espace, puis l'architecte placé dessus.

**Attention :** L'architecte n'est pas déplacé pendant le tour du joueur ; c'est seulement à la fin du tour que l'architecte est placé sur la nouvelle construction. Une construction sur laquelle est posé l'architecte ne peut pas être démantelée.



**Fig. A :** Le joueur jaune tire "2" au dé noir. Sur les cases entourées de noir, il ne peut pas construire de plancher. Sur les cases entourées de jaune, qui ont déjà un plancher de la couleur du joueur, le joueur peut construire un nouveau plancher.



**Fig. B :** Jaune décide de construire sur la case à construire supérieure parce qu'elle présente les meilleures possibilités pour déplacer la construction. Le joueur ajoute un plancher à cette case.



**Fig. C :** Le joueur jaune doit maintenant déplacer la construction à deux planchers de deux cases. Cinq constructions adverses peuvent être ciblées (les cases marquées). Les gratte-ciel rouge et bleu ne peuvent pas être démantelés parce qu'ils sont plus grands que la construction de deux planchers. Les deux petites constructions bleues ne peuvent pas être démantelées parce qu'une à la même taille que la construction jaune et que l'architecte est sur l'autre. Seule la construction bleue en haut possédant un plancher peut être démantelée par jaune.



**Fig. D :** Jaune place sa construction de deux planchers et l'architecte sur la case occupée par la construction bleue d'un plancher, renvoyant ce plancher au joueur bleu.

**Attention :** La croissance d'un bâtiment et son mouvement sont reliés. Par conséquent, un joueur devrait bien prendre en compte laquelle de ses constructions il veut faire croître. Si un joueur augmente la taille d'une de ses constructions mais ne peut pas la déplacer selon les règles pour démanteler une construction d'un adversaire, il ne devrait pas agrandir cette construction. Le plancher est juste remis dans la réserve, l'architecte reste sur la même construction, et le joueur suivant joue.

### Comment les gratte-ciel entrent-ils en jeu ?

Si un joueur crée une construction de trois planchers à partir d'une construction de deux planchers, il le déplace de trois cases et remplace une construction plus petite d'un adversaire. Après, il remplace les trois planchers avec un gratte-ciel de sa réserve. Un gratte-ciel ne peut plus être déplacé, mais il ne peut pas non plus être démantelé (excepté par une carte action).



**Fig. A :** Le joueur vert tire "4" au dé noir. Il peut placer un plancher sur les cases entourées de vert, mais pas sur les deux cases entourées de noir.



**Fig. B :** Le joueur choisit la case à construire sur le bord gauche parce qu'il y a deux de ses planchers. Il prend un plancher de sa réserve et l'ajoute à la pile.



**Fig. C :** Le joueur vert doit maintenant déplacer sa construction de trois planchers de trois cases. Quatre cases à construire sont possibles. L'espace sur le bord supérieure ne peut pas être choisi parce qu'il est vide. Le gratte-ciel bleu ne peut pas être démantelé. Il ne reste que les deux constructions jaunes.



**Fig. D :** Le joueur vert choisit la construction jaune de deux planchers. Il renvoie les deux planchers au joueur jaune.



**Fig. E :** Le joueur vert échange maintenant sa construction de trois planchers pour un gratte-ciel et place l'architecte dessus. Ceci finit son tour.

## Fin de la partie

La partie se termine immédiatement quand :

- Un joueur a construit tous ses gratte-ciel (5 à 3-4 joueurs, 7 à 2 joueurs).
- Un joueur doit payer un loyer plus important que l'argent qu'il possède.

Quand la partie se termine, chaque joueur reçoit un bonus de 100 000 de la banque pour chaque gratte-ciel de sa couleur sur le plateau de jeu. Si la partie finit avec la faillite d'un joueur, ce joueur doit utiliser son bonus pour payer sa dette. Si le bonus n'est pas assez élevé pour couvrir cette dette, la banque paye au créancier le reste de la somme due. Après cela, chaque joueur compte son argent, et le joueur avec le plus d'argent gagne la partie.

## Variante pour joueurs expérimentés

Un joueur qui vient juste d'ajouter un plancher à une construction de un plancher et a donc créé une construction à deux planchers peut choisir de la déplacer vers une de ses propre constructions d'un plancher au lieu d'une construction d'un adversaire. Par cette action, le joueur se procure une construction de trois planchers. Le joueur doit alors déplacer cette construction de nouveau (de trois cases cette fois) pour démanteler une construction d'un adversaire et pour échanger la construction de trois planchers contre un gratte-ciel. Si le deuxième mouvement ne peut pas être effectué, alors le premier mouvement vers une construction d'un plancher du joueur ne peut pas être effectué non plus. Avec cette variante, un joueur peut construire un gratte-ciel plus rapidement.



**Fig. A :** Le joueur bleu tire "2" au dé noir. Il y a trois cases à construire marquées en bleu où le joueur bleu peut placer son plancher.



**Fig. B :** Bleu choisit la case à construire supérieure car elle offre de meilleures opportunités pour déplacer sa nouvelle construction. Il ajoute un plancher à cette case.



**Fig. C :** Le joueur bleu a maintenant trois cibles possibles pour sa construction de deux planchers. Il peut démanteler la construction verte d'un plancher. Cependant, il peut également (grâce à la variante) le déplacer vers l'une ou l'autre de ses constructions d'un plancher et crée une construction de trois planchers.



**Fig. D :** On élimine la construction supérieure de un plancher parce qu'aucun autre mouvement ne peut être effectué à partir de cette case. Seule la construction inférieure bleue de un plancher peut être clairement améliorée vers une construction bleue de trois planchers.



**Fig. E :** Avec sa nouvelle construction de trois planchers, la seule possibilité pour le joueur bleu est de démanteler la construction verte de un plancher.

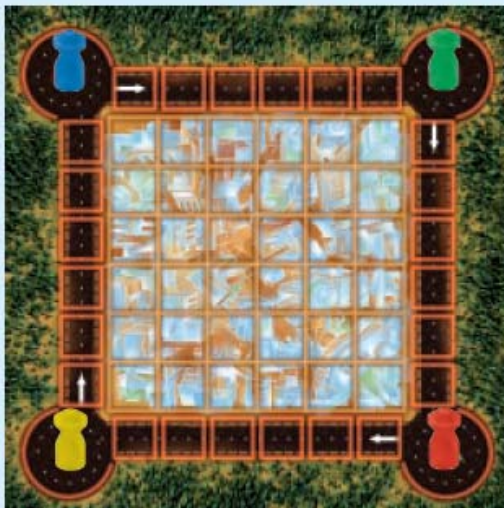


**Fig. F :** Bleu renvoie le plancher au joueur vert et place alors sa construction de trois planchers sur cette case.



**Fig. G :** Maintenant le joueur bleu doit remplacer la construction de trois planchers par un gratte-ciel et placer l'architecte sur cette case. Cela termine son tour.

## Deux règles spéciales



Au lieu d'avoir toutes les figurines des joueurs sur la même case ronde d'action au début de la partie, chaque joueur peut à la place choisir sa case ronde d'action de départ. Plusieurs figurines peuvent commencer dans la même case ronde d'action.

Pendant la partie, il est possible qu'un joueur n'ait plus de planchers dans sa réserve. Dans cette situation, le joueur prend tous les planchers dont il a besoin dans une couleur qui n'est pas en jeu.



Traduction

Didier Duchon

Mise en page

LudiGaume  
<http://www.ludigaume.net>



## Explications des cartes Action



Lancez le dé blanc une fois de plus et faites avancer votre figurine d'autant de case. Si vous êtes malchanceux, vous devez payer un loyer. Puis votre tour est terminé.



Déplacez la figurine du joueur le plus riche (qui peut être vous) de une, deux ou trois cases en avant. S'il y a plusieurs joueurs les plus riches, choisissez lequel doit se déplacer, le propriétaire de cette figurine payant le loyer au besoin. Puis votre tour est terminé.



La banque paye 100 000 au joueur le plus pauvre. Avec plusieurs plus pauvres joueurs, peut-être même tous, ces joueurs reçoivent chacun 100 000.



Relancez les deux dés. Ajoutez les nombres obtenus, multipliez le total par dix, puis recouvrez cette somme de la banque.



Choisissez un joueur, qui doit alors verser 50 000 de taxes à la banque pour chacun de ses gratte-ciel. Un joueur avec trois gratte-ciel sur le plateau de jeu, par exemple, doit verser 150 000 à la banque.



Payez des taxes à la banque. Versez 50 000 de taxes à la banque pour chacun de vos gratte-ciel. Avec trois gratte-ciel sur le plateau de jeu, par exemple, vous versez 150 000 à la banque.



Le joueur avec le plus de gratte-ciel sur le plateau de jeu (qui pourrait être vous) retourne l'un d'entre eux dans sa réserve. Vous décidez quel gratte-ciel est retiré du plateau. Si plusieurs joueurs sont à égalité pour le plus de gratte-ciel, vous enlevez seulement une seule pièce du plateau.



Échangez une de vos constructions sur le plateau avec une construction d'un adversaire. Vous pouvez échanger des constructions de différentes tailles, mais seulement les constructions de un et deux planchers, pas les gratte-ciel.



Vous devez placer un plancher de votre réserve sur le plateau de jeu.



Échangez une construction d'un adversaire avec une construction d'un autre adversaire. Vous pouvez échanger des constructions de différentes tailles, les constructions de un et deux planchers et les gratte-ciel. Dans une partie à deux joueurs, mettez cette carte de côté et piochez une carte de remplacement.



Déplacez un de vos bâtiments vers une case vide. Des gratte-ciel ne peuvent pas être déplacés.



Prenez une construction de un ou deux planchers possédée par n'importe quel joueur et renvoyez la dans la réserve de ce joueur.



Enlevez du plateau de jeu une de vos propres constructions, même un gratte-ciel et renvoyez la dans votre réserve.