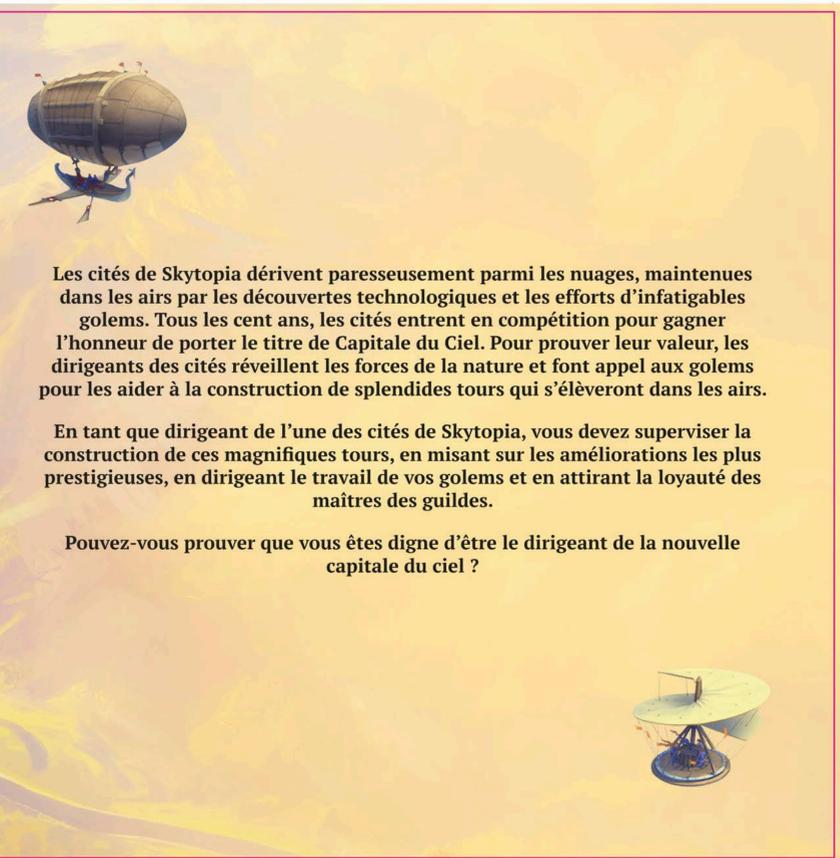


SKYTOPIA

DANS LES CERCLES DU TEMPS

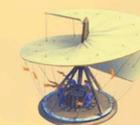
Livret de règles



Les cités de Skytopia dérivent paresseusement parmi les nuages, maintenues dans les airs par les découvertes technologiques et les efforts d'infatigables golems. Tous les cent ans, les cités entrent en compétition pour gagner l'honneur de porter le titre de Capitale du Ciel. Pour prouver leur valeur, les dirigeants des cités réveillent les forces de la nature et font appel aux golems pour les aider à la construction de splendides tours qui s'élèveront dans les airs.

En tant que dirigeant de l'une des cités de Skytopia, vous devez superviser la construction de ces magnifiques tours, en misant sur les améliorations les plus prestigieuses, en dirigeant le travail de vos golems et en attirant la loyauté des maîtres des guildes.

Pouvez-vous prouver que vous êtes digne d'être le dirigeant de la nouvelle capitale du ciel ?



CONTENU

1 4 Cités Flottantes (plateaux individuels)	4 12 tuiles Maître de Guilde	9 4 marqueurs Cité pour enregistrer les points de prestige
2 4 tuiles Capacité double face	5 1 chronomètre	10 1 marqueur Premier Joueur
3 48 cartes Tour (12 de chaque couleur)	6 1 piste de décompte des points double face	11 4 cartes Aide de jeu
	7 20 dés Golem (en 4 couleurs)	12 le livret de règles que vous tenez entre vos mains
	8 45 pièces (semblables à de petits engrenages)	

BUT DU JEU

Chaque joueur est le gouverneur d'une des cités flottantes de Skytopia. Votre objectif est de gagner autant de **points de prestige** (ou **PP**) que possible, prouvant ainsi que votre cité mérite d'être la prochaine Capitale du Ciel. Il y a trois moyens de gagner des points de prestige :

- en activant les cartes Tour de votre cité en cours de partie (n'oubliez pas de comptabiliser ces PP sur la piste de décompte !),
- en gagnant le respect des Maîtres de Guilde, qui attribuent des PP à la fin de la partie,
- en conservant votre richesse : vous gagnez 1 point de prestige pour chaque groupe de 5 pièces que vous possédez à la fin de la partie.

LES CITÉS FLOTTANTES

Votre plateau montre la cité flottante dont vous êtes responsable.

Chaque cité flottante possède quatre zones dans lesquelles vous allez construire vos tours au cours de la partie. Normalement, vous ne pouvez placer une carte Tour que dans la zone de la même couleur.

Il existe 4 tuiles Capacité double face. Les tuiles Capacité fonctionnent comme des capacités personnelles. Plus d'informations sur les tuiles Capacité page 15.

Nous vous recommandons de placer vos dés Golem inactifs sur le golem visible à droite de votre cité.

LES CARTES TOUR

Les cartes Tour apparaissent au marché. Lorsque vous envoyez un golem sur une carte, il commence la construction et vous pouvez activer la capacité de cette carte. Lorsque la construction est achevée, vous ajoutez la carte Tour à la tour de votre cité ayant la même couleur. Les cartes Tour se déclinent en 4 couleurs. Chaque couleur a un effet différent :

Chaque carte comporte trois éléments importants :

- Le blason (●) d'une famille noble (qui peut vous donner des PP à la fin de la partie grâce aux tuiles Maître de Guilde). Il y en a 4 types :
- La capacité de la carte (toutes les capacités sont indiquées à la page 14 de ce livret de règles).
- Le chiffre situé au dos de la carte est utilisé pour mettre en place des parties avec un nombre de joueurs différent (voir page 7).

La tour **bleue** vous donne des points de prestige.
 La tour **dorée** vous donne des pièces.
 La tour **rouge** permet à vos golems de travailler plus rapidement ou de changer leurs objectifs.
 La tour **violette** vous procure des capacités spéciales.

LES GOLEMS

Vos dés représentent les golems que vous envoyez pour réaliser les projets de votre cité flottante.

Lorsque vous assignez une tâche à un golem, vous devez placer le dé sur une carte du Marché, face choisie visible.

La face visible du dé détermine le temps qu'il faudra au golem pour achever le projet auquel vous l'avez assigné. Cette valeur est appelée « cran ». Le nombre de crans dépend du chronomètre.

Si une carte ou un effet vous demande de tourner un dé Golem d'un ou deux crans, vous devez tourner le dé choisi du nombre de crans indiqué, en direction du symbole du chronomètre. Par conséquent, le golem achèvera son projet plus rapidement !

Souvenez-vous : vous ne pouvez pas placer/turner votre golem sur la valeur qui correspond à la position du chronomètre ou sur la même valeur qu'un autre dé situé sur cette carte.

LE CHRONOMÈTRE

Lorsque vous assignez une tâche à un golem, vous devez placer le dé de façon à voir la valeur que vous avez choisie (de à).

La valeur que vous choisissez pour votre golem détermine combien de manches il lui faudra pour achever son projet, en fonction de la position de l'engrenage sur le chronomètre.

À l'issue de chaque manche, le premier joueur tourne l'engrenage du chronomètre dans le sens des aiguilles d'une montre. Les cartes Tour dont l'un des dés montre une valeur égale à la position du chronomètre seront achevées lors des prochaines séquences et les joueurs les ajouteront à leur cité flottante.

Les valeurs en face de chaque dé correspondent à la quantité de pièces que vous devez payer pour envoyer votre golem travailler.

Par conséquent, vous pouvez choisir de payer beaucoup de pièces et achever la construction de la carte Tour rapidement, ou en déboursant moins mais attendre un peu plus longtemps (ou vous pouvez aussi décider de ne rien payer du tout et patienter 5 manches pour en finir la construction).

LES MAÎTRES DE GUILDE

Les tuiles Maître de Guilde sont différentes des cartes Tour : les joueurs ne peuvent pas les déplacer vers leur plateau ou y envoyer un golem. À la fin de la partie, les Maîtres de Guilde peuvent faire gagner des points de prestige aux joueurs.

MISE EN PLACE DU JEU

(Reportez-vous à la page suivante pour une illustration montrant une mise en place type)

- Déterminez le premier joueur** de la manière que vous souhaitez. Par exemple, il peut s'agir du dernier joueur à avoir construit quelque chose. Même un château de sable ! Donnez-lui le marqueur Premier Joueur.
- Placez le chronomètre** au milieu de la table. *S'il s'agit de votre première partie, vous aurez besoin de l'assembler en suivant les instructions situées sur l'un des côtés intérieurs de la boîte.*
- Tournez l'engrenage** du chronomètre de façon à ce que la face du dé indiquant le chiffre pointe en direction du symbole Construction .
- Préparez les paquets Tour** : vérifiez les chiffres au dos des cartes Tour. Vous trouverez des cartes avec les symboles « 3+ » ou « 4 ». Remettez dans la boîte toutes les cartes comportant un chiffre supérieur au nombre de joueurs. Séparez les cartes en quatre paquets selon leur couleur (bleue, dorée, rouge, violette). Mélangez chaque paquet séparément et placez-les face cachée près du chronomètre.
- Retournez un nombre de cartes Tour** de chaque paquet égal au nombre de joueurs et placez-les face visible sur la table. Cette collection de cartes est appelée « Marché ». Placez les cartes constituant le Marché sous le paquet correspondant à leur couleur.
 - 2 joueurs : 2 cartes de chaque paquet
 - 3 joueurs : 3 cartes de chaque paquet
 - 4 joueurs : 4 cartes de chaque paquet
- Placez la piste de décompte des points au-dessus du marché.** Vous pouvez choisir l'un ou l'autre côté de la piste, selon ce qui vous convient le mieux.
- Divisez les tuiles Maître de Guilde** en trois paquets en fonction de l'illustration au dos. Mélangez chaque paquet séparément, choisissez aléatoirement 1 tuile dans chacun des paquets puis placez-les face visible sous la piste de décompte des points. Seuls ces fonctionnaires de haut rang seront disponibles au cours de cette partie. Remettez le reste des tuiles dans la boîte.
- Distribuez les plateaux Cité Flottante** : mélangez-les et distribuez-en un aléatoirement à chaque joueur.
- Distribuez 5 dés Golem** à chaque joueur : la couleur des dés doit correspondre à celle du golem présent sur le plateau du joueur.
- Distribuez une tuile Capacité** à chaque joueur. Pour votre première partie, distribuez les tuiles aléatoirement et utilisez la face A. Dans vos parties ultérieures, vous pourrez utiliser la mise en place pour joueurs expérimentés – voir page 13. Placez votre tuile dans la partie inférieure de votre plateau de jeu.
- Placez le marqueur Cité de tous les joueurs sur la case « 0 » de la piste de décompte des points** (assurez-vous que le côté indiquant « +50 » soit face cachée). Pensez à enregistrer sur cette piste tous les points de prestige que vous gagnerez au cours de la partie. Si vous atteignez 50 points, retournez votre marqueur et recommencez à compter depuis la case « 0 ».

- Constituez une « banque »** près du Marché avec toutes les pièces. Donnez 5 pièces de la banque à chacun des joueurs. Les paiements à venir devront être réglés à la banque. À chaque fois que cela est nécessaire, les joueurs peuvent échanger des pièces avec la banque, pour un montant total de même valeur.
- Avant le début de la première manche, chaque joueur place **un** de ses golems sur la plus haute carte Tour du Marché (celle située juste sous le paquet des cartes Tour) de la couleur de sa tuile Capacité, **sans activer cette carte**. Le dé que vous placez doit avoir la face visible.

COMMENT JOUER

DÉROULEMENT DES MANCHES

À chaque manche, les joueurs accomplissent une séquence, en commençant par le premier joueur et en continuant sur la gauche. Après que tous les joueurs ont fini leur séquence, le premier joueur doit tourner l'engrenage du chronomètre d'un cran dans le sens des aiguilles d'une montre, modifiant ainsi la valeur des dés présentés sur le chronomètre. Puis, une nouvelle manche peut commencer.

Les manches se poursuivent jusqu'à ce que l'un des paquets de cartes Tour soit complètement épuisé. La manche en cours se poursuit alors jusqu'à son terme, puis une dernière manche complète a lieu. À l'issue de cette ultime manche, la partie se termine et les joueurs additionnent leurs points.

SÉQUENCE DES JOUEURS

Votre séquence est divisée en trois phases, que vous devez jouer dans l'ordre suivant :

- 1 Finir les projets (si possible) et activer les Tours
- 2 Envoyer un golem travailler (action obligatoire)
- 3 Compléter le Marché (si nécessaire)

Une fois que vous avez accompli les trois phases, votre séquence prend fin et le joueur suivant commence la sienne. N'oubliez pas d'utiliser votre marqueur Cité pour enregistrer vos résultats sur la piste de décompte des points à chaque fois que vous gagnez des points de prestige.

PHASE 1 : FINIR LES PROJETS ET ACTIVER LES TOURS

Lors de cette phase, vos golems peuvent achever leur projet. Notez que cela n'arrivera jamais au cours de la première manche, et très rarement au cours de la deuxième.

Finir les projets

Tout d'abord, vous devez vérifier si vos golems ont fini de construire une carte Tour. Si vous avez, sur une carte Tour du Marché, un dé Golem qui présente la même valeur que le dé du chronomètre pointant en direction de , ce golem a terminé son travail !

Vous devez prendre toutes les cartes Tour que vos golems ont terminées et les ajouter à votre Cité Flottante, à la base de la tour de la couleur correspondante.

Nous vous conseillons de placer les nouvelles cartes Tour avec un léger décalage, de façon à ne pas oublier de les activer. Après leur activation, placez-les normalement.

Si d'autres joueurs ont également des dés Golem sur ces cartes, ils récupèrent leurs dés et reçoivent 3 pièces de la banque pour chaque dé ainsi récupéré. Votre dé qui a permis la construction de la tour retourne lui aussi dans votre réserve, mais sans vous faire gagner 3 pièces.

Activation des tours

Les tours qui viennent d'être améliorées (avec une ou plusieurs cartes ajoutées lors de cette séquence) peuvent être activées. Chaque tour ne peut être activée qu'une seule fois pendant cette séquence, quel que soit le nombre de cartes que vous lui avez ajoutée.

Vous devez choisir, parmi ces tours, laquelle vous souhaitez activer en premier. Mais il y a un ordre d'activation à respecter au sein de chacune d'elles : vous devez commencer par la base et remonter vers la carte constituant le sommet.

Vous pouvez sauter l'activation de certaines capacités si vous le souhaitez.



Exemple : Louis possède 1 dé Golem sur une carte Tour indiquant le chiffre , ce qui correspond au dé pointant vers le  du chronomètre. Il prend cette carte Tour et remet le dé dans sa réserve. Morgane et Lucas ont eux aussi un dé sur cette carte Tour. Ils récupèrent leur dé respectif ainsi que 3 pièces de la banque.

9



Exemple : au cours de cette séquence, Morgane gagne 3 cartes Tour : 2 bleues et 1 rouge.

Elle ajoute à sa Cité Flottante 2 cartes Tour au sommet de la tour bleue et 1 carte Tour au sommet de la tour rouge. Elle peut maintenant activer toutes les cartes de ces deux tours.

Morgane décide d'activer la tour bleue en premier. Elle commence par la base et peut sauter certaines capacités si elle le désire.

Puis, elle active la tour rouge.

PHASE 2 : ENVOYER UN GOLEM TRAVAILLER

À chaque séquence, vous devez envoyer un (et un seul) de vos golems travailler sur un projet.

Si vous n'avez pas de golem disponible, vous devez reprendre l'un de vos golems posés sur le Marché et l'envoyer sur n'importe quelle carte du Marché (y compris celle de laquelle vous l'avez retirée). Vous n'obtenez pas de compensation pour avoir récupéré ce dé !

Vous pouvez placer votre golem sur n'importe quelle carte Tour du Marché. Lorsque vous placez un golem, vous pouvez choisir la valeur (de  à ) qui sera visible. Il y a deux restrictions :

- Vous ne pouvez pas placer un dé dont la valeur correspond à la valeur  du chronomètre.
- Vous ne pouvez pas placer un dé dont la valeur correspondrait à celle d'un dé déjà posé sur cette carte. (Vous ne pouvez pas non plus tourner un dé posé sur une carte sur la même valeur qu'un autre dé posé sur cette même carte (y compris l'un des vôtres).

La valeur choisie pour votre golem détermine combien de manches devront s'écouler avant l'achèvement du projet, en fonction de l'engrenage du chronomètre.

Lorsque vous placez un golem, vous devez payer à la banque un nombre de pièces égal à la valeur indiquée sur le chronomètre, près de la valeur choisie pour le dé. Si vous ne pouvez pas payer le nombre de pièces requis, vous ne pouvez pas utiliser cette valeur.

Activer la carte : lorsque vous placez un golem sur une carte Tour, vous pouvez immédiatement activer cette carte (en suivant ses instructions). Mais vous ne pouvez pas utiliser la capacité de la carte sur un golem présent sur celle-ci !

10



Exemple : deux joueurs envoient l'un de leurs golems sur la même carte au cours de la même manche.

Jonathan, le joueur jaune, a payé 0 pièce pour son golem et a activé la capacité de la carte. Plus tard, durant sa séquence, Morgane a payé 6 pièces pour son golem et a activé la capacité de la carte également.

Deux manches plus tard, la position  du chronomètre pointe vers . Au cours de cette manche, Morgane voit son golem achever son travail ; elle déplace la carte vers sa Cité Flottante et active la tour.

Jonathan obtient 3 pièces en compensation et récupère son Golem.

PHASE 3 : COMPLÉTER LE MARCHÉ

Si vous avez retiré des cartes Tour du Marché lors de la phase 1 de votre séquence, vous devez maintenant compléter le Marché. Piochez dans le paquet correspondant afin de remplacer les cartes que vous avez retirées. Puis votre séquence s'achève, et le joueur suivant commence la sienne.

FIN DE LA MANCHE

Après que tous les joueurs ont accompli leur séquence, tournez l'engrenage du chronomètre d'un cran dans le sens des aiguilles d'une montre. Cela change le nombre de pièces que vous devez payer pour poser des dés Golem ainsi que la valeur .

Confiez le marqueur Premier Joueur au joueur suivant, dans le sens contraire des aiguilles d'une montre. Puis une nouvelle manche commence, avec le nouveau premier joueur.

FIN DE LA PARTIE

Lorsque l'un des paquets de cartes Tour est complètement épuisé, la partie approche de sa fin. Le reste de la manche en cours se poursuit comme habituellement, puis une ultime manche complète est effectuée (afin que tous les joueurs aient joué le même nombre de séquences).

Il est maintenant temps de calculer votre score !

Vous recevez des points de prestige comme suit :

- Tous les points de prestige que vous avez collectés durant la partie, tel qu'indiqué sur la piste de décompte des points.
- Les points de prestige accordés par les tuiles Maître de Guilde. N'oubliez pas la base de vos tours dans votre décompte !
- 5 points de prestige pour chacune de vos cartes Laboratoire (chaque Laboratoire vous accorde, une seule fois, 5 PP à la fin de la partie).
- 1 point de prestige par groupe de cinq pièces que vous possédez à la fin de la partie.
- 1 point de prestige pour chacun de vos golems toujours situé sur une carte Tour du Marché.

11

La cité du joueur avec le plus de points de prestige est déclarée nouvelle Capitale du Ciel et ce joueur gagne la partie ! En cas d'égalité, le joueur (parmi ceux à égalité) possédant le moins de cartes Tour est déclaré vainqueur. En cas de nouvelle égalité, c'est celui qui possède le plus de pièces, sans compter celles qui ont été converties en points de prestige, qui gagne. S'il y a toujours égalité, les joueurs à égalité partagent la victoire !



Exemple : au cours de la partie, Morgane a collecté 45 PP. À l'issue de cette partie, elle ajoute les PP suivants pour déterminer son score :

- 1 PP gagnés grâce aux tuiles Maître de Guilde (la base de chaque tour est également comptabilisée). Il y a 3 Maîtres de Guilde dans cette partie : la Guilde des Mécaniciens procure 3 PP pour chaque couple de tours bleue et dorée. Comme Morgane possède deux couples de ces cartes, elle obtient 6 PP. La Guilde des Bâisseurs accorde 1 PP pour chaque carte située dans sa tour la plus élevée. La tour bleue de Morgane est composée de 4 cartes (3 + la base) et lui rapporte 4 PP. La Guilde des Marchands accorde 3 PP pour chaque blason différent situé dans la tour dorée – Morgane possède deux blasons différents dans sa tour dorée et obtient donc 6 PP. Au total, les Maîtres de Guilde lui procurent 16 PP.
- 2 PP reçus pour la carte Laboratoire : Morgane possède une carte Laboratoire et obtient par conséquent 5 PP (comme il est indiqué sur la carte).
- 3 PP reçus pour ses pièces (1 PP pour 5 pièces) : Morgane possède 22 pièces, et obtient donc 4 PP.
- 4 PP reçus pour ses dés Golem (1 PP pour chaque golem dans le Marché) : Morgane a deux golems dans le Marché et obtient donc 2 PP.

Au total, Morgane a acquis 72 points de prestige au cours de cette partie.

GUILDE DES MÉCANICIENS
3 pour chaque couple de  +  (y compris la base)

GUILDE DES BÂISSEURS
1 pour chaque  dans votre  la plus élevée (y compris la base)

GUILDE DES MARCHANDS
3 pour chaque  différent dans votre  (y compris la base)

12

MODES DE JEU OPTIONNELS

SÉQUENCE INITIALE POUR JOUEURS EXPERIMENTÉS

Ne tenez pas compte du point 13 de la mise en place du jeu. Avant le début de la première manche, chaque joueur, à tour de rôle, place l'un de ses dés Golem sur n'importe quelle carte Tour inoccupée du Marché, indépendamment de la couleur de sa tuile Capacité (vous ne pouvez pas utiliser la capacité de la carte à cet instant). Vous devez placer votre dé face visible.

Une fois cette séquence initiale achevée, les manches peuvent commencer. Ne tournez pas l'engrenage du chronomètre à l'issue de la séquence initiale.



SÉLECTION DES TUILES CAPACITÉ

Les joueurs expérimentés peuvent sélectionner les tuiles Capacité. En commençant par le dernier joueur, chaque joueur choisit la tuile Capacité qu'il utilisera au cours de la partie, puis passe les tuiles restantes au joueur situé sur sa droite.

Enfin, choisissez la face (A ou B) de votre tuile. Les deux faces ont des capacités différentes. Vous devez choisir l'une d'elle et ne pourrez en changer en cours de partie.

Il y a deux manières de choisir les faces :

- tous ensemble, les joueurs décident quelle face des tuiles Capacité ils utiliseront tous (A ou B pour tous les joueurs) ou
- chaque joueur choisit une face uniquement pour lui.

Les tuiles sont placées sur la partie inférieure des plateaux de jeu, face choisie visible.

MODE DIFFICILE (PARTIES À 4 JOUEURS SEULEMENT)

Si vous avez le sentiment que les parties manquent de piquant, vous pouvez changer le nombre de cartes dans le Marché. Par exemple, vous pouvez décider que votre Marché ne comportera que 3 cartes de chaque paquet.



13

LÉGENDE

 Points de prestige	 Pièce	 Vous pouvez utiliser cette capacité à la fin de la phase 1.
 Dé Golem	 Plateau de jeu	 Vous pouvez utiliser cette capacité à la fin de la phase 2.
 Carte Tour (peut se trouver au Marché ou sur votre plateau de jeu)	 Tour (inclut la base située sur le plateau du joueur et toutes les cartes au-dessus de celle-ci)	 Vous pouvez utiliser cette capacité à n'importe quel moment, pendant votre séquence ou celle d'un autre joueur.
 Activation de carte	 Construction	1 — Vous ne pouvez utiliser cette capacité qu'une seule fois pendant votre séquence
 Tous les autres joueurs	 Blason d'une famille noble	X — Vous pouvez utiliser cette capacité autant de fois, tant que la condition requise est remplie

EFFETS DES CARTES TOUR

Peuvent être activées au moment où vous placez un golem dessus (dans le Marché) et lorsque la tour dans laquelle se trouve cette carte est activée.

Reprenez votre  d'une  Vous gagnez 	Vous gagnez 	 gagnent  Vous gagnez 	Payez  /  /  Vous gagnez  /  / 
Reprenez votre  d'une  Vous gagnez 	Vous gagnez 	 gagnent  Vous gagnez 	Vous gagnez  pour chaque  sur votre 
Tournez l'un de vos  jusqu'à deux crans vers 	Tournez tous vos  (ou certains) d'un cran vers 	Placez votre  sur une autre  sans 	Placez votre  sur n'importe quelle  visible, sans 
Reprenez votre  d'une  Ajoutez une  inoccupée à votre  , sans 	 l'une des au sommet de votre  ou 	Vous gagnez  à la fin de la partie (une fois).	 gagnent  ou  située sur la même ligne que cette 

14

EFFETS DES TUILES MAÎTRE DE GUILDE

Les effets des tuiles Maître de Guilde sont basés sur les blasons  des familles nobles situés sur les cartes Tour. Il existe 4 familles nobles au Royaume de Skytopia :    . Attention : la base des tours doit être comptée comme des cartes Tour à la fin de la partie !

I GUILDE DES BÂISSEURS 11 pour chaque  dans votre  la plus élevée (y compris la base)	GUILDE DES ARCHITECTES 6 pour chaque  avec au moins  (y compris la base)	GUILDE DES MÉCANICIENS 5 pour chaque couple de  +  (y compris la base)	GUILDE DES INGÉNIEURS 3 pour chaque couple de  +  (y compris la base)
II GUILDE DES AÉRONAUTES 3 pour chaque  différent dans votre  (y compris la base)	GUILDE DES MARCHANDS 5 pour chaque  différent dans votre  (y compris la base)	GUILDE DES SCIENTIFIQUES 5 pour chaque  différent dans votre  (y compris la base)	GUILDE DES CHRONIQUEURS 3 pour chaque  différent dans votre  (y compris la base)
III GUILDE DES PRÊTRES 3 pour chaque  avec un  (y compris les bases)	GUILDE DES ARTISANS 3 pour chaque  avec un  (y compris les bases)	GUILDE DES ARTISTES 5 pour chaque  avec un  (y compris les bases)	GUILDE DES ALCHEMISTES 3 pour chaque  avec un  (y compris les bases)

TUILES CAPACITÉ POUR VOTRE CITÉ FLOTTANTE

A Vous gagnez 1 PP à chaque fois que l'un de vos Golems vous est renvoyé, à la suite d'une action d'un autre joueur ou à cause de la capacité d'une carte (même si vous avez activé la carte). Vous pouvez utiliser cette capacité à la fin de la phase 1 (« Finir les projets et activer les tours »), une seule fois par séquence.	A Vous gagnez 1 PP à chaque fois que vous placez (pas que vous tournez) un dé Golem sur la face qui coûte 6 pièces. Vous pouvez utiliser cette capacité à la fin de la phase 2 (« Envoyer un golem travailler »), une seule fois par séquence.	A Vous gagnez 1 PP si vous avez des Golems sur au moins 5 cartes Tour avec le même blason. C'est le nombre de cartes qui est pris en compte, pas le nombre de dés ! Vous pouvez utiliser cette capacité à la fin de la phase 1 (« Finir les projets et activer les tours »), une seule fois par séquence.	A Vous obtenez 1 PP si vous avez ajouté au moins 2 cartes à votre plateau cette manche, même si cela a été fait en utilisant les capacités d'autres cartes. Vous pouvez utiliser cette capacité à la fin de la phase 1 (« Finir les projets et activer les tours »), une seule fois par séquence.
B Vous gagnez 3 pièces si vous n'en avez aucune. Vous pouvez utiliser cette capacité à la fin de la phase 1 (« Finir les projets et activer les tours »), une seule fois par séquence.	B Vous gagnez 2 pièces à chaque fois qu'un autre joueur place l'un de ses Golems sur une carte Tour contenant l'un de vos dés. Vous pouvez utiliser cette capacité à n'importe quel moment, pendant votre séquence ou celle d'un autre joueur, tant que la condition requise est remplie.	B Payez 1 pièce pour tourner l'un de vos dés d'un cran en direction du symbole Construction. Vous pouvez utiliser cette capacité à la fin de la phase 1 (« Finir les projets et activer les tours »), une seule fois par séquence.	B Vous obtenez 5 pièces si tous vos Golems se trouvent sur votre plateau. Vous pouvez utiliser cette capacité à la fin de la phase 1 (« Finir les projets et activer les tours »), une seule fois par séquence.

EFFETS DE LA BASE DES TOURS

Payez  /  /  Vous gagnez 	Vous gagnez 	Placez votre  face  visible sur n'importe quelle  sans 	#1 avec un  de votre 
---	---	---	---

15

CE JEU A ÉTÉ ENVOYÉ DANS LE CIEL PAR :



CONCEPTEUR :
Ivan Lashin, le créateur de Skytopia, a commencé à s'intéresser aux jeux de société à l'université lorsque l'un de ses camarades de classe lui a fait découvrir Carcassonne. Il se rendit à une réunion de concepteurs de jeux et s'y perdit, prenant conscience qu'il avait des aptitudes au développement. En plus des jeux de société, Ivan aime la cuisine.

Ivan Lashin a conçu Smartphone inc. et Skytopia. Il a participé au développement de Inuit, Aquatica, Squire, Pandorum et First Contact.

ILLUSTRATEURS : Andrey Pervukhin, Jane Katsubo, Hirtenmaina, Timofey Mazurenko
ÉDITEUR DU PROJET : Anna Karpova
DÉVELOPPEUR : Ivan Tuzovsky
CEO : Mikhail Pakhomov
DIRECTEUR ARTISTIQUE : Victor Ziburdaev
DIRECTEUR DE LA PRODUCTION : Sergei Morozov
TRADUCTION : Arnaud Della Siega
RELECTURE : Alalia
ÉDITEUR EN CHEF : Maxim Vereshchagin
MISE EN PAGE : Aleksandr Kiselev

REMERCIEMENTS À :
D. Akamsina, N. Fedorchuk, A. Ivakin, I. Tuzovsky.

MERCI AUX TESTEURS : A. Abdulin, V. Aristarkhova, K. Domashev, I. Ganzha, D. Gross, M. Gushchin, Y. Il'inskaya, A. Kalinkin, A. Kolupaev, A. Korobeinikov, K. Kostinov, M. Krotov, V. Kruzhalov, S. Latyshev, K. Malygin, A. Mironova, N. Noriak, N. Penkrat, M. Pershukov, M. Pyshmintceva, V. Redinskij, I. Stepanov, G. Tikhomirov, Y. Yamshchikov.

MERCI À NOS « ASTRONAUTES » :
D. Arieri, A. Aristov, A. Chapurin, E. Ibragimova, S. Kaptcov, D. Kolobae, A. Kravchenko, L. Meflzh, E. Nikolaeva, E. Schlecker, T. Schlecker, M. Tonkikh.

REMERCIEMENT SPÉCIAL à Yuliya Stepanova.



<https://www.facebook.com/cosmodrome.games> <https://www.instagram.com/cosmodromegames.global>
#cosmodromegames

Localisation et distribution par Atalia Jeux, 40 avenue Charles de Gaulle, 92350 Le Plessis-Robinson France.

16