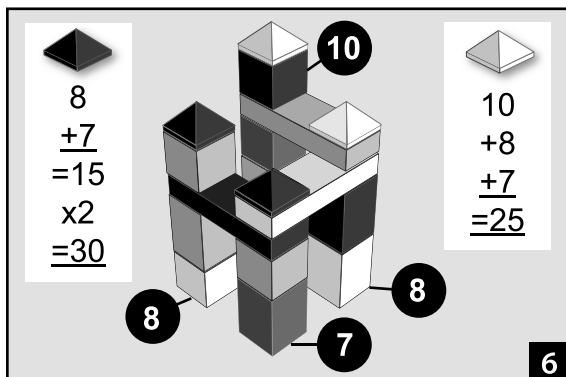
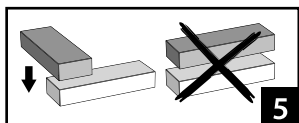
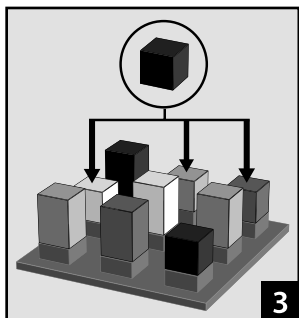
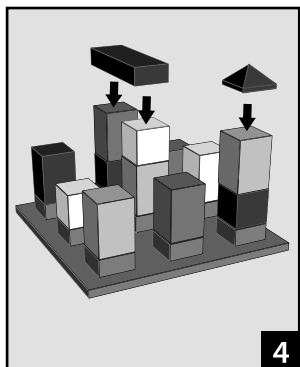
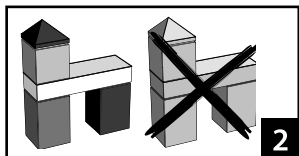
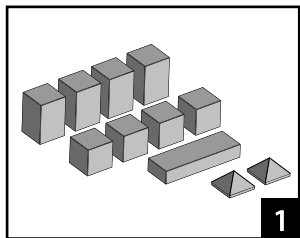




SKYBRIDGE[®]





PRESENTATION ET PREPARATION

Un plateau avec 9 fondations et 44 pièces de construction en 4 couleurs, soit 4 ensembles de 11 pièces par couleur: un pont, 4 blocs de 3 étages, 4 blocs de 2 étages et 2 toits. Chaque joueur dispose d'un jeu de pièces de même couleur (cf fig 1).

BUT DU JEU

Devenir propriétaire du plus grand nombre d'étages de la ville.

PRINCIPE DU JEU

Les blocs à 2 et 3 étages servent à bâtir les tours, les ponts relient 2 tours adjacentes et les toits déterminent le propriétaire final d'une tour. Chaque coup consiste à poser une pièce.

DEROULEMENT D'UNE PARTIE

Le premier joueur est tiré au sort. Chacun joue à tour de rôle en posant une de ses pièces selon les règles suivantes :

1. Deux pièces de même couleur ne peuvent pas être en contact (cf fig 2).
2. Un bloc doit être joué au niveau le plus bas possible, sauf lorsque cet emplacement est de la couleur du joueur: dans ce cas, il doit jouer sur la position immédiatement supérieure. Si il y a plusieurs emplacements possibles, le joueur choisit où il joue (cf fig 3).
3. Un pont ou un toit se posent à n'importe quel niveau, en respectant la règle 1 (cf fig 4).
4. Les ponts permettent d'augmenter le score de leur propriétaire en connectant 2 tours. Un pont doit être posé sur 2 tours adjacentes de même hauteur, mais pas en diagonale. Conformément à la règle 1, un pont ne peut être placé qu'au dessus de 2 pièces de couleurs adverses. Deux ponts peuvent se chevaucher partiellement, mais ne peuvent pas être superposés exactement l'un au dessus de l'autre (cf fig 5).
5. Les toits peuvent être joués à tout moment: le joueur devient propriétaire de la tour sur laquelle il place son toit et plus aucune pièce ne peut y être ajoutée.

FIN DE LA PARTIE

Si un joueur ne peut plus poser de pièces, ses adversaires continuent jusqu'à épuisement des leurs, ou jusqu'à ce que personne ne puisse jouer, et c'est la fin de la partie.

On totalise alors le score de chacun :

- chaque joueur compte le nombre total d'étages de sa ou ses tours, quelle que soit la couleur des blocs: les grands blocs valent 3 étages, les blocs carrés 2 étages, les ponts 1 étage, les toits et les fondations ne valent rien.
- si un joueur possède une tour connectée à une seconde par son propre pont, les étages de la tour connectée sont également comptés (peu importe la couleur du toit de cette tour); cette tour est également prise en compte par celui qui en détient le toit, et éventuellement aussi par ceux qui l'auraient connectée avec leur pont à une tour qu'ils possèdent: une tour peut donc être comptée plusieurs fois.
- lorsqu'un joueur possède les 2 tours reliées par son pont, son score est égal au nombre total d'étages des 2 tours multiplié par 2 (cf fig 6).

Le gagnant de la partie est celui qui a le score le plus élevé.

JEU A 3 JOUEURS

En début de partie, chacun reçoit un bloc de 3 étages et un bloc de 2 étages de la 4^{ème} couleur, et les joue ensuite à sa convenance (les autres pièces de la 4^{ème} couleur sont écartées).

JEU A 2 JOUEURS

Chacun joue avec 2 couleurs et on cumule les points en fin de partie.

GB / USA

The creator of each Gigamic game earns royalties on each game sold! Don't hesitate writing us at Gigamic to propose a game you yourself may have designed.

FR

L'auteur de chaque jeu Gigamic perçoit des royalties pour chaque jeu vendu... N'hésitez pas à envoyer toute proposition de jeu de votre conception en écrivant à Gigamic.

DE

Des Erfinder erhält Tantiemen für jedes verkaufte Spiel. Zögern Sie daher nicht, alle von Ihnen entwickelten Ideen Für Spiele an Gigamic einzusenden.

ES

El autor percibe royalties por cada juego vendido... No dude en enviar cualquier propuesta de juego que Ud. haya creado escribiendo a Gigamic.

IT

L'autore percepisce i diritti d'autore per ogni gioco venduto... Non esitate ad inviare proposte di giochi da voi creati, scrivendo a Gigamic.

NL

Auter ontvangt royalties voor ieder verkocht spel... Aarzel niet spelvoorstel dat u zelf heeft uitgedacht op te sturen door te schrijven naar Gigamic.

PT

o autor cobra direitos por cada jogo vendido... Não hesite em enviar toda e qualquer proposta de jogo concebido por si, escrevendo a Gigamic.

Gigamic
B.P. 30

F - 62930 WIMEREUX - FRANCE
www.gigamic.com

www.gigamic.com