

# PROJEKT SKYLINE<sup>1.0</sup>

2 à 4 | 45 mm > être le plus riche

→ **préparation** | Mélanger les cartes action et faire une pioche f.c | **Chaque joueur reçoit** (même couleur) : un pion, 13 planchers, 5/6/7 buildings (à 4/3/2 J.) et 700 en argent | Tous les pions placés sur l'une des cases rondes autour du plateau.

## Tours préliminaires de placement

—memo placement en sens horaire pour les 1er et 3e tours, en sens inverse pour les 2e et 4e

**1er tour** : placer un building sur l'une des 4 cases centrales.

**2e, 3e et 4e tours** : placer un plancher sur une case libre du plateau.

Le premier joueur place l'architecte sur le dernier étage posé

## Tour de jeu

A son tour, un joueur lance les 2 dés :

① **DÉ BLANC** : pion déplacé du nombre de cases indiqué.

➔ **S'il s'arrête à côté d'une case occupée par un bâtiment adverse**, il paie à son proprio un loyer de 10 par étage et 100 si c'est un building.

—memo si le bâtiment décompté fait partie d'une chaîne de bâtiments de même couleur, un loyer doit également être perçu pour chacun d'entre eux. Un bâtiment n'est pas relié à un autre bâtiment s'il n'est que diagonalement adjacent.

➔ **S'il s'arrête sur une case ronde**, il tire une carte et applique l'effet.

—memo pas d'effet sur un bâtiment où se trouve l'architecte

Le tour prend fin immédiatement, sans déplacement de l'architecte à l'aide du dé noir.

② **DÉ NOIR** : désigner une case vide ou occupée par un bâtiment de 1 ou 2 étages du joueur actif, où l'architecte peut se déplacer selon le résultat du dé.

—memo déplacement orthogonal, avec un seul changement de direction, sans passer 2 fois par la même case

➔ **Si case vide**, poser un étage

➔ **Si case occupée avec 1 ou 2 étages**, poser un étage supplémentaire et déplacer orthogonalement la pile, d'autant de cases que d'étages formant le bâtiment, sur une case occupée par un bâtiment adverse d hauteur inférieure. Le bâtiment adverse est ainsi démantelé et rendu au joueur.

—memo impossible de se rendre sur une case adverse où se trouve l'architecte

—memo s'il est impossible de démanteler un bâtiment adverse, le joueur actif n'ajoute pas d'étage à son bâtiment.

—memo Si le bâtiment comporte 3 étages, le remplacer par un building. Celui-ci ne peut plus être agrandi, ni déplacé, ni démantelé (sauf carte spéciale).

③ **A LA FIN DU TOUR**, l'architecte est déplacé sur le bâtiment créé ou agrandi.

## Fin de partie et décompte

Dès qu'un joueur a construit son dernier building ou qu'un joueur ne peut pas payer la totalité du loyer demandé

—memo le joueur doit payer avec son bonus (voir ci après).

Si insuffisant, banque paie le complément au proprio

Chacun reçoit 100 de bonus pour chaque building. Le plus riche gagne la partie

# PROJEKT SKYLINE<sup>1.0</sup>

2 à 4 | 45 mm > être le plus riche

→ **préparation** | Mélanger les cartes action et faire une pioche f.c | **Chaque joueur reçoit** (même couleur) : un pion, 13 planchers, 5/6/7 buildings (à 4/3/2 J.) et 700 en argent | Tous les pions placés sur l'une des cases rondes autour du plateau.

## Tours préliminaires de placement

—memo placement en sens horaire pour les 1er et 3e tours, en sens inverse pour les 2e et 4e

**1er tour** : placer un building sur l'une des 4 cases centrales.

**2e, 3e et 4e tours** : placer un plancher sur une case libre du plateau.

Le premier joueur place l'architecte sur le dernier étage posé

## Tour de jeu

A son tour, un joueur lance les 2 dés :

① **DÉ BLANC** : pion déplacé du nombre de cases indiqué.

➔ **S'il s'arrête à côté d'une case occupée par un bâtiment adverse**, il paie à son proprio un loyer de 10 par étage et 100 si c'est un building.

—memo si le bâtiment décompté fait partie d'une chaîne de bâtiments de même couleur, un loyer doit également être perçu pour chacun d'entre eux. Un bâtiment n'est pas relié à un autre bâtiment s'il n'est que diagonalement adjacent.

➔ **S'il s'arrête sur une case ronde**, il tire une carte et applique l'effet.

—memo pas d'effet sur un bâtiment où se trouve l'architecte

Le tour prend fin immédiatement, sans déplacement de l'architecte à l'aide du dé noir.

② **DÉ NOIR** : désigner une case vide ou occupée par un bâtiment de 1 ou 2 étages du joueur actif, où l'architecte peut se déplacer selon le résultat du dé.

—memo déplacement orthogonal, avec un seul changement de direction, sans passer 2 fois par la même case

➔ **Si case vide**, poser un étage

➔ **Si case occupée avec 1 ou 2 étages**, poser un étage supplémentaire et déplacer orthogonalement la pile, d'autant de cases que d'étages formant le bâtiment, sur une case occupée par un bâtiment adverse d hauteur inférieure. Le bâtiment adverse est ainsi démantelé et rendu au joueur.

—memo impossible de se rendre sur une case adverse où se trouve l'architecte

—memo s'il est impossible de démanteler un bâtiment adverse, le joueur actif n'ajoute pas d'étage à son bâtiment.

—memo Si le bâtiment comporte 3 étages, le remplacer par un building. Celui-ci ne peut plus être agrandi, ni déplacé, ni démantelé (sauf carte spéciale).

③ **A LA FIN DU TOUR**, l'architecte est déplacé sur le bâtiment créé ou agrandi.

## Fin de partie et décompte

Dès qu'un joueur a construit son dernier building ou qu'un joueur ne peut pas payer la totalité du loyer demandé

—memo le joueur doit payer avec son bonus (voir ci après).

Si insuffisant, banque paie le complément au proprio

Chacun reçoit 100 de bonus pour chaque building. Le plus riche gagne la partie