



SKYRISE

ADAM WYSe · Gavan Brown · Sebastien Pauchon

LIVRET DE REGLES



INTRODUCTION

APERÇU

Bienvenue sur Skyrise : une magnifique cité dans le ciel dédiée à l'art, la science et la beauté ! Certains des plus grands visionnaires de l'humanité ont été recrutés pour créer cette ville, mais seul un artisan peut être retenu comme le plus grand !

Démontrez votre génie en remportant des sites de construction, en gagnant la faveur des îles et factions, accomplissant des objectifs publics et secrets, en courtisant de mystérieux mécènes, et en édifiant votre Merveille !

COMPONENTS



1 Île Centrale 4 Îles Extérieures



1 Plateau de jeu



4 Plateaux Joueur

2-4 30-75 14+



4 Tuiles de Valeur Mécène



2 Disques Commission
& 2 Disques Quartier Joker



1 Grande & 1 Petite
Clés de la Cité

CRÉDITS

Auteurs: Adam Wyse, Gavan Brown, Sebastien Pauchon

Chef de projet: Paul Saxberg

Illustrateur principal: Andrew Bosley

Illustrateurs: Damien Mammoliti, James Van Niekerk

Graphismes: James Van Niekerk, Gavan Brown, Gui Landgraf, Layne Huber, Andrew Wall

Rédaction et Edition des règles du jeu: Adam Wyse, Paul Saxberg, Gui Landgraf, Robyn Gordon

Création des figurines: James Van Niekerk

Prototypage des figurines: Gabriel Martin - Tray Forge, Heriberto Valle

Création de l'insert: Gabriel Martin - Tray Forge

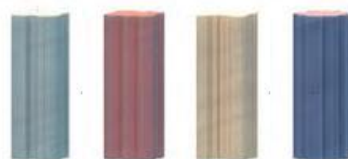
Testeurs: Caiden Abel, Ryan Biddulph, Chad Birch, Chelsea Birch-Wyse, Orin Bishop, Joshua Blaylock, Stephanie Bjornson, Richard Bruce, David Clarfield, Kieth Donaldson, Glen Dresser, George Georgadis, Scott Glasgow, Robyn Gordon, Matt & Paula Hakkola, Gord Hamilton, Duncan Hecht, Jonathan Herrera-Thomas, Kevin Houle, Mike James, Jason Kersey, Nathan Klassen, Gui Landgraf, Tom Layton, Gabriel Martin, Rick May, Joe McDaid, Rick Moffat, James Van Niekerk, Kira Peavley, Tom Sarsons, Paul Saxberg, Bruno Stepphun, Jonathan Strome, Matt Sywenky, Matt Tolman, Aydan Wyse, Tim Yeung



16 Disques Mécène (4 par lettre)



40 Disques Quartier (10 par couleur)



12 Grands Bâtiments (3 par couleur)



20 Bâtiments Moyens (5 par couleur)



4 Merveilles (1 de chaque couleur)



16 Petits Bâtiments (4 par couleur)



4 Jetons de Score



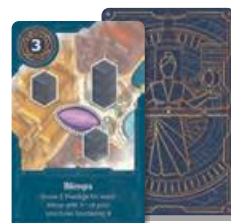
1 Sac de pioche



1 Carte Aide de Jeu



4 Cartes d'Objectif Secret



5 Cartes Panorama



20 Cartes Merveille



1 Carte de Contrôle d'île

MISE EN PLACE

MISE EN PLACE

- 1 Placez le plateau au centre de la table. La piste de Prestige suit les bord du plateau.
- 2 Prenez autant d'Îles extérieures qu'il y a de joueurs. Placez les aléatoirement sur le plateau de jeu.
- 3 Placez ensuite l'Îlot Central au milieu. Ses ponts doivent s'intégrer dans les espaces prévus des Îles extérieures.
- 4 Retirez les disques suivants selon le nombre de joueurs et remplacez les dans la boîte:

4 Joueurs : Aucun

3 Joueurs : Retirez 1 disque Joker, 1 Commission et 3 disques de chaque Quartier.



2 Joueurs : Retirez 2 disques Mécène de chaque lettre et 5 disques de chaque Quartier.



- 5 Placez le reste des disques Quartier, Mécène, Commission et Joker dans le sac et mélangez les.

- 6 Piochez aléatoirement des disques du sac et placez les sur chaque quartier de chaque île.

Pour placer les disques, nous vous suggérons de commencer par un coin d'une île et de vous déplacer dans le sens horaire jusqu'à ce que chaque quartier ait un disque

- 7 Mélangez les 20 cartes Merveille et distribuez en 3 face cachée à chaque joueur (5 cartes si 2 joueurs). Remettez le reste des cartes dans la boîte de jeu sans les regarder.

- 8 Mélangez les 4 cartes d'objectif secret et distribuez en une à chaque joueur. Remettez le reste des cartes dans la boîte de jeu sans les regarder.

- 9 Placez la carte de Contrôle de l'île face visible près du plateau de jeu.

- 10 Mélangez les 5 cartes Panorama, piochez en 2 et placez les face visible à côté de la carte Contrôle de l'Île.

- 11 Mélangez les tuiles Mécène et placez les aléatoirement, face cachée, sur chaque emplacement Mécène (A, B, C et D) du plateau principal.

- 12 Placez les Grande Clé de la Cité près du plateau de jeu.

- 13 Si vous jouez à 3 ou 4 joueurs alors placez également la Petite Clé de la Cité près du plateau de jeu.



MISE EN PLACE

MISE EN PLACE JOUEUR

Tous les joueurs effectuent la mise en place suivante:

- 14 Choisissez un plateau joueur et placez-le devant vous.
- 15 Placez le Jeton de Score de la couleur de votre plateau sur la case 0 de la piste de Prestige.
- 16 Prenez les 12 Bâtiments et la Merveille de la couleur de votre plateau joueur.

A 2 joueurs : chaque joueur prend 2 Merveilles. Vous prenez une Merveille et un jeton de score d'une couleur non utilisée ainsi que la Carte Merveille correspondante. Placez y dessus ce 2^{ème} jeton de score.

Chaque joueur obtient un ensemble unique de bâtiments numérotés, donc les joueurs pourraient vouloir essayer d'autres plateaux de jeu d'une partie à une autre.

- 17** Chacun de vos bâtiments dispose d'un numéro représentant sa valeur. Certains bâtiments disposent d'un point en-dessous de son numéro. Posez ces derniers ainsi que votre Merveille à gauche de votre plateau pour indiquer qu'ils ne sont pas encore disponibles.



- 18** Placez les bâtiments restants (sans point) à droite de votre plateau joueur en ordre croissant, face numérotée vers le haut.

- 19 Vous pouvez maintenant consulter discrètement vos cartes Objectif Secret et Merveille

*Nous recommandons aux nouveaux
joueurs d'attendre la fin de la partie
avant de consulter leurs cartes*
Merveille



- 20 Déterminez au hasard quel joueur commencera la première enchère du jeu.

LES CONCEPTS DU JEU

LE BUT DU JEU

L'objectif de Skyrise est de gagner le plus de Prestige à la fin des 2 Ères.

Le Prestige se gagne à la fin chaque Ère et immédiatement lorsque vous construisez votre merveille.

ÈRE 1 & ÈRE 2

Skyrise est divisé en deux parties, appelées **Ères**. Chaque Ère est jouée en une série d'**enchères**. Après chaque phase d'enchères, **une et une seule structure sera construite**. Dans l'Ère 1, vous n'avez accès qu'aux bâtiments à droite de votre plateau de joueur.

- L'Ère 1 se termine quand **un joueur** a construit tous ses bâtiments de l'Ère 1.
- L'Ère 2 se termine quand **tous les joueurs** ont construit tous leurs bâtiments et merveilles.

BÂTIMENTS & OFFRES

Chaque joueur a 12 bâtiments avec des numéros. Celui-ci représente la valeur **A** du bâtiment. Un bâtiment dont le numéro est visible que cela soit à côté de votre plateau ou sur un plateau Île est appelé **une Offre**.

Si elles ne sont pas sur une Île, toutes vos offres disponibles doivent rester face numéro visible, rangées par ordre croissant à côté de votre plateau Joueur (les autres joueurs pourront ainsi évaluer rapidement les offres toujours disponibles).

Lorsqu'une enchère est remportée, le bâtiment gagnant est retourné face sans numéro et devient un bâtiment construit. Seule sa hauteur a dorénavant de l'importance. Il y a 3 hauteurs: petit **B**, moyen **C**, grand **D**.



LES ÎLES

La zone de jeu se compose de 5 Îles Flottantes: 1 îlot central **E** entouré au maximum de 4 îles extérieures **F**.



A la fin de chaque Ère, le joueur avec le nombre le plus élevé de bâtiments de grande taille (hors Merveille) sur une île gagnera 5 points de Prestige pour cette île (voir Score du Contrôle de l'Île, p 9).



LES MERVEILLES

Au début de l'Ère 2, chaque joueur reçoit l'accès à sa Merveille et choisit une de ses cartes Merveille afin de lui lier un effet special.

Les merveilles n'ont pas de numéro parce **qu'elles gagnent automatiquement l'enchère** lorsqu'elles sont posées.

Les Merveilles ne sont pas des "Bâtiments". Les Bâtiments et les Merveilles sont considérés comme des "Structures". Les Merveilles n'ont pas de hauteur donc elles ne contribuent pas au à la détermination du contrôle d'une île. **Elles ne peuvent pas commencer une enchère** à moins qu'il ne vous reste plus d'autres bâtiments à poser



LES CARTES "MERVEILLE"



Chaque carte Merveille a une valeur d'initiative **G** et un effet **H**. Les effets sur les cartes Merveille sont résolus immédiatement lorsque la Merveille est construite.

Le joueur dont la carte Merveille a la plus faible valeur d'initiative commencera la prochaine enchère quand :

- **L'Ère 2 débutera**, ou
- **Un joueur a construit sa dernière structure en Ère 2** (voir « Détermination de l'enchérisseur de départ », page 8).

Dans un jeu à 2 joueurs, chaque joueur a 2 Merveilles. Dans ce cas, l'initiative d'un joueur est déterminée par la somme des valeurs **G** des initiatives des cartes Merveilles choisies.

LES QUARTIERS

Les Quartiers sont des régions d'une île où les joueurs placent des Offres et construisent des structures. Chaque Quartier ne peut détenir qu'une Offre ou qu'une Structure construite. Au début de la partie, un disque est posé sur chaque Quartier.

Il y a 4 couleurs de Quartiers. Chaque couleur représente une Faction :

- Jaune **I**, peuplé de Philosophes,
- Vert **J**, foyer des Naturalistes,
- Blanc **K**, où les Artistes se réunissent
- Marron **L**, quartier des Inventeurs.



QUARTIERS INOCCUPÉS

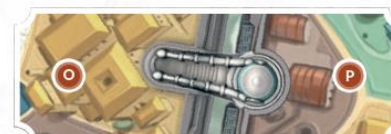
Un quartier qui ne contient pas d'Offre ou de Structure est considéré comme **inoccupé**. Sur l'illustration ci-dessus, **I** et **J** sont inoccupés.

QUARTIERS ADJACENTS

Un quartier est adjacent à un autre s'ils partagent un côté (pas par un coin ou un dirigeable). Dans l'illustration ci-dessus, **I** est adjacent à **J** et **L** **mais n'est pas adjacent à K**.

Les Quartiers connectés par un pont sont considérés comme adjacents.

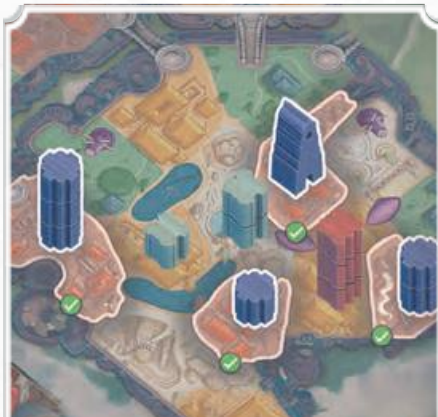
Dans les illustrations suivantes, **M** et **N** sont adjacents. **O** et **P** le sont également.



LES CONCEPTS DU JEU

OBJECTIFS SECRETS

Au début de la partie, vous recevrez une carte d'objectif secret qui vous permettra d'atteindre un objectif secret à long terme. À la fin de la partie, si vous avez atteint votre objectif, vous obtenez le Prestige indiqué sur la carte.



Les bleus ont atteint leur objectif secret de construire plus de 4 fois dans les quartiers des inventeurs (marron).

CARTES PANORAMA

Ces cartes récompensent les joueurs qui construisent leurs structures à proximité d'éléments spécifiques d'une île. Ces cartes sont comptabilisées à la fin de chaque Ère. Lors du décompte, un joueur peut gagner du Prestige pour chaque cas où l'objectif est réalisé !



Ici, le joueur Bleu a réalisé une seule fois l'objectif de la carte Panorama "Dirigeables".

COLLECTE DE DISQUES

Chaque fois que vous construisez une structure dans un quartier inoccupé, récupérez le disque présent (Quartier, Mécène, Joker ou Commission) et placez le sur votre Plateau Joueur.

DISQUES QUARTIER



Les disques Quartier sont disponibles en 4 couleurs, correspondant à la couleur du quartier de chaque faction. Lorsque vous en récupérez un, placez le dans l'espace vide le plus à gauche de la piste correspondante de votre plateau Joueur **Q**. Cela augmentera la valeur de Prestige **R** de toutes vos structures qui sont construites sur les Quartiers de cette couleur (voir "Fin de l'Ère 2 - Score des Structures" p. 9).



Conseil : pour maximiser le prestige, évitez de collecter exactement 4 jetons Quartier de même couleur **S**.

Notez que chaque joueur débute avec un disque Quartier pré-imprimé en colonne 2 de chaque ligne Faction.

Gagnez le gros lot !

Si vous récupérez un disque Quartier alors que vous en avez déjà 4 de la même couleur **T**, alors placez le sur l'illustration de votre Visioinaire sur votre plateau Joueur **U**. Chacun de ces disques vous rapportera 10 points de Prestige à la fin de la partie, comme l'indique le "+10" à droite de chaque ligne Faction **V** de votre plateau Joueur.



DISQUES MÉCÈNE



Les disques Mécène sont noirs avec une lettre en leur centre. Ils représentent votre visionnaire créant une œuvre commandée par l'un des célèbres mécènes représentés sur le bord du plateau de jeu.



Lorsque vous récupérez un disque Mécène, placez-le sur l'illustration visionnaire de votre plateau Joueur.



La lettre figurant sur chaque disque Mécène correspond à l'un des quatre mécènes.

VALEURS DES MÉCÈNES



La valeur de Prestige de vos disques de Mécène collectés est égale à la valeur secrète imprimée sur le dessous de la tuile hexagonale de ce mécène.

À tout moment de la partie, vous pouvez jeter un coup d'œil secret à la valeur inscrite sous les tuiles Mécène correspondant aux lettres de vos disques Mécènes collectés.



Exemple : Vous avez collecté un disque Mécène "B". Vous regardez ensuite secrètement la tuile Mécène sur l'espace B. Vous savez maintenant que tous les disques "B" valent 4 point de Prestige à la fin de la partie. Vous êtes libre de dire ce que vous voulez à vos adversaires.

DISQUE JOKER



Ces disques sont des disques de quartier qui peuvent être utilisés pour n'importe quelle faction. Au moment où ils sont récupérés, il faut leur attribuer une couleur et les placer sur votre plateau Joueur à l'endroit approprié. Ils ne peuvent alors plus être déplacés.

DISQUES COMMISSION



Lorsqu'ils sont récupérés, placez les disques Commission sur l'illustration visionnaire de votre plateau Joueur. A la fin de l'Ère 2, chacun de ces disques augmentera la valeur de chaque élément posé sur votre visionnaire de 1 Prestige. Cela inclut les disques Mécène, les clés de la ville, les disques de quartier excédentaires et même le disque Commission lui-même (voir "Fin de l'Ère 2" - "Score des disques et tuiles", p. 9).



COMMENT JOUER ?

LES ENCHÈRES

Le jeu se joue sur une série d'enchères, où les joueurs font le tour de la table en choisissant de surenchérir sur l'offre en cours ou de passer. Une fois que tout le monde a passé ou ne peut plus surenchérir, l'offre la plus élevée remporte l'enchère et la structure est construite. Vous ne pouvez jamais surenchérir sur vous-même. Si l'enchère revient et que vous êtes toujours le plus offrant, cela signifie que tout le monde a passé et que l'enchère est terminée.

Une enchère se déroule selon les étapes suivantes :

1 DETERMINEZ L'ENCHÉRISSEUR DE DÉPART

Une enchère est toujours lancée par le joueur qui a remporté l'enchère la plus récente, sauf exceptions suivantes:

- **Début de l'Ère 1:** la première enchère est lancée par un joueur choisi aléatoire (lors de la mise en place).
- **Début de l'Ère 2:** la première enchère est lancée par le joueur dont la carte Merveille a la valeur d'initiative la plus basse.
- **Lorsqu'un joueur construit sa dernière structure à l'Ère 2:** l'enchère suivante est lancée par le joueur restant dont la carte "Merveille" a la valeur d'initiative la plus basse.

2 PLACEZ UNE OFFRE DE DÉPART

Le joueur qui commence une enchère place n'importe laquelle de ses offres disponibles, côté numéro, dans un quartier inoccupé qui est soit:

- situé sur l'îlot central **A**, ou
- adjacent à une structure déjà construite par un joueur **B**.

Une fois placées, toutes les offres doivent rester en place, face numéro visible.

Vous ne pouvez pas commencer une enchère avec une Merveille à moins qu'il ne s'agisse de votre dernière structure.

3 CONTINUEZ A ENCHÉRIR

Les enchères se déroulent ensuite dans le sens des aiguilles d'une montre autour de la table.

Le joueur suivant doit faire l'une des actions suivantes:

- **Surenchérir** : il place une offre de valeur supérieure dans un quartier inoccupé adjacent à l'offre la plus récente.
- **Passer** : Dire « Je passe". Ce joueur ne peut plus participer au reste de l'enchère.
- **Placer une Merveille (Ère 2 uniquement)** : il place sa Merveille dans un quartier inoccupé adjacent à l'offre la plus récente.

4 FIN DES ENCHÈRES

L'enchère se termine lorsque l'un des événements suivants se produit :

- **Tous les joueurs**, à l'exception du dernier enchérisseur, **ont passé**, ou
- **Il n'y a plus de quartiers inoccupés adjacents à l'offre la plus récente**, ou
- **Un joueur place sa Merveille** (certaines Merveilles peuvent déroger à cette règle et permettre aux Merveilles d'être surenchérées).

Lorsque l'enchère est terminée, procédez comme suit :

1. L'offre gagnante est retournée pour devenir un bâtiment construit - son numéro sera désormais face cachée **C**. Les merveilles ne sont pas retournées.
2. Remettre toutes les offres non retenues dans la réserve d'offres disponibles de leur propriétaire **D**.
3. S'il y a un disque dans le Quartier de la structure nouvellement construite, le joueur le récupère **E** (voir « Collecte des disques", p. 7).
4. Si une Merveille a été construite, appliquez son effet.

L'enchère suivante commence alors. Retour à "1 Déterminer l'enchérisseur de départ", à moins que cela ne soit la fin d'une Ère (voir "Ères & Décomptes", p. 9).



Dans cet exemple, l'ordre du tour de table est le suivant : Rouge, puis Turquoise, puis Jaune, puis Bleu. Rouge commence l'enchère en proposant un 24 dans le quartier adjacent à un bâtiment construit par Turquoise. Turquoise passe. Jaune surenchérit avec un 32. Bleu surenchérit avec un 64. Rouge surenchérit avec 72. Turquoise n'est plus dans la course car il a déjà passé. Jaune passe. Bleu surenchérit avec 91. Rouge passe. Tout le monde a passé sauf Bleu, il faut donc passer à l'étape " 4 – Fin des enchères ".



Blue remporte l'enchère et retourne son bâtiment sur sa face sans numéro. Il récupère le jeton blanc qui se trouve sur ce quartier, et l'ajoute à son plateau de jeu. Les offres non retenues sont rendues à leur propriétaire.

ÈRES & DÉCOMPTES

FIN DE L'ÈRE 1

Une fois qu'un joueur a construit son dernier bâtiment de l'Ère 1, effectuez les étapes suivantes :

1 SCORE DE CONTRÔLE DES ÎLES

Pour chaque île (y compris l'îlot central), le(s) joueur(s) qui la contrôle(nt) marque(nt) 5 Points de Prestige. Le contrôle de l'île est déterminé par :

- Le joueur qui a le plus construit de **Grands bâtiments** sur l'île.
- En cas d'égalité, comparez le nombre de bâtiments de taille moyenne sur l'île entre les joueurs ex-aequo.
- S'il y a toujours égalité, comparez le nombre de petits bâtiments sur l'île
- Si l'égalité persiste, tous les joueurs ex-aequo marquent 5 Prestige pour le contrôle de l'île.



Rouge obtient 5 Prestige pour le contrôle de l'île car il est le seul joueur à posséder un bâtiment de grande taille (T)



Le rouge et le bleu sont à égalité car ils ont tous les deux le même nombre de moyens et grands bâtiments (T) et (M). Ils obtiennent chacun 5 de Prestige pour le contrôle de l'île.

2 SCORE DES CARTES PANORAMA

Pour chaque carte panorama, gagnez la valeur de prestige **F** à chaque fois que vous remplissez son objectif **G** (vous pouvez le marquer plusieurs fois).

Une même structure peut être utilisée pour remplir l'objectif de la même carte plusieurs fois, et elle peut également s'appliquer aux deux cartes panorama.



Les bâtiments Jaunes déclenchent deux fois la carte Panorama « Blimps » pour 6 Prestige et aussi la carte « Windmills » pour 2 Prestige.

3 CHOIX DES CARTES MERVEILLE

Tous les joueurs choisissent l'une de leurs cartes Merveille, face cachée, et la révèlent simultanément.

Dans une partie à 2 joueurs, chaque joueur choisit et révèle une carte Merveille supplémentaire. Ils placent leur jeton de score supplémentaire sur le dessus de la carte et lie l'effet de la carte à sa deuxième Merveille. Remettez toutes les cartes Merveille non choisies dans la boîte.

Le joueur qui choisit la carte Merveille ayant la valeur d'initiative la plus basse commencera la 1^{ère} enchère de l'Ère 2. **H**

4 DÉBLOQUER LES STRUCTURES DE L'ÈRE 2

Chaque joueur ajoute sa Merveille (2 Merveilles dans une partie à 2 joueurs) et cinq bâtiments de l'ère 2 à leur réserve d'offres disponibles sur le côté droit de leur de son plateau Joueur, côté numéroté vers le haut, triés par ordre croissant)

ÈRE 2: DERNIÈRE STRUCTURE

Lorsqu'un joueur construit sa dernière structure durant l'Ère 2, l'enchère suivante est lancée par le joueur restant ayant la valeur d'initiative la plus faible.

Le 1^{er} joueur à avoir construit toutes ses structures dans l'Ère 2 place la grande clé de la Cité sur son illustration visionnaire, il gagnera 10 Prestige à la fin de la partie.



Dans une partie à 3 ou 4 joueurs, le 2^{ème} joueur à avoir construit toutes les structures de l'Ère 2 place la petite clé de la Cité sur son illustration visionnaire. Il gagnera 4 Prestige à la fin de la partie.



FIN DE L'ÈRE 2

Lorsque tous les joueurs ont construit leur dernière structure, procédez aux étapes suivantes :

1 SCORE DE CONTRÔLE DES ÎLES

Le contrôle de l'île est évalué selon la même méthode que dans l'ère 1. Les merveilles n'ont pas de taille et ne contribuent donc pas au contrôle de l'île.

2 SCORE DES CARTES PANORAMA

Le score des cartes Panorama est évalué selon la même méthode que dans l'ère 1. Les merveilles contribuent aux objectifs des cartes Panorama.

3 SCORE DES OBJECTIFS SECRETS

Tous les joueurs révèlent leur carte d'objectif secret. Si vous avez rempli votre objectif secret, vous obtenez le Prestige indiqué sur la carte.



4 DISQUES & TUILES

Disques Mécène: révèlez les tuiles Mécènes. Marquez des points de Prestige pour chacun de vos disques Mécène collectés sur la base de la valeur du mécène correspondant. (voir p.7 – Disques Mécène)



Disques Quartier Excédentaires: Gagnez 10 points de Prestige pour chaque disque Quartier ou Joker posés sur votre visionnaire. (voir p. 7 - Gagnez le gros lot !)



Les Clés de la Cité: Gagnez 10 points de Prestige si vous avez la Grande Clé. Si vous avez la Petite Clé, gagnez 4 points de Prestige.

Disques Commission: pour chacun de ces disques en votre possession, gagnez 1 point de Prestige par disque Mécène, disque Quartier excédentaire, Clé de la Cité et même par disque Commission posés sur votre visionnaire

5 SCORE DES STRUCTURES

Enlevez toutes vos structures qui résident dans un quartier de Philosophes (jaune) de toutes les îles. Par structure retirée, gagnez autant de points de Prestige que le montant indiqué en haut de la colonne du disque le plus à droite de la piste Philosophe. Chaque bâtiment vous fait gagner un minimum de 2 points de prestige, même si aucun disque de cette couleur de quartier n'a été collecté **I**



Répétez l'opération avec les Naturalistes (Vert) **J**, les Artistes (Blanc) **K** et les Inventeurs (Marron) **L**.

Note: dans l'exemple ci-dessus, je joueur Bleu a assigné un disque Joker à sa piste des Inventeurs.

Exemple: Friz Lang gagne 6 Points de Prestige **K** pour chacune de ses structures retirées d'un quartier d'Artistes (Marron) **M**.



FIN DE PARTIE

Après le décompte de Fin de l'Ère 2 :

- Le joueur ayant le plus de Prestige est déclaré vainqueur.
- En cas d'égalité, le joueur qui a construit sa dernière structure en premier est le gagnant.

LES MERVEILLES

GÉNÉRALITÉS

- À l'exception de **The Hammer** et **Atelier** (qui ont des effets continus supplémentaires), tous les effets d'une Merveille ne sont résolus qu'au moment de leur construction.
- **Sauf indication contraire**, seul le joueur qui possède la Merveille reçoit le Prestige lié à ses effets.

CARTES

1. **The Hammer** (Le Marteau) : cette Merveille peut surenchérir sur d'autres Merveilles, donc si quelqu'un a le Marteau, une enchère ne se termine pas automatiquement lorsqu'une Merveille est placée par un autre joueur.

Une fois cette Merveille (The Hammer) construite, vos adversaires ne pourrons pas enchérir avec des grands bâtiments dans les quartiers adjacents. Dans le cas extrêmement rare où les seuls quartiers inoccupés restants sont adjacents à cette Merveille, ignorez cette restriction.

2. **The Capital Building** (Immeuble de la capitale): Cette Merveille peut commencer une enchère dans n'importe quel quartier inoccupé ((même s'il n'est pas sur l'îlot centrale ou n'est pas adjacent à une structure existante). Lorsque cette Merveille est utilisée comme offre de départ d'une enchère, gagnez 4 PP si elle est construite.
3. **The Palace** (Le Palais) : Gagnez 2 Prestige pour chaque offre faite (par vous ou par d'autres joueurs) durant cette enchère (dont cette Merveille).
4. **Atlantis** : Lors de la construction, vérifiez toutes les îles et comptez le nombre de lacs différents qui sont adjacents à une ou plusieurs de vos structures. Si ce nombre est égal ou supérieur à 3, gagnez 8 Prestige.
5. **Zeppelinstone** : Une fois construite, vérifiez toutes les îles et comptez le nombre de dirigeables différents qui sont adjacents à une ou plusieurs de vos structures. Si ce nombre est égal ou supérieur à 4, gagnez 8 Prestige.
6. **Lynch's Image** : Gagnez 2 Points de Prestige pour chaque structure adjacente à cette Merveille. Ces structures peuvent appartenir à n'importe quel joueur.

7. **Opportunity** (Opportunité): après que les offres non retenues soient retournées à leurs propriétaires, gagnez 2 Points de Prestige par quartier inoccupé et adjacent à cette Merveille.
8. **Kahn's Ambition** (Ambition de Kahn) : Révélez votre carte Objectif Secret. Si vous le réussissez alors gagnez 2 Points de Prestige par structure que vous n'avez pas encore construite. Remarque: votre carte d'objectif secret restera révélée pour le reste du jeu et ne sera pas décomptée avant la fin de l'Ère 2.
9. **Jacob's Gardens** (Les Jardins de Jacob) : Gagnez 4 Points de Prestige par couleur de disque Quartier sur laquelle vous êtes majoritaire par rapport aux autres joueurs. Attention: les disques Joker comptent comme un disque de Quartier de la couleur qui lui a été attribuée lors de la collecte.
10. **Intelligentsium** : Le propriétaire de cette Merveille gagne immédiatement les points de Prestige des cartes Panorama uniquement pour l'île où elle a été construite. Note: les cartes Panorama seront à nouveau décomptées normalement pour tous les joueurs à la fin de l'Ère 2. La carte Panorama « The Bridge » est décomptée si l'un des côtés du pont est sur cette île.
11. **The Olmsted** (Les Olmsted) : Vous gagnez 5 Points de Prestige si cette Merveille est construite sur l'îlot central ainsi que 2 Points de Prestige pour chaque structure se trouvant également sur l'îlot central. Même si cette Merveille n'a pas été construite sur l'îlot central, son propriétaire recevra toujours du Prestige pour chaque structure sur l'îlot central.
12. **Munch's Haven** : Gagnez 3 Points de Prestige pour chaque disque Mécène en votre possession. De plus, regardez la valeur de toutes les tuiles Mécènes !. Cette Merveille peut donc vous faire gagner un maximum de 12 Points de Prestige si vous avez au moins un disque de chaque Mécène (A, B, C et D).
13. **Sullivan's Reach** (Portée de Sullivan) : Gagnez 3 Points de Prestige par Grand Bâtiment sur la même île que cette Merveille. Évaluer uniquement l'île sur laquelle la Merveille est construite. Les grands bâtiments peuvent appartenir à n'importe quel joueur. La Merveille « Atelier » compte comme un grand bâtiment.

14. **Atelier** : Gagnez 3 Points de Prestige par île où vous avez construit au moins 1 Grand Bâtiment. De plus, cette Merveille compte comme un grand bâtiment. Cela inclut, mais n'est pas limité à, son effet de gain immédiat et pour déterminer le contrôle des îles à la fin de l'Ère 2.
15. **The Shard** : Gagnez 2 Points de Prestige par disque Mécène que vous avez collecté. Cette Merveille ne s'applique pas aux disques Mécène récupérés après sa construction. Tous les disques Mécènes récupérés seront encore décomptés à la fin de l'Ère 2 comme d'habitude.
16. **La Boca** : Gagnez 3 Points de Prestige par couleur de quartier différente et uniquement pour les quartiers se trouvant sur la même île que cette Merveille et sur lesquels vous avez construit une structure. Cette Merveille peut vous faire gagner un maximum de 12 Prestige si sur cette île vous avez des structures sur au moins une de chaque couleur de Quartier (Jaune, Vert, Brun, Blanc).
17. **Le Baron** : Gagnez 12 / 8 / 6 Points de Prestige si vous savez respectivement 0 / 1 / 2 structures pas encore construites. Si vous avez 3 structures ou plus « non construites », vous ne gagnez donc aucun Point de Prestige.
18. **The Vault** (La chambre forte) : En plus du disque que vous collectez sur la quartier accueillant votre Merveille, collectez également un disque supplémentaire sur un des quartiers inoccupés adjacents ! Cela peut donc générer un quartier inoccupé sans disque. Tout joueur peut toujours enchérir dans ce quartier, mais ne recevra pas de disque lors de la construction.
19. **The Summit** (Le Sommet) : Gagnez 5 Points de Prestige par île que vous contrôlez au moment où vous construisez cette Merveille. Seul le propriétaire de la Merveille reçoit du Prestige pour toutes les îles qu'il contrôle. Le contrôle des îles sera à nouveau évalué normalement pour tous les joueurs à la fin de l'Ère 2.
20. **Niemeyer's Legacy** (L'héritage de Niemeyer) : Gagnez 2 Points de Prestige par structure dans votre plus longue chaîne de structures. Celle-ci est constituée de vos structures construites sur des quartiers adjacents les uns aux autres. Chaque quartier ne peut être utilisé qu'une seule fois dans la chaîne (celle-ci ne peut donc pas boucler ou se croiser). Il n'est pas obligé que cette Merveille fasse partie de la chaîne pour que son effet s'applique.

CARTES PANORAMA

- Une même structure peut s'appliquer à plusieurs cartes Panorama. Par exemple: la structure mise en évidence **A** permet de remplir à la fois les cartes Panorama « Les lacs » et « Les dirigeables ».
- Une même structure peut s'appliquer à plusieurs instances de la même carte Panorama. Par exemple: la structure **B** permet de remplir deux fois les conditions de la carte Panorama « Bridge ».



EXPLICATION DES CARTES

- Windmills** (Les Moulins): Gagnez 2 Points de Prestige pour chaque quartier contenant un moulin et une de vos structures (Bâtiment ou Merveille).
- Chains** (Les Chaînes): Gagnez 3 Points de Prestige pour chaque île où vous avez 3 structures adjacentes. Les 3 structures adjacentes doivent se trouver sur la même île. Les points de prestige ne peuvent être gagnés qu'une fois par joueur et par île.
- Blimps** (Les Dirigeables): Gagnez 3 Points de Prestige pour chaque dirigeable avec au moins 3 de vos structures qui lui sont adjacentes.
- Bridges** (Les Ponts): Gagnez 3 Points de Prestige pour chaque pont avec une de vos structures de chaque côté (dans les quartiers accueillant chaque extrémité du pont).
- Lakes** (Les Lacs): Gagnez 3 Points de Prestige pour chaque lac avec 3 de vos structures qui lui sont adjacentes.

CARTES OBJECTIFS SECRETS



A la fin de la partie, gagnez 10 points de Prestige si vous avez au moins 4 structures sur des quartiers jaunes (Philosophes)



A la fin de la partie, gagnez 10 points de Prestige si vous avez au moins 4 structures sur des quartiers verts (Naturalistes)



A la fin de la partie, gagnez 10 points de Prestige si vous avez au moins 4 structures sur des quartiers blancs (Artistes)



A la fin de la partie, gagnez 10 points de Prestige si vous avez au moins 4 structures sur des quartiers marrons (Inventeurs)

AIDE DE JEU

LES PHASES D'UNE ENCHÈRE

- Déterminez l'enchérisseur de départ**
Une enchère débute par le joueur ayant remporté l'enchère précédente sauf :
 - Si Début Ere 1: joueur choisi par hasard,
 - Si Début Ere 2: joueur avec carte Merveille dont le numéro est le plus faible,
 - Si un joueur a construit sa dernière structure: idem « Début Ere 2 » mais avec les joueurs restants.
- Placez une offre de départ**
L'enchérisseur de départ place une de ses offres:
 - soit sur l'îlot centrale
 - soit sur un quartier adjacent à une structure déjà construite par un joueur
- Continuez à enchérir**
En sens horaire, les joueurs suivants peuvent faire une de ces 3 actions:
 - Surenchérir** en plaçant une offre supérieure sur un quartier inoccupé adjacent à l'offre précédente
 - Passer**
 - Placer une Merveille** sur un quartier inoccupé adjacent à l'offre précédente
- Fin de l'enchère**
 - Construction de la structure gagnante. Si c'est une Merveille, résoudre son effet.
 - Les offres non retenues retournent à leur propriétaire
 - Le gagnant collecte le disque du quartier

FIN DE L'ÈRE 1:

Quand 1 joueur a construit son dernier bâtiment alors passez au **décompte intermédiaire** des points de Prestige :

- Du contrôle des îles
- Des cartes Panorama

Puis:

- Choisissez une carte Merveille ( : 2 Merveilles)
- Débloquez les structures de l'Ère 2

FIN DE L'ÈRE 2:

Quand 1 joueur a construit **toutes ses structures:**

Ce joueur prend la Grande Clé de la Cité ( : le 2^{ème} joueur prendra la Petite Clé de la Cité).

Quand toutes les structures de tous les joueurs ont été construites alors passez au décompte des points de Prestige :

- Du Contrôle des îles
- Des cartes Panorama
- Des cartes Objectif Secret
- Des clés
- Des disques Mécènes
- Des disques Quartier excédentaires
- Des disques Commission
- Des structures

FIN DE PARTIE:

Après le décompte de Fin de l'Ere 2 :

- Le joueur ayant le plus de Prestige est déclaré vainqueur.
- En cas d'égalité, le joueur qui a construit sa dernière structure en premier est le gagnant.