



SKYRISE

ADAM WYSE · GAVAN BROWN · SÉBASTIEN PAUCHON

LIVRET DE RÈGLES



INTRODUCTION

BIENVENUE À SKYRISE!

Cette cité majestueuse, flottant parmi les nuages, est dédiée aux arts, aux sciences et à la beauté. Les plus grands visionnaires de l'humanité ont été convoqués pour participer à son édification, mais un seul d'entre eux saura marquer l'histoire !

Pour prouver votre génie, vous devez vous approprier les meilleurs terrains, gagner en popularité auprès des factions de chaque île, accomplir des objectifs officiels aussi bien qu'officieux, courtiser de mystérieux mécènes et bâtir votre propre merveille !

Tutoriel vidéo (en anglais) :
roxley.com/skyrise



2-4 30-75 14+

CRÉDITS

Conception : Adam Wyse, Gavan Brown, Sebastien Pauchon

Développement : Paul Saxberg

Illustrations : Andrew Bosley

Illustrations supplémentaires :
Damien Mammoliti, James Van Niekerk

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

Livret de règles : Adam Wyse, Paul Saxberg, Gui Landgraf, Robyn Gordon

Conception des figurines : James Van Niekerk

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

Insert (conception) :
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

Édition française par Lucky Duck Games,
ul. Zielińskiego 11, 30-320 Cracovie, Pologne.

Traducteur et responsable éditorial :
Elric Rozet

Relecture : Elodie Nelow

Maquette : Valentin Debrat

Distribution : Davy Sychala

Marketing et événementiel :
Guillaume Gigueux, Théo Vitte

MATÉRIEL



1 île centrale et 4 îles périphériques



1 plateau principal



4 plateaux personnels



4 tuiles Valeur du mécène



2 disques Honoraires et 2 disques Joker



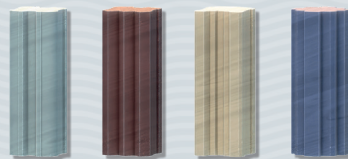
2 clés de la cité
(1 petite, 1 grande)



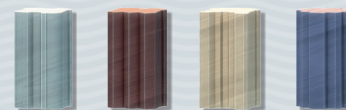
16 disques Mécène (4 par lettre)



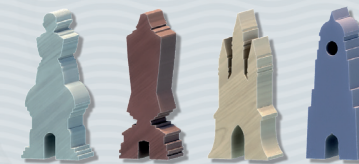
40 disques Faction (10 de chaque)



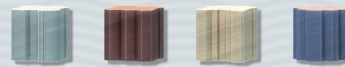
12 immeubles hauts (3 par matériau)



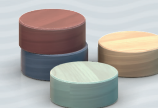
20 immeubles moyens (5 par matériau)



4 merveilles (1 par couleur)



16 immeubles bas (4 par couleur)



4 marqueurs de prestige



1 sac en tissu



1 aide de jeu



4 cartes Objectif secret



5 cartes Panorama



20 cartes Merveille



1 carte Contrôle des îles

MISE EN PLACE

MISE EN PLACE DU JEU

- 1 Installez le **plateau principal** au centre de la zone de jeu.
- 2 Prenez autant d'**îles périphériques** que le nombre de joueurs (👤) et disposez-les aléatoirement sur le paysage du plateau, comme indiqué sur l'illustration à droite.
- 3 Placez l'**île centrale** entre les îles périphériques en insérant ses ponts dans leurs encoches.
- 4 En fonction du nombre de joueurs, retirez les disques suivants de la partie :

4 joueurs 👤👤👤👤 : aucun.

3 joueurs 👤👤👤 : 1 disque Joker, 1 disque Honoraires, 3 disques Faction de chaque couleur.



2 joueurs 👤👤 : 2 disques Mécène de chaque lettre, 5 disques Faction de chaque couleur.



- 5 Placez les disques **Faction**, **Mécène**, **Honoraires** et **Joker** restants dans le sac et secouez-le pour les mélanger.

- 6 Placez 1 disque pioché au hasard sur chaque quartier coloré de chaque île.

Pour assurer une répartition aléatoire des disques, vous pouvez commencer par un coin et procéder en sens horaire jusqu'à ce que chaque quartier contienne un disque.

- 7 Mélangez les 20 **cartes Merveille** et distribuez-en 3 à chaque joueur, face cachée (5 cartes par joueur pour une partie à deux 👤👤). Rangez les cartes restantes dans la boîte sans les consulter.

- 8 Mélangez les 4 **cartes Objectif secret** et distribuez-en 1 à chaque joueur, face cachée. Rangez les éventuelles cartes restantes dans la boîte sans les consulter.

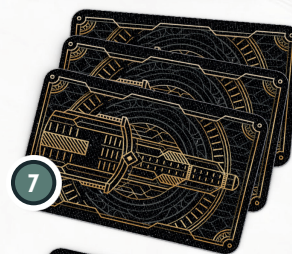
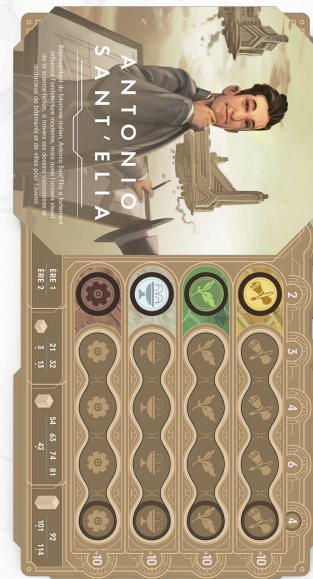
- 9 Placez la carte **Contrôle des îles** près du plateau principal, face visible.

- 10 Mélangez les 5 **cartes Panorama**, piochez-en 2 et placez-les à côté de la carte Contrôle des îles, face visible. Rangez les cartes restantes dans la boîte.

- 11 Mélangez les tuiles **Valeur du mécène** et placez-en 1 au hasard, face cachée, sur chaque emplacement dédié du plateau (A, B, C, D).

- 12 Placez la **grande clef de la cité** près du plateau principal.

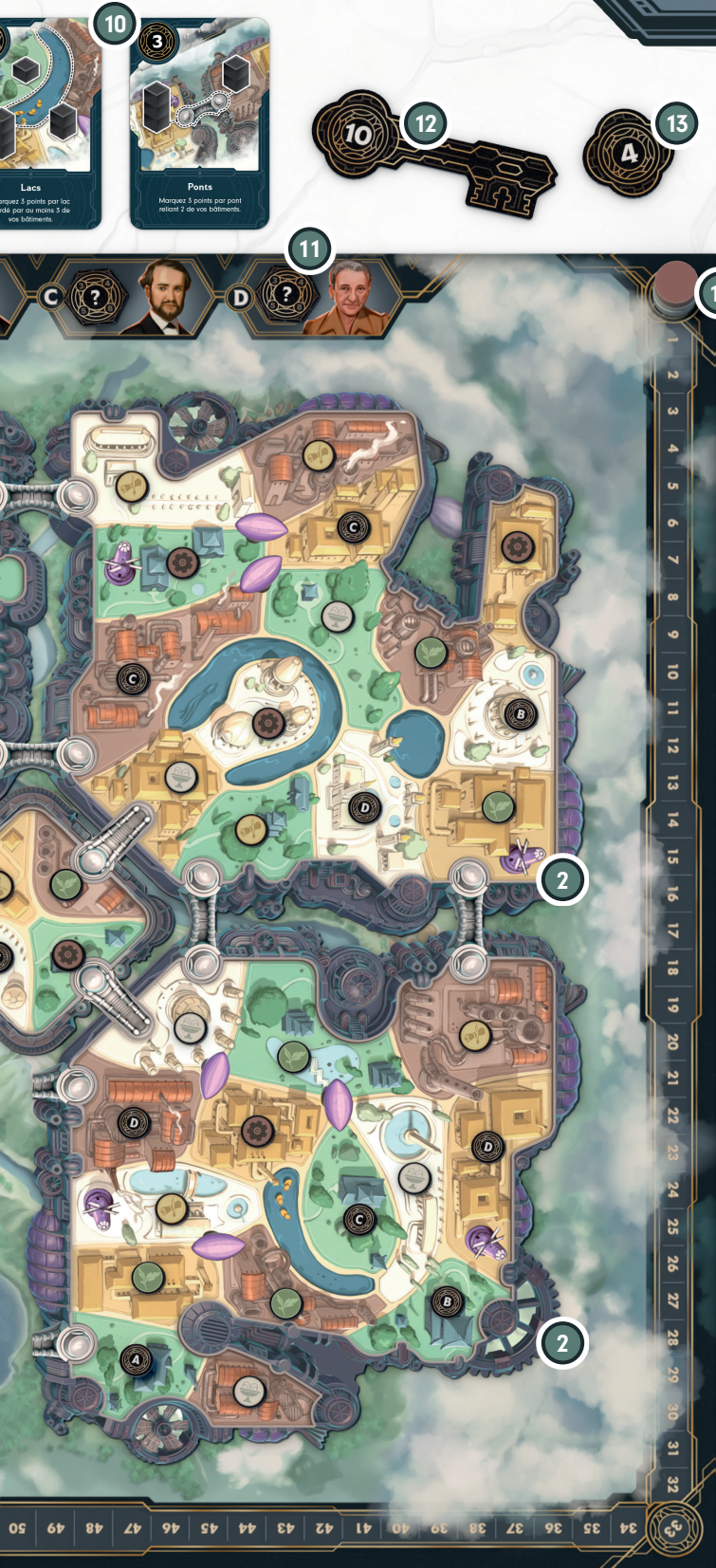
- 13 À 3 👤👤 ou 4 👤👤👤👤 joueurs, ajoutez la petite clef de la cité près du plateau principal.



Exemple de mise en place pour 3 joueurs




MISE EN PLACE



MISE EN PLACE DES JOUEURS

Chaque joueur effectue les étapes suivantes.

- 14 Choisissez un **plateau personnel** et placez-le devant vous, sur la face choisie.
- 15 Prenez le **marqueur de prestige** de votre matériau* et placez-le sur la case 0 de la piste de prestige.
- 16 Prenez les 12 **immeubles** et la **merveille** correspondants*.

À 2 joueurs , chacun prend 1 merveille supplémentaire d'une couleur non utilisée, ainsi que le marqueur de prestige correspondant (pour l'associer ultérieurement à une carte Merveille).

Chaque joueur reçoit un ensemble d'immeubles aux valeurs uniques. Changez de visionnaire d'une partie à l'autre et testez d'autres configurations pour varier les expériences !

* NdT : les 4 matériaux mentionnés (ardoise, grès, patine et brique) ne sont en aucun cas représentatifs des techniques employées par les véritables artistes. Ils ne servent qu'à identifier le matériel spécifique à chaque joueur dans le cadre de Skyrise.

- 17 Chacun de vos immeubles dispose d'une base numérotée, qui représente sa valeur d'enchère. Pour certains d'entre eux, un point apparaît sous cette valeur : couchez ces immeubles, ainsi que votre merveille, à gauche de votre plateau personnel. Ces bâtiments ne sont pas disponibles au début de la partie.



- 18 Placez vos immeubles restants (sans point) à droite de votre plateau, debout et valeur visible, puis classez-les par ordre numérique.
- 19 Chacun peut maintenant consulter discrètement son objectif secret et ses cartes Merveille.

Nous recommandons aux nouveaux joueurs d'attendre un peu plus longtemps avant de consulter leur carte Merveille.



PREMIER JOUEUR

- 20 Déterminez au hasard le joueur qui lance le premier tour d'enchères.

CONCEPTS PRINCIPAUX

BUT DU JEU

Votre but est d'accumuler le plus de prestige à la fin des deux ères.

Vous marquez des points de prestige à la fin de chaque ère et au moment de construire certaines merveilles.

ÈRES 1 ET 2

Une partie de *Skyrise* se divise en deux **ères**, dont chacune consiste en une série d'**enchères**. À l'issue de chaque tour d'enchères, un bâtiment (immeuble ou merveille) est **construit**. Pendant l'ère 1, vous ne pouvez construire que vos immeubles sans point (debout, valeur visible, à droite de votre plateau personnel).

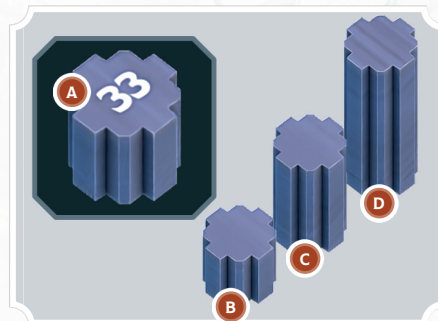
- L'ère 1 s'achève **dès qu'un joueur** a construit tous ses immeubles disponibles.
- L'ère 2 s'achève **dès que tous les joueurs** ont construit tous leurs immeubles restants et leurs merveilles.

IMMEUBLES ET ENCHÈRES

Chaque joueur dispose de 12 **immeubles** numérotés. Ces numéros représentent leur valeur d'enchère **A**. Tant que la valeur d'un immeuble debout est visible (qu'il soit près de votre plateau ou sur une île), il est considéré comme une **enchère**.

Avant leur construction, gardez bien visibles les valeurs de vos immeubles : vos adversaires doivent savoir quelles enchères vous avez encore.

Lorsqu'un joueur remporte un tour d'enchères, son enchère gagnante est retournée et devient un immeuble construit. La valeur ainsi masquée n'a plus d'importance : seule la hauteur compte. Il existe trois tailles d'immeuble : bas **B**, moyen **C** et haut **D**.



ÎLES

La zone de jeu est composée d'une île centrale **E** et de deux à quatre îles périphériques **F**.



À la fin d'une **ère**, chaque île rapporte 5 points de prestige au joueur qui y a construit le plus d'immeubles hauts – sans compter les merveilles (cf. page 9, *Contrôle des îles*).



MERVEILLES

Au début de l'ère 2, chaque joueur déverrouille sa merveille et choisit une carte Merveille à lui associer.

Les merveilles ne sont pas numérotées : lorsqu'un joueur en pose une, il remporte immédiatement le tour d'enchères.

Le terme « **bâtiment** » regroupe merveilles et immeubles, mais les merveilles **ne font pas partie** des immeubles. À ce titre, elles n'ont pas de hauteur et ne sont pas prises en compte dans le cadre du contrôle des îles. Vous ne pouvez pas lancer un tour d'enchères avec une merveille, à moins d'avoir épuisé toutes vos autres enchères.

Note : certaines cartes merveille dérogent aux principes ci-dessus.



CARTES MERVEILLE



Chaque carte Merveille a une valeur d'initiative **G** et un effet **H**, que vous résolvez sitôt que la merveille associée est construite.

Le joueur dont la carte affiche la valeur d'initiative la plus faible lance le prochain tour d'enchères :

- au début de l'ère 2, OU
- aussitôt qu'un joueur a construit son dernier bâtiment durant l'ère 2 (cf. page 8, *Déterminer le premier enchérisseur*).

À 2 joueurs **♠♠**, l'initiative de chacun correspond à la somme des valeurs **G** des deux cartes Merveille qu'il a choisies. En cas d'égalité, départagez en faveur du propriétaire de la carte affichant la plus faible valeur.

QUARTIERS

Les quartiers sont les zones colorées de l'île, sur lesquelles les joueurs placent leurs enchères et construisent leurs bâtiments. Chaque quartier ne peut accueillir qu'une seule enchère, ou un seul bâtiment.

Au début de la partie, un disque est posé sur chaque quartier.

Les quartiers se déclinent en 4 couleurs différentes correspondant aux factions suivantes :

- **jaune I** : philosophes
- **vert J** : naturalistes
- **blanc K** : artistes
- **brun L** : inventeurs



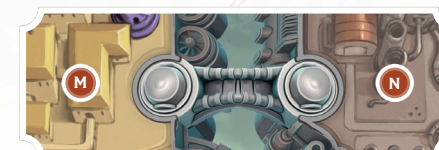
QUARTIERS VACANTS

Les quartiers sans enchère ni bâtiment sont dits « **vacants** ». C'est le cas des quartiers **I** et **J** sur l'illustration ci-dessus.

QUARTIERS ADJACENTS

Deux quartiers sont **adjacents** entre eux si leurs bords sont en contact. Ils ne sont **PAS** adjacents s'ils ne se touchent que par un coin, ne sont pas sur la même île, sont entièrement séparés par un lac, ou si un dirigeable recouvre intégralement leur unique zone de contact. Dans l'illustration ci-dessus, **I** est adjacent à **J** et **L** mais pas à **K**.

Toutefois, lorsqu'un **pont** relie deux quartiers, ceux-ci deviennent adjacents en dépit des conditions précédentes. Dans l'illustration ci-dessous, **M** et **N** sont adjacents entre eux, de même que **O** et **P**.



CONCEPTS PRINCIPAUX

OBJECTIFS SECRETS

Au début de la partie, chaque joueur reçoit une carte Objectif secret, qui lui octroie des points en fin de partie s'il remplit ses conditions.



Ardoise a rempli les conditions de son objectif secret, qui était de construire au moins 4 bâtiments sur des quartiers d'inventeurs (bruns).

CARTES PANORAMA

Les cartes Panorama octroient des points aux joueurs lorsqu'ils construisent leurs bâtiments à proximité d'éléments spécifiques des îles.

Leurs récompenses sont calculées à la fin de chaque ère, et un même joueur peut les recevoir autant de fois qu'il remplit la condition décrite.



Ardoise a rempli une fois la condition de la carte Panorama **Dirigeables**.

GAIN DE DISQUES

Lorsque vous construisez un bâtiment sur un quartier contenant un disque (Faction, Mécène, Joker ou Honoraires), celui-ci rejoint votre plateau personnel.

DISQUES FACTION



Les disques Faction se déclinent en 4 couleurs, correspondant chacune à une faction. Lorsque vous en gagnez un, placez-le sur la case libre la plus à gauche de la piste de sa faction sur votre plateau **Q**. Vous augmentez ainsi le prestige **R** de tous les bâtiments que vous construisez sur les quartiers de cette couleur (cf. page 9, *Fin de l'ère 2*, « Décompte des bâtiments »).



Astuce : pour maximiser votre prestige, évitez d'accumuler 4 disques d'une même faction **S**.

Les cases de la colonne « 2 » sont déjà toutes remplies au début de la partie : les premières disponibles sont donc celles de la colonne « 3 ».

VISEZ LA LUNE !

Si vous gagnez un disque Faction alors que la piste correspondante sur votre plateau est déjà pleine **T**, placez-le sur votre portrait de visionnaire **U**. En fin de partie, chaque disque posé sur votre portrait vous rapporte 10 points de prestige (comme indiqué par la mention « +10 » à droite de chaque piste **V**).



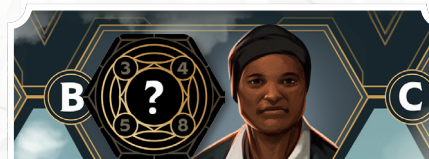
DISQUES MÉCÈNE



Ces disques noirs marqués d'une lettre représentent une commande réalisée par votre visionnaire pour le compte de l'un des mécènes célèbres figurant en haut du plateau principal.



Lorsque vous gagnez un disque Mécène, placez-le sur votre portrait de visionnaire.



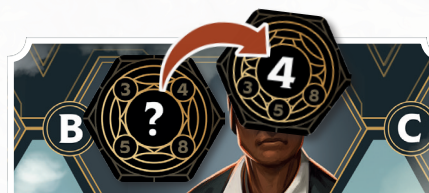
La lettre sur chaque disque correspond à l'un des quatre mécènes.

VALEURS DES MÉCÈNES



Le prestige de chaque disque Mécène est égal à la valeur secrète imprimée au dos de la tuile posée sur l'emplacement correspondant.

À tout moment de la partie, vous pouvez consulter discrètement le dos de toute tuile Valeur dont la lettre correspond à l'un de vos disques Mécène.



Vous avez gagné un disque Mécène « B », qui vous permet de consulter la valeur au dos de la tuile posée sur l'emplacement B. Vous apprenez ainsi que tous les disques « B » vaudront 4 points de prestige à la fin de la partie... mais rien ne vous oblige à en informer vos adversaires ni à leur dire la vérité !

DISQUES JOKER

Ces disques peuvent être utilisés comme un disque Faction de n'importe quelle couleur. Lorsque vous en gagnez un, vous devez lui assigner une faction et le placer sur la piste correspondante de votre plateau (ou sur votre portrait, si la piste assignée est déjà pleine). Un disque Joker ne peut plus changer de faction une fois qu'il a été posé sur une piste.



DISQUES HONORAIRES

Lorsque vous gagnez un disque Honoraires, placez-le sur votre portrait de visionnaire. Chaque disque Honoraires en votre possession à la fin de l'ère 2 augmente de 1 point de prestige la valeur de chaque élément posé sur votre portrait. Cela inclut les disques Mécène, les clefs de la cité et les disques Faction surnuméraires, mais aussi tous les disques Honoraires. Cf. page 9, *Fin de l'ère 2*, *Disques et tuiles*.



DÉROULEMENT DE LA PARTIE

TOUR D'ENCHÈRES

La partie consiste en une succession de tours d'enchères. L'un après l'autre, dans le sens horaire à partir du premier joueur, chacun peut surenchérir ou passer. Le dernier joueur à avoir enchéri une fois que tous les autres ont passé remporte ce tour et peut construire son bâtiment là où il a placé cette enchère.

Vous ne pouvez pas surenchérir directement après votre propre enchère. Si c'est à nouveau votre tour et que votre enchère est toujours la plus forte, cela signifie que tous les autres joueurs ont passé et que vous remportez ce tour.

Un tour d'enchères est constitué de quatre étapes.

1 DÉTERMINER LE PREMIER ENCHÉRISSEUR

Le tour d'enchères est toujours lancé par le joueur qui a **gagné le tour précédent**, sauf dans les cas suivants.

- **Début de l'ère 1** : le premier enchérisseur est choisi au hasard.
- **Début de l'ère 2** : le premier enchérisseur est celui qui détient la carte Merveille affichant la plus faible valeur d'initiative.
- **Lorsqu'un joueur construit son dernier bâtiment pendant l'ère 2** : le tour d'enchères suivant est lancé par le joueur restant qui détient la carte Merveille affichant la plus faible valeur d'initiative.

2 PLACER LA PREMIÈRE ENCHÈRE

Le premier enchérisseur place l'une de ses enchères disponibles, valeur visible :

- sur un quartier vacant de l'île centrale **A**, OU
- sur un quartier vacant adjacent à un bâtiment construit **par n'importe quel joueur** et sur n'importe quelle île **B**.

Une fois les enchères placées, leur valeur doit rester visible jusqu'à la fin du tour.

Sauf mention contraire, vous ne pouvez pas lancer un tour d'enchères avec une merveille tant que vous n'avez pas épuisé toutes vos autres enchères.

3 POURSUIVRE LES ENCHÈRES

Le tour d'enchères se déroule en sens horaire. Le prochain joueur doit effectuer l'une des actions suivantes.

- **Surenchérir** en plaçant une enchère de valeur supérieure sur un quartier vacant adjacent à la précédente.
- **Passer** en disant « je passe » (il ne peut plus participer à ce tour d'enchères).
- **Placer une merveille** (seulement pendant l'ère 2) sur un quartier vacant adjacent à l'enchère précédente.

4 CLORE LE TOUR D'ENCHÈRES

Le tour d'enchères prend fin lorsque :

- tous les joueurs ont passé après la dernière enchère, OU
- il ne reste plus aucun quartier vacant adjacent à la dernière enchère, OU
- un joueur construit une merveille (certaines merveille dérogent toutefois à cette règle, et laissent la possibilité de surenchérir).

À la fin du tour d'enchères, effectuez les étapes suivantes.

1. L'enchère gagnante est retournée et devient un immeuble construit – sa valeur n'est plus visible **C**. Ne retournez pas les merveille.
2. Chaque joueur récupère ses enchères perdantes, qui sont à nouveau disponibles pour les tours suivants **D**.
3. Si le quartier occupé par l'enchère gagnante contient un disque, le vainqueur du tour d'enchères le récupère **E** (cf. page 7, Gain de disques).
4. Si une merveille a été construite pendant ce tour, résolvez son effet.

Le tour d'enchères suivant peut commencer. Reprenez à l'étape « 1 Déterminer le premier enchérisseur », sauf si la fin de l'ère en cours a été déclenchée (cf. page 9, Ères et décompte des points).



Dans cet exemple, l'ordre du tour est : Brique (rouge), Patine (vert), Grès (beige), Ardoise (bleu-gris). Brique lance les enchères en plaçant son 24 sur un quartier adjacent à un immeuble déjà construit par Patine, qui décide alors de passer. Grès surenchérît avec son 32, Ardoise l'imité avec son 64 et la main revient à Brique, qui poursuit avec son 72. Ayant déjà passé, Patine ne peut plus participer à ces enchères. Grès renonce à son tour, Ardoise surenchérît à nouveau avec son 91 et Brique est contrainte d'abandonner elle aussi. Tout le monde a donc passé à l'exception d'Ardoise, qui remporte ce tour et déclenche l'étape « 4 Clore le tour d'enchères ».



Ardoise construit son immeuble en retournant son enchère gagnante, masquant sa valeur. Elle gagne le disque blanc posé sur ce quartier et l'ajoute à son plateau personnel. Chaque joueur récupère ses enchères perdantes.

ÈRES ET DÉCOMPTE DES POINTS

FIN DE L'ÈRE 1

Aussitôt qu'un **joueur** a construit son dernier immeuble disponible pour l'ère 1, décomptez les points en suivant les étapes ci-dessous.

1 CONTRÔLE DES ÎLES

Pour chaque île, le ou les joueurs qui en ont le contrôle marquent chacun 5 points de prestige.

- Le contrôle d'une île revient au joueur qui y a construit le plus d'**immeubles hauts**.
- En cas d'égalité (y compris à 0), comparez le nombre d'**immeubles moyens** construits par les joueurs ex æquo.
- Si l'égalité persiste, comparez le nombre d'**immeubles bas** construits par les joueurs ex æquo.
- S'ils ne sont toujours pas départagés, chacun des joueurs ex æquo reçoit les 5 points de prestige.



Brique remporte le contrôle de cette île, car elle est la seule à y avoir construit un immeuble haut (H). Elle marque 5 points.



Avec 1 bâtiment haut (H) et 1 bâtiment moyen (M) chacune, Brique et Ardoise sont à égalité pour le contrôle de cette île. Elles marquent 5 points chacune.

2 CARTES PANORAMA

Marquez les points **F** indiqués sur chaque carte Panorama autant de fois que vous en remplissez les conditions **G** (vous pouvez les gagner plusieurs fois par carte).

Un même bâtiment peut être pris en compte dans le cadre de plusieurs cartes Panorama différentes, et plusieurs fois par carte (cf. page 12, Cartes Panorama).



Grès remplit deux fois les conditions de la carte Panorama **Dirigeable** et marque donc 6 points de prestige. Il remplit une fois les conditions de la carte Panorama **Moulin**, qui lui octroie 2 points.

3 CARTES MERVEILLE

Simultanément, chaque joueur choisit et révèle l'une de ses cartes Merveille.

À 2 joueurs **II**, chacun choisit et révèle une carte Merveille supplémentaire et y place un marqueur de prestige inutilisé pour associer l'effet à leur seconde merveille.

Rangez toutes les cartes Merveille non révélées dans la boîte. Le propriétaire de la carte Merveille de plus faible initiative **H** lancera le premier tour d'enchères de l'ère 2.

4 BÂTIMENTS DE L'ÈRE 2

Vous avez désormais accès à votre merveille (deux merveille à 2 joueurs **II**) et à vos cinq immeubles restants (avec point). Déplacez-les à droite de votre plateau, debout et valeur visible, puis classez-les par ordre numérique.



ÈRE 2 : DERNIER BÂTIMENT

Lorsqu'un joueur a construit son dernier bâtiment de l'ère 2, le tour d'enchères suivant est le dernier de la partie. Il est lancé par le joueur restant qui détient la carte Merveille de plus faible initiative.

Le premier joueur à avoir construit tous ses bâtiments de l'ère 2 prend la grande clef de la cité et la place sur son portrait de visionnaire : elle lui rapportera 10 points de prestige à la fin de la partie.

Dans une partie à 3 **III** ou 4 **IIII** joueurs, le deuxième joueur à avoir construit tous ses bâtiments de l'ère 2 prend la petite clef de la cité, qui lui rapportera 4 points.

FIN DE L'ÈRE 2

Lorsque **tous** les joueurs ont construit leur dernier bâtiment, décomptez les points en suivant les étapes ci-dessous.

1 CONTRÔLE DES ÎLES

Marquez les points en utilisant la même méthode qu'à la fin de l'ère 1.

Sauf mention contraire, les merveilles n'ont pas de hauteur et ne sont donc pas prises en compte dans le cadre du contrôle des îles.

2 CARTES PANORAMA

Marquez les points en utilisant la même méthode qu'à la fin de l'ère 1.

Les merveilles sont prises en compte dans le cadre des conditions édictées par les cartes Panorama.

3 OBJECTIFS SECRETS

Chaque joueur révèle sa carte Objectif secret et marque les points indiqués si l'objectif est rempli.

4 DISQUES ET CLEFS

Disques Mécène – Révélez toutes les tuiles Valeur du mécène. Chaque joueur marque le nombre indiqué de points de prestige pour chaque disque Mécène placé sur son portrait de visionnaire (cf. page 7, Disques Mécène).

Disques Faction surnuméraires – Chaque joueur marque 10 points de prestige par disque Faction ou Joker placé sur son portrait de visionnaire (cf. page 7, Visez la lune !).

Clefs de la cité – Le propriétaire de la grande clef marque 10 points de prestige. Celui de la petite clef marque 4 points.

Disques Honoraires – Pour chaque disque Honoraires qu'il détient, chaque joueur marque 1 point de prestige par élément placé sur son portrait de visionnaire (clef de la cité, disques Mécène, Faction et Joker, ainsi que les disques Honoraires).

5 BÂTIMENTS

Retirez de chaque île tous vos bâtiments construits sur un quartier jaune (philosophes **Y**). Pour chacun d'eux, marquez les points correspondant au niveau atteint sur la piste Philosophes de votre plateau (indiqué en haut de la colonne correspondante).

Chaque bâtiment rapporte un minimum de 2 points de prestige, même si aucun disque n'a été ajouté sur la piste (**I**).

Faites de même pour les quartiers verts (naturalistes **Y**), blancs (artistes **Y**), et bruns (inventeurs **Y**).



Dans l'exemple ci-dessus, Ardoise a assigné un disque Joker **J** à sa piste Inventeurs lorsqu'elle l'a gagné.

Ardoise marque 6 points de prestige **K** pour chacun de ses bâtiments retirés d'un quartier d'artistes **M**.

FIN DE LA PARTIE

Une fois le décompte des points de l'ère 2 terminé, le joueur qui totalise le plus de prestige remporte la partie !

En cas d'égalité, la victoire revient au joueur ex æquo qui a construit son dernier bâtiment le plus tôt.



FRITZ LANG

5 décembre 1890 – 2 août 1976

Ce scénariste et réalisateur d'origine austro-hongroise fit école en développant son esthétique expressionniste. Il s'illustra dans plusieurs genres, créant des chefs-d'œuvre de composition visuelle tels que *Metropolis* et *M le maudit*, ses films les plus acclamés.

Après l'interdiction par le régime nazi de son film *Le Testament du docteur Mabuse*, et craignant d'être persécuté en raison de son héritage juif, il quitta l'Allemagne où il s'était établi ; d'abord pour Paris, et bientôt pour les États-Unis.

Ses collaborateurs le qualifiaient de difficile. Le monocle qu'il portait à l'œil gauche, puis le cache-œil qui couvrirait plus tard son œil droit, ne faisaient que renforcer le stéréotype de réalisateur tyrannique qu'il incarnait.

On considère Fritz Lang à l'origine de nombreux genres : film de guerre, de serial killer, mais surtout film noir, dont les thèmes récurrents sont le conflit interne, la paranoïa, la fatalité et l'ambiguïté morale.

Courant représenté – Expressionnisme allemand

Matériau en jeu – Ardoise (bleu-gris)



VERA MOUKHINA

1^{er} juillet 1889 – 6 octobre 1953

La renommée de cette peintre et sculptrice née en Lettonie était internationale. Figure de proue du réalisme socialiste, tant pour son style que pour son idéologie, elle produisit certaines des plus grandes œuvres d'art de l'ère soviétique.

Moukhina étudia et pratiqua à Moscou, puis en France et en Italie, avant de rentrer en Russie à l'éclatement de la Première Guerre mondiale.

Au cours des années suivantes, les artistes de toute l'Union soviétique reçurent de nombreuses commandes de monuments urbains, et l'on acclama tout particulièrement les œuvres de Moukhina. La plus célèbre, *L'Ouvrier et la Kolkhoziennne*, fut réalisée à l'occasion de l'Exposition universelle de 1937 à Paris, avant d'être installée à Moscou. Ce monument majestueux est par ailleurs la toute première sculpture en soudure au monde, faite d'un alliage en acier inoxydable fer-chrome-nickel.

On compte parmi ses œuvres les plus connues : sa *Science*, le duo *Pain* et *Fécondité*, le duo *Terre* et *Eau*, mais aussi sa statue de Tchaïkovski et son monument à Maxim Gorki.

Courant représenté – Réalisme socialiste

Matériau en jeu – Brique (rouge)



TAMARA DE LEMPICKA

16 mai 1898 – 18 mars 1980

Cette peintre polonaise travailla surtout en France et aux États-Unis, où elle réalisa de nombreux portraits d'aristocrates et autres personnages fortunés, ainsi que des nus extrêmement stylisés.

Son style Art déco, très soigné, mêle une forme raffinée et tardive de cubisme à une esthétique néoclassique. Très active sur la scène artistique de l'entre-deux-guerres parisien, c'est en 1929 qu'elle réalise l'une de ses œuvres les plus connues : l'autoportrait *Tamara en Bugatti verte*. Elle s'y dépeint au volant d'une voiture de course, mains gantées de blanc, coiffée d'un casque en cuir, les épaules ceintes d'un foulard gris. Une beauté froide, inaccessible, évoquant richesse et libération.

Pour citer l'artiste elle-même : « Je fus la première femme à faire des peintures claires, et telle fut l'origine de mon succès. Parmi une centaine de toiles, on reconnaît toujours la mienne. Les galeries se mirent à exposer dans les meilleures salles, toujours au centre, parce que ma peinture était attirante. Elle était nette, achevée. »

Courant représenté – Art Déco

Matériau en jeu – Patine de cuivre (vert)



ANTONIO SANT'ELIA

30 avril 1888 – 10 octobre 1916

Représentant du futurisme italien, Antonio Sant'Elia a fortement influencé l'architecture moderne à travers ses dessins visionnaires et audacieux de bâtiments et de villes pour l'avenir.

Son concept de *Città Nuova*, un gratte-ciel monolithique aux multiples terrasses, ponts et passerelles aériennes, incarne son enthousiasme pour la technologie et la modernité. Sant'Elia imagine pour le futur une cité hautement industrialisée, un vaste complexe urbain sur plusieurs niveaux interconnectés, une machine vivante. Il a d'ailleurs inspiré le film *Metropolis* de Fritz Lang.

En 1915, à l'entrée de l'Italie dans la Première Guerre mondiale, l'architecte s'engage dans l'armée. Il meurt au cours de la Huitième bataille de l'Isonzo, en 1916.

Si la plupart de ses concepts ne sortirent jamais de terre, sa vision trouve des échos dans les travaux de nombreux autres architectes, tel que Le Corbusier. Ses dessins ont aussi influencé l'univers visuel de la science-fiction, comme les jeux vidéo *Halo* ou les films *Blade Runner* (Ridley Scott) et *Dune* (Denis Villeneuve).

Courant représenté – Futurisme

Matériau en jeu – Grès (beige)



CHARLES Z. KLAUDER

9 février 1872 – 30 octobre 1938

Cet architecte américain est connu pour ses nombreux bâtiments scolaires de style gothique collégial, dans la mouvance néogothique.

À 15 ans, Klauder travaillait déjà pour un architecte. Au cours des années suivantes, il gravit les échelons au sein de plusieurs firmes jusqu'à arriver enfin à la tête de l'agence Day & Klauder. C'est alors qu'il dessina ses édifices les plus célèbres, incorporant au style néogothique une abstraction de sensibilité Art déco et utilisant des techniques de construction modernes. Son chef d'œuvre est sa **Cathedral of Learning** (cathédrale de l'Apprentissage), réalisée pour l'université de Pittsburgh et qui était alors le plus haut bâtiment scolaire au monde.

Klauder voyait le campus comme une tapisserie de facteurs distincts et variés. S'appuyant sur ses années d'expérience, il transforma leur paysage en dessinant habitations, églises, banques et bureaux. Son influence est encore perceptible aujourd'hui dans l'atmosphère, la culture et l'histoire de maintes universités américaines.

Courant représenté – Néogothique

Matériau en jeu – Ardoise (bleu-gris)



LINA BO BARDI

5 décembre 1914 – 20 mars 1992

Cette architecte brésilienne croyait fermement en la capacité des édifices à promouvoir et transformer la culture. Elle intégra le rationalisme italien et le modernisme américain à l'architecture vernaculaire de son pays, créant des bâtiments uniques, à la fois fonctionnels et artistiques.

Véritable touche-à-tout, elle passa sa vie à étudier, écrire, inventer, dessiner, peindre et enseigner. Elle concevait également des bijoux, du mobilier, des costumes et des scénographies de théâtre, mais réfléchissait aussi à de nouvelles façons d'exposer l'art. Elle adoptait très facilement de nouveaux éléments stylistiques, matériaux et techniques de construction, et savait transformer des bâtiments existants en créations fantastiques.

Bo Bardi exprima son amour pour son pays en préservant son histoire, en s'appuyant sur des matériaux et artisans locaux et en priorisant l'accessibilité du public dans ses concepts. Nombre de ses édifices font ainsi briller la culture brésilienne. Elle est l'une des femmes architectes les plus prolifiques du XXe siècle.

Courant représenté – Mouvement moderne, brutalisme

Matériau en jeu – Brique (rouge)



PAUL R. WILLIAMS

18 février 1894 – 23 janvier 1980

L'Américain Paul Revere Williams est connu pour son impact sur l'architecture d'Hollywood (tant à l'écran qu'à la ville), qui regorge de ses réinterprétations d'édifices Tudor et Régence, de châteaux et domaines français ou de villas méditerranéennes.

Dessinateur expert, il était capable de travailler à l'envers pour que ses clients les plus racistes, inconfortables à l'idée de s'asseoir à côté de lui, puissent voir ses concepts dans le bon sens de l'autre côté de son bureau. Il prit aussi l'habitude d'inspecter ses chantiers en gardant ses mains dans le dos, pour éviter que l'on refuse de lui serrer la main.

Les lois ségrégationnistes de l'époque interdisaient à Williams d'acheter ou de séjourner dans nombre de ses propres constructions. On admirait pourtant ses manoirs à la fois majestueux et confortables, aux élégants escaliers incurvés, qui firent du Sud de la Californie une référence du luxe et du glamour.

Par son succès, Williams fit en sorte que chacune de ses créations ouvre des portes à la génération suivante.

Courant représenté – Multiples

Matériau en jeu – Patine de cuivre (vert)



MARIO CHIATTONE

11 novembre 1891 – 21 août 1957

Passionné, cultivé et infatigable, le Suisse Mario Chiattonne influença fortement le mouvement futuriste. Aspirant à une architecture à la fois positive et réaliste, il explorait les idées et théories les plus fantasques en s'efforçant de les faire répondre à ses considérations pratiques, afin que ses concepts voient le jour.

De 1912 à 1914, Chiattonne travailla avec Antonio Sant'Elia dans un studio prêté par son père. Là, les deux collègues échafaudèrent leur vision de la cité moderne, tournée vers l'innovation et les nouvelles technologies, rejetant l'inefficacité des idées anciennes.

Si les futuristes adhèrent à ces concepts, Chiattonne n'embrassait pas la rhétorique de leur mouvement. Il s'en désolidarisa à l'issue de la Première Guerre mondiale et changea de direction pour satisfaire les aspirations plus conventionnelles de ses clients.

Il retrouva le succès en renouant avec l'architecture traditionnelle, proposant des concepts simplifiés et fonctionnels qui incorporaient des éléments régionaux. Pour autant, sa contribution visionnaire et son impact initial sur Sant'Elia marquèrent durablement l'histoire de l'architecture.

Courant représenté – Futurisme

Matériau en jeu – Grès (beige)

MERVEILLES ET PANORAMAS

CARTES MERVEILLE

GÉNÉRALITÉS

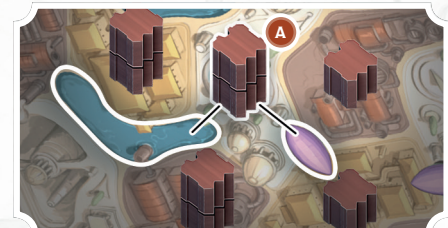
- Tous les effets associés aux merveilles sont résolus au moment de leur construction, à l'exception de ceux des cartes **Le Marteau** et **L'Atelier** (qui ont un effet permanent).
- Sauf indication contraire, les points de prestige octroyés par l'effet associé à une merveille ne bénéficient qu'à son propriétaire.
- La mention « cette île » sur les cartes fait référence à l'île sur laquelle est construite la merveille associée.

PRÉCISIONS

- 1. Le Marteau** : si vous possédez cette carte, vous pouvez l'utiliser pour surenchérir après une autre merveille, auquel cas le tour d'enchères ne s'arrête pas immédiatement. Après la construction de cette merveille, aucun adversaire ne peut enchérir avec un immeuble haut dans les quartiers adjacents. Toutefois, si les quartiers adjacents sont les seuls restants, ignorez cette restriction.
- 2. Le Capital** : vous pouvez utiliser cette merveille pour lancer un tour d'enchères sur n'importe quel quartier vacant de n'importe quelle île. Vous remportez immédiatement ce tour (sauf si un joueur surenchérit avec Le Marteau).
- 3. Le Palais** : marquez 2 points par enchère posée (par vous et vos adversaires).
- 4. L'Atlantis** : lorsque cette merveille est construite, comptez chaque lac bordé par au moins 1 de vos bâtiments (sur toutes les îles) et marquez 8 points si vous en recensez 3 ou plus.
- 5. Le Roc-Zeppelin** : lorsque cette merveille est construite, comptez chaque dirigeable bordé par au moins 1 de vos bâtiments (sur toutes les îles) et marquez 8 points si vous en recensez 4 ou plus.
- 6. L'Image de Lynch** : marquez 2 points par bâtiment construit (par vous et vos adversaires).
- 7. L'Opportunité** : attendez que toutes les enchères perdantes aient été récupérées pour marquer les points des quartiers vacants.
- 8. L'Ambition de Kahn** : votre carte Objectif secret est révélée pour le restant de la partie. Attendez la fin de l'ère 2 pour marquer ses points à nouveau.
- 9. Les Jardins Jacobs** : les disques Joker assignés à une faction sont décomptés pour cette dernière.
- 10. L'Intelligentsium** : lorsque cette merveille est construite, seul son propriétaire marque les points des cartes Panorama (qui seront de nouveau décomptées pour tous les joueurs à la fin de l'ère 2).
- 11. L'Olmsted** : le propriétaire de cette merveille marque 2 points par bâtiment sur l'île centrale, même si L'Olmsted n'y est pas construit.
- 12. Le Havre de Munch** : cette merveille peut vous rapporter jusqu'à 12 points si vous détenez un disque Mécène de chaque lettre (A, B, C, D).
- 13. L'Empire de Sullivan** : ne prenez en compte QUE l'île sur laquelle est construite cette merveille. Les immeubles hauts peuvent appartenir à n'importe quel joueur. L'Atelier est considéré comme un immeuble haut.
- 14. L'Atelier** : cette merveille est considérée comme un immeuble haut dans tous les cas de figure (effet immédiat de la carte, contrôle des îles et autres effets).
- 15. L'Esquille** : l'effet de cette merveille ne s'applique pas aux disques Mécène gagnés après sa construction. À la fin de la partie, marquez les points pour tous vos disques Mécène.
- 16. La Boca** : cette merveille peut vous rapporter jusqu'à 12 points si vous avez construit des bâtiments sur au moins 1 quartier de chaque couleur (jaune, vert, brun, blanc).
- 17. Le Baron** : si vous avez plus de 2 bâtiments non construits, vous marquez 0 point.
- 18. Le Coffre-fort** : lorsque vous résolvez cet effet, un quartier vacant se retrouve sans disque. Les joueurs peuvent toujours y poser une enchère mais ne gagnent pas de disque s'ils construisent sur ce quartier.
- 19. Le Sommet** : lorsque cette merveille est construite, seul son propriétaire marque les points de contrôle des îles (dont la carte sera de nouveau décomptée pour tous les joueurs à la fin de l'ère 2).
- 20. Le Legs de Niemeyer** : vos bâtiments forment une chaîne s'ils sont construits sur des quartiers adjacents entre eux ; il n'est pas nécessaire que cette merveille en fasse partie. Chaque quartier ne peut être compté qu'une fois par chaîne.

CARTES PANORAMA

- Un même bâtiment peut être décompté pour plusieurs cartes Panorama. Dans l'exemple ci-contre, l'immeuble **A** permet de remplir les conditions des cartes Lacs et Dirigeables.
- Un même bâtiment peut être décompté plusieurs fois pour une même carte Panorama. Dans l'exemple ci-contre, l'immeuble **B** est compté deux fois (une pour chaque pont).
- **Chaînes** : les 3 bâtiments adjacents doivent se trouver sur la même île. Cette carte ne peut octroyer des points qu'une fois par joueur et par île.



GEORGES BRAQUE

13 mai 1882 – 31 août 1963

Peintre français majeur du XXe siècle, Georges Braque pratiquait aussi le collage, le dessin, l'impression et la sculpture. Assistant à l'éclosion du 7e art à la fin du XIXe siècle, il fut avec Picasso l'un des premiers mécènes du cinéma en Europe, et l'un de ses plus fervents amateurs.



A'LELIA WALKER

6 juin 1885 – 17 août 1931

La mère d'A'Leia Walker fut la première femme des États-Unis à devenir millionnaire, grâce à son succès dans les cosmétiques. Après son décès, A'Leia commença à organiser chez elle des fêtes extravagantes où se croisaient artistes, musiciens, auteurs et mondains. Son mécénat finança pour grande partie un mouvement de renouveau de la culture afro-américaine à New York : la Renaissance de Harlem.



PAUL DURAND-RUEL

31 octobre 1831 – 5 février 1922

Paul Durand-Ruel était l'un des marchands d'art les plus réputés du XIXe siècle. Lui-même mécène des artistes avec lesquels il travaillait, il fit beaucoup pour la renommée des peintres impressionnistes. C'est lui qui découvrit Degas, Monet, Pissarro et Renoir, à une époque où le milieu de l'art les méprisait.



GERTRUDE STEIN

3 février 1874 – 27 juillet 1946

Romancière, poète, dramaturge et collectionneuse, cette Américaine vivait à Paris. Elle organisait un salon où se pressaient les talents qui feraient naître le modernisme dans les arts, et devint la figure centrale de sa propre communauté queer. Elle soutint également Picasso avant qu'il devienne célèbre.