

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 ★★☆☆ modulaire de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

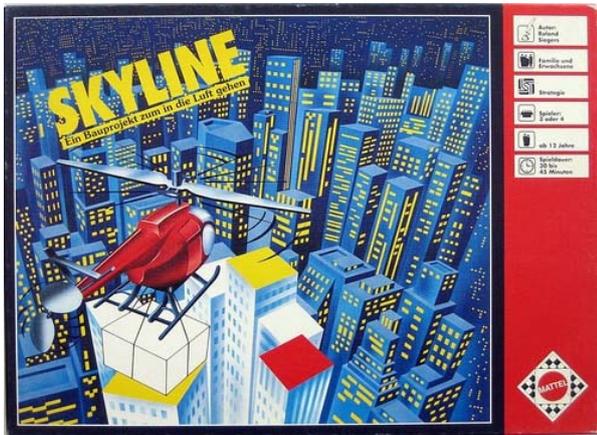
06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com



Skyline – Gratte-ciel

Un jeu de Roland Siegers publié par Mattel en 1988
Traduction française par François Haffner pour JeuxSoc.fr



Contenu

- 1 plan de jeu double face, un côté pour 4 joueurs, l'autre pour 3 joueurs (sans la couleur verte)
- 4 hélicoptères : bleu, jaune, rouge et vert
- 220 étages
- 12 jetons

Le plan de jeu

Il représente la partie d'une ville en construction. Dans ce centre-ville, on trouve 8 quartiers, chacun d'entre eux divisé en 9 terrains. En plus des 4 couleurs en jeu, chaque quartier contient une couleur neutre : un terrain blanc.

Sur les 4 côtés du plan de jeu, on trouve 4 tables de score : une ligne permet de compter les unités, l'autre les dizaines.

But du jeu

Le joueur qui atteint le plus haut score est le vainqueur.

Préparation

Les règles suivantes sont pour 4 joueurs ; celles pour 3 joueurs sont en fin de règle.

Chaque joueur reçoit 40 étages de sa couleur. Chaque joueur commence aussi avec un capital de 45 points, qui est marqué sur la table de score.

On désigne un premier joueur. Il place un de ses étages sur n'importe quel terrain blanc et y place ensuite son hélicoptère.

Puis le joueur suivant dans le sens horaire fait de même, etc.

Phases de Jeu

Quand vous volez avec votre hélicoptère vous payez des honoraires, qui sont déduits de votre score. À son tour de jouer, chaque joueur exécute 3 actions dans l'ordre strict suivant :

1. vol d'hélicoptère
2. calcul des points gagnés et perdus
3. construction d'un nouveau bâtiment et agrandissement des bâtiments survolés

Déroulement du jeu

Vol d'hélicoptère

Le premier joueur déplace son hélicoptère horizontalement ou verticalement (pas en diagonale) jusqu'à 4 cases maximum, vers un terrain libre. Le quartier au centre du plan de jeu ne peut pas être survolé.

Il est possible de survoler un terrain bâti.

Un hélicoptère ne peut pas :

- survoler un autre hélicoptère,
- atterrir sur un terrain déjà bâti de quelque couleur qu'il soit..

Calcul des points gagnés et perdus

Après l'atterrissage de votre hélicoptère, des droits de survol et d'atterrissage doivent être payés ou reçus.

Droits d'atterrissage

- Si l'hélicoptère atterrit dans le même quartier d'où il a décollé, son propriétaire doit déduire 50 points de son score.
- Si l'hélicoptère atterrit sur un terrain libre de sa propre couleur, le propriétaire y commence un nouveau bâtiment en posant un de ses étages et reçoit 5 points.
- Si l'hélicoptère atterrit sur un terrain libre neutre (blanc), le propriétaire y commence un nouveau bâtiment en posant un de ses étages mais ne reçoit pas de points pour cela.

- Si l'hélicoptère atterrit sur un terrain libre de la couleur d'un adversaire, celui-ci (le propriétaire de la couleur où a atterri l'hélicoptère) commence un nouveau bâtiment en posant un de ses étages ; par ailleurs, il reçoit 5 points du propriétaire de l'hélicoptère.

Si plusieurs de ces conditions se produisent en même temps, les montants correspondants sont ajoutés ou déduits des scores.

Exemple :

Vert atterrit dans le même quartier dont il a décollé, sur un terrain libre rouge. Il doit déduire $(50+5) = 55$ points de son score. Le joueur rouge gagne 5 points.

Droits de survol

Pour survoler des étages d'une autre couleur, vous devez payer une certaine somme pour chacun de ces étages. Pour chaque étage supplémentaire d'une couleur que vous survolez, les honoraires augmentent énormément :

- Le premier étage survolé coûte 1 point
- Le second étage coûte 3 points
- Le troisième coûte 6 points
- Le quatrième coûte 10 points
- Le cinquième coûte 15 points
- Le sixième coûte 21 points.

Cela ne fait pas de différence que les étages soient placés les uns sur les autres ou sur plusieurs terrains. Chaque couleur est comptabilisé à part. La table qui suit donne le prix à payer à chaque couleur selon le nombre total d'étages survolés :

Nombre d'étages	Coût total
1	1
2	4
3	10
4	20
5	35
6	56

Exemple : l'hélicoptère vert survole 4 étages jaunes, 2 rouges et 1 bleu, puis atterrit sur un terrain vert.

Vert verse : à Jaune 20 points $(1 + 3 + 6 + 10)$
à Rouge 4 points $(1 + 3)$
à Bleu 1 point

Agrandissement des bâtiments survolés

Après avoir commencé un nouveau bâtiment sur le terrain d'atterrissage, tous les bâtiments survolés, quel que soit leur propriétaire, s'accroissent d'un étage de la couleur correspondante. Aucun droit n'est dû ou perçu pour ces agrandissements. Les terrains survolés non bâtis restent vides.

Si un joueur tombe à « 0 »

Un joueur qui se retrouve à 0 est éliminé. Si cela arrive pendant un de vos tours, vous devez déboursier les honoraires dus, autant que possible, tant que vous avez encore des points. On paye d'abord le joueur, dont le bâtiment a été survolé le premier de la totalité de ce qui lui est dû. Puis, lorsque c'est possible, on paye le joueur survolé en second, etc. jusqu'à ce qu'on soit dans l'incapacité de payer.

Fin du Jeu

La partie est terminée dans deux cas :

- Un joueur ne peut plus bouger son hélicoptère (toutes les cases possibles sont déjà construites)
- Un joueur n'a plus d'étages disponibles

Le joueur avec le plus haut score gagne alors la partie.

Règles pour 3 joueurs

Les règles pour 4 joueurs s'appliquent. On place le plan de jeu avec le côté sans les bâtiments verts. Les joueurs choisissent une des couleurs rouges, bleues et jaunes.

Chaque joueur reçoit 60 étages.

De plus, deux hélicoptères ne peuvent choisir leur case de départ dans le même quartier.