

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

# Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m<sup>2</sup> pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À  
JEUX**

[escaleajeux.fr](http://escaleajeux.fr)

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

[escaleajeux@gmail.com](mailto:escaleajeux@gmail.com)





DAVID SHORT

# SKYLINE

RÈGLES DU JEU



JEU DE DÉ  
JEU FAMILIAL

**10+**  
ÂGE

**15mn**  
DURÉE

**1-4**  
JOUEURS

# CONTENU



25 dés Sol  
28 dés Étage  
7 dés Sommet



8 Buildings de hauteur 1  
20 Buildings de hauteur 2  
6 Buildings de hauteur 3  
18 Buildings de hauteur 4  
4 Buildings de hauteur 5  
4 Buildings de hauteur 6



1 Tableau  
1 Marqueur

# FACES DES DÉS

DÉS SOMMET



DÉS ÉTAGE



DÉS SOL



# BUT DU JEU

Bâtissez le meilleur quartier de gratte-ciel de la ville en assemblant les dés et en érigeant les buildings pour marquer le plus de points. Lancez les dés et arrangez-les en colonnes de même type. Chaque colonne représente un building. Plus le building est élevé, plus il rapporte de points. Plus le joueur construit, plus il marque de points. Le vainqueur sera le joueur qui aura réalisé le meilleur quartier de gratte-ciel à la fin de la partie.

# PRÉPARATION

Placez le Tableau au centre de l'aire de jeu. Placez le marqueur de manche sur la case 1, pour indiquer que la première manche va commencer. Placez ensuite tous les dés à gauche du Tableau, regroupés par types en trois tas : dés Sol, dés Étage et dés Sommet. Placez également les tuiles Building à proximité de ces dés. Ce côté gauche du Tableau sera appelé Zone de construction (*Construction Yard*).

Prenez ensuite dans la Zone de construction un dé de chacun des trois tas et lacez ces trois dés à droite du Tableau. Ce côté droit du Tableau sera appelé Zone d'abandon (*Abandoned District*).

Le joueur qui a visité le plus récemment un gratte-ciel est désigné premier joueur. Les manches se dérouleront dans le sens horaire à partir du premier joueur.

En commençant par le premier joueur et en continuant dans le sens horaire, distribuez 3 dés Sol. Donnez un dé Sol orange (*High-Rise*) au premier joueur, un dé Sol bleu (*Mid-Rise*) au deuxième joueur et un dé Sol mauve (*Low-Rise*) au troisième joueur. Le quatrième joueur ne reçoit rien. Ces dés constituent les débuts de construction des quartiers des joueurs concernés. S'il y a moins de trois joueurs, remettez les dés non distribués dans la Zone de construction.

**Vous pouvez maintenant commencer à jouer.**



# MANCHE

Lors d'une manche, tous les joueurs prennent leur tour en sens horaire, en commençant par le premier joueur. Le joueur dont c'est le tour est appelé *joueur actif*. Lorsque tous les joueurs ont été joueur actif une fois, la manche est terminée. À la fin de la manche, on déplace le Marqueur d'une case vers la droite et on joue une nouvelle manche, en commençant par le premier joueur.



## TOUR D'UN JOUEUR

Lors de son tour, le joueur actif doit réaliser les quatre phases suivantes dans l'ordre :

1. Choix des dés - 2. Lancer des dés - 3. Choix d'une action - 4. Continuer ou arrêter ?

### 1. Choix des dés

Le joueur actif prend des dés selon l'une des deux options ci-dessous. Il n'en changera pas pendant ce tour :

- Il peut prendre 3 dés au choix dans la Zone de construction
- Il peut prendre tous les dés de la Zone d'abandon

*Note : si la Zone d'abandon est vide à la fin du tour d'un joueur, remettez trois dés comme au départ du jeu : 1 dé Sol, 1 dé Étage et 1 dé Sommet.*

### 2. Lancer des dés

Le joueur actif lance ses dés

### 3. Choix d'une action

Le joueur actif sélectionne un ou plusieurs dés, qu'il utilise pour réaliser une des trois actions suivantes :

- **Abandon** : mettre les dés sélectionnés dans la Zone d'abandon
- **Construction** : placer les dés choisis dans des constructions, en commençant de nouveaux Buildings ou en continuant des Buildings en chantier (voir Construction page 4)
- **Démolition** : mettre les dés choisis et un Building du quartier du joueur actif dans la Zone de construction ; le Building à démolir peut être une tuile (Building terminé) ou une colonne de dés (Building en chantier)

### 4. Continuer ou arrêter ?

Le joueur actif a le choix entre deux options :

- **Continuer** : lancer autant de dés restants que souhaité, puis répéter les phases 3 et 4
- **Arrêter** : terminer son tour de jeu en reposant tous les dés inutilisés dans la Zone de construction

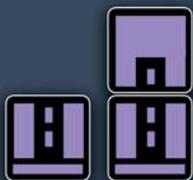
**Note** : un joueur qui n'a plus de dés n'a pas le choix, il doit arrêter.

# CONSTRUCTION

Les règles suivantes s'appliquent lors de l'action Construction :

- Un dé placé dans un quartier ne fait plus partie des dés actifs du joueur et ne peut plus être modifié.
- Il est toujours possible de poser un dé Sol.
- Les dés Étage et Sommet doivent être posés sur des colonnes de dés de même type (bleu avec bleu, orange avec orange). Si le joueur actif ne dispose pas de chantier du type nécessaire, il ne peut pas placer le dé Étage ou Sommet dans son quartier.
- Il est interdit d'insérer un dé entre deux autres dans un chantier.
- Un Building bas (*Low-Rise*) est automatiquement terminé quand on y ajoute un Étage (voir ci-dessous).
- Un Building moyen (*Mid-Rise*) ou élevé (*High-Rise*) est automatiquement terminé quand on y ajoute un Sommet (voir ci-dessous).
- Quand un Building est terminé, remplacez la colonne par une tuile de même hauteur et remettez les dés dans la Zone de construction.
- Il n'y a pas de limite au nombre de Buildings dans le quartier d'un joueur.

Le nombre de dés nécessaires pour terminer une tuile Building est représenté par les carrés noirs en haut à droite de la tuile. Le Building ci-dessous nécessite quatre dés - y compris le dé Sol et le dé Sommet - pour être terminé.



## Buildings bas (*Low-Rise*)

- Ne peuvent être constitués que de dés mauves
- Hauteur maximum de 2
- Hauteur minimum de 1
- Aucun dé Sommet nécessaire pour terminer



## Buildings moyens (*Mid-Rise*)

- Ne peuvent être constitués que de dés bleus
- Hauteur maximum de 4
- Hauteur minimum de 2
- Doivent se terminer par un dé Sommet



## Buildings élevés (*High-Rise*)

- Ne peuvent être constitués que de dés oranges
- Hauteur maximum de 6
- Hauteur minimum de 3
- Doivent se terminer par un dé Sommet

# FIN DE LA PARTIE

La partie s'arrête de deux façons possibles :

- À la fin de la neuvième manche
- À la fin d'une manche durant laquelle au moins un joueur a terminé un Building de hauteur 6, ce qui n'est possible qu'avec un Building élevé (*High-Rise*)

Après quoi, chacun totalise les valeurs des Buildings de son quartier. Celui dont le total est le plus élevé gagne. En cas d'égalité, celui qui a construit le plus de Buildings l'emporte.

## DÉCOMPTE

Chaque joueur décompte son quartier comme suit :

1. Remplacez les Buildings bas (*Low-Rise*) par des tuiles de même hauteur
2. Défaussez tous les dés des chantiers non terminés
3. Additionnez les points se trouvant au pied de toutes les tuiles composant votre quartier



**83 POINTS !** Le building bleu (Mid-Rise) non terminé ne rapporte rien

## RÈGLES POUR LE JEU EN SOLITAIRE

Les règles standards s'appliquent à l'exception de ce qui suit :

Lors du jeu en solitaire, l'action Abandon n'est pas possible. Cela signifie que la Zone d'abandon ne sert pas pour le jeu en solitaire. Puisqu'il n'y a pas d'adversaire, le but devient de faire le meilleur score possible. Pour jauger vos résultats, comparez-les aux niveaux décrits ci-dessous.

### Niveaux

- 40 pts = Stagiaire
- 50 pts = Apprenti
- 60 pts = Artisan
- 70 pts = Architecte Junior
- 80 pts = Architecte Senior
- 90 pts = Maître Bâtitseur
- 100 pts = Légende vivante

### Scénarios - Contraintes de fin de partie

- Dubai* : posséder au moins 3 Buildings de hauteur 3
- Essen* : ne jamais utiliser l'action Démolition
- New York* : posséder au moins 2 Buildings de hauteur 5 ou 6
- Sao Paolo* : posséder au moins 4 Buildings de hauteur 4
- Shanghai* : ne posséder aucun Building bas (*Low-Rise*)
- Toronto* : ne pas posséder plus de 7 Buildings
- Tucson* : ne pas posséder de Building élevé (*High-Rise*)

# EXEMPLE

Nous sommes au début de la troisième manche. La Zone d'abandon contient trois dés.

## QUARTIER D'ANNIE

AVANT



Annie est première joueuse. Son quartier ressemble à ceci (voir AVANT).

Elle choisit trois dés Étage dans la Zone de construction.

Elle les lance et obtient :

Elle apprécie ce résultat et décide de construire les trois dés.

Son quartier ressemble maintenant à cela (voir APRÈS).

APRÈS



## QUARTIER D'HÉLÈNE

AVANT



Hélène joue en second. Son quartier ressemble à ceci (voir AVANT).

Elle choisit 1 dé Sol et 2 dés Étage dans la Zone de construction.

Elle les lance et obtient :

Elle ne peut pas construire les dés elle choisit donc le dé .

Elle relance les 2 dés restants et obtient :

Incapable d'en construire un seul, elle décide d'abandonner un.

Elle relance son dernier dé restant et obtient : .

Elle le construit. Son quartier ressemble maintenant à cela (voir APRÈS).

Comme elle n'a plus de dé, elle doit arrêter. Son tour est terminé.

APRÈS



## QUARTIER DE BRUCE

AVANT



Bruce joue en troisième. Son quartier ressemble à ceci (voir AVANT).

Il choisit de prendre tous les dés de la Zone d'abandon, soit 1 dé Sol, 2 dés Étage et 1 dé Sommet.

Il les lance et obtient :

Il construit : .

Il relance les 3 dés restants et obtient :

Il ne peut pas construire les et ne veut pas construire le .

Il décide donc de démolir un de ses deux Buildings de hauteur 2. Il

remet et un de ses Buildings 2 dans la Zone de construction.

Il choisit de conserver le et ne relance donc que son autre dé restant

avec lequel il obtient : .

Il construit ses deux dés :

Il remet les dés de son Building de hauteur 3 terminé dans la Zone de construction et les remplace par une tuile de hauteur 3. Son quartier ressemble maintenant à cela (voir APRÈS).

Il s'arrête, son tour est terminé.

**Note :** il faut remettre 3 dés dans la Zone d'abandon puisqu'elle est vide.

APRÈS



## CRÉDITS

Auteur

**David Short**

Illustrations

**Gavan Brown**

Principaux testeurs

**Eileen Short**

**Dennis Connors**

**Seth Jaffee**

**Rob Hoy**

**Matt Manis**

**Josh Martin**

Traduction française

**François Haffner**

David Short habite à Tucson, Arizona, avec Eileen, sa femme depuis dix ans, et leurs deux enfants Kaia et Micah. Il a travaillé ces dix dernières années comme architecte et graphiste et envisage de créer sa propre société. Il est passionné de sports (surtout le basket ball, le tennis et le volley ball), la photographie et, bien sûr, les jeux de société.



David Short tient à remercier...

Son Créateur pour lui avoir ouvert la voie du succès. Son épouse, pour son amour sans fin, son soutien et ses encouragements dans cette entreprise (surtout depuis qu'elle a été la première testeuse). Michael Mindes pour son acharnement à produire un produit de qualité supérieure. Gavan Brown pour avoir fourni un bel environnement à tous ces dés. Sa famille et ses amis pour la joie qu'ils lui apportent. Son groupe de jeu F5 pour tous les rires et le soutien. Le groupe de conception locale Gamesmiths pour tous les tests et commentaires.

Et à tous ceux qui s'assoient pour jouer, merci de donner un peu de votre amour à ces dés. Espérons que ce jeu sera un excellent prétexte pour rassembler les amis et la famille autour de la table pour un moment agréable.



Copyright 2012

**Tasty Minstel Games, L.L.C.**

**Tucson, AZ**

**playtmg.com**