

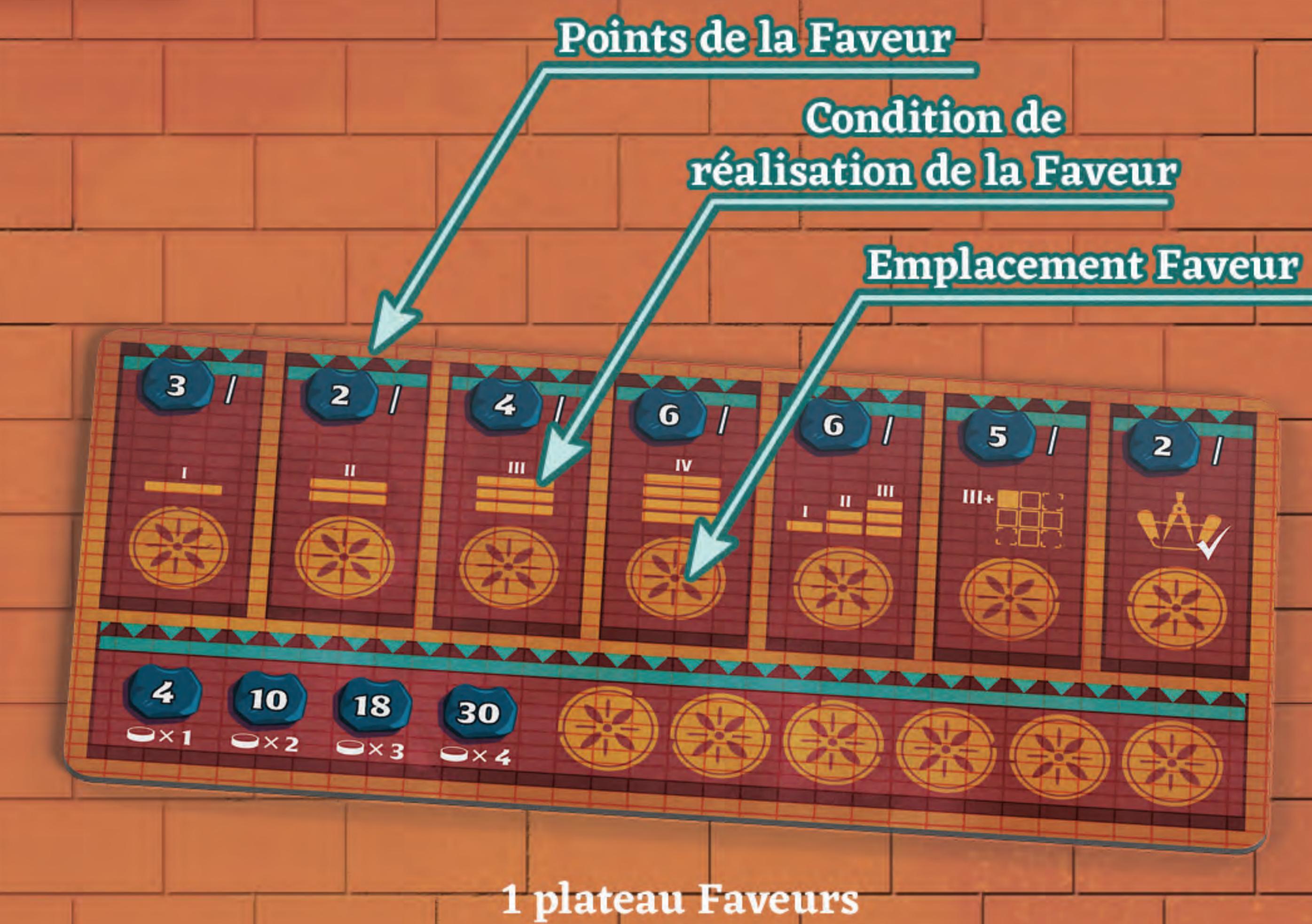
Le Roi de Babylone souhaite offrir la plus belle cité à son épouse, la Reine Amytis. Pour cela, il vous commande à vous, ses meilleurs architectes, de réaliser le projet !

Chaque joueur, tour à tour, va choisir une tuile sur le plateau central en plaçant un de ses architectes sur une pile libre, puis la placer dans sa cité pour augmenter ses points en fonction du type de bâtiment choisi. Si la couleur du bâtiment permet de terminer un Projet, le joueur récoltera encore plus de Prestige. Enfin, si vous utilisez vos architectes de la meilleure des manières, vous pourrez attirer les Faveurs du Roi.

Le joueur ayant accumulé le plus de points durant la construction sera nommé Grand Architecte du Roi.

LES ARCHITECTES D'AMYTIS

MATÉRIEL





Couleur de la tuile
(Rond pour Vert, Étoile pour Bleu, Triangle pour Orange et Carré pour Rose)

48 tuiles Bâtiment



MISE EN PLACE

Placez le plateau Principal **A**, le plateau Faveurs **B**, et le plateau Score **C** entre les 2 joueurs. Sur chacun des 9 emplacements de pile du plateau Principal, placez une pile de 5 tuiles Bâtiment, prises aléatoirement, face visible **D**. Rangez les 3 dernières tuiles Bâtiment inutilisées dans la boîte, sans les regarder.

À côté des plateaux, placez la pioche de cartes Projet **E**, mélangée et face cachée. Révélez 3 cartes Projet à côté, face visible **F**.

Placez chacun un plateau Joueur devant vous **G**. Prenez 2 pions de votre couleur ; placez-en un sur la case 0 du plateau Score **H**, et l'autre sur l'emplacement +0 de la zone de Tranche de Score de votre plateau **I**. Placez les 4 architectes et les 5 pions restants pour former votre réserve à côté de vous **J**.

Désignez aléatoirement le 1^{er} joueur, et placez la carte 1^{er} Joueur à côté de lui **K**.

Piochez des cartes Projet au hasard et placez-les, face visible, à côté de vous **L**. Piochez 2 cartes si vous êtes le 1^{er} joueur, et 3 cartes si vous êtes son adversaire.

Placez les 6 cartes Bâtiment de votre couleur à côté de vous **M**. À chaque partie, vous pouvez choisir d'utiliser la face A ou B indépendamment pour chaque carte, mais faites bien attention à ce que les 2 joueurs aient la même face pour chaque carte. Pour une première partie, nous vous recommandons de n'utiliser que les faces A.

La partie peut commencer !



TOUR DE JEU

Jouez l'un après l'autre, en commençant par le 1^{er} Joueur.

À votre tour, vous devez faire ces 4 étapes :

1. (sous condition) **REPRENDRE** vos architectes
2. **CHOISIR** une tuile Bâtiment
3. **PLACER** la tuile Bâtiment
4. (sous condition) **VALIDER** une Faveur du Roi

C'est ensuite à l'autre joueur de jouer. On enchaîne ainsi les tours jusqu'à ce que la fin de partie soit déclenchée (voir « Fin de partie », page 7).

1. REPRENDRE VOS ARCHITECTES (SOUS CONDITION)

Au début de votre tour, reprenez tous vos architectes posés sur le plateau Principal et remettez-les dans votre réserve si une de ces deux conditions est remplie :

- 3 de vos architectes sont disposés en ligne, colonne ou diagonale* sur le plateau Principal.
- OU
- Tous vos architectes se trouvent sur le plateau Principal.

* Comme au Morpion ou Tic-Tac-Toe

3. PLACER LA TUILE BÂTIMENT

Placez la tuile choisie sur un emplacement de votre plateau Joueur. Vous pouvez :

- Soit la poser sur un emplacement vide.
- Soit recouvrir une tuile posée précédemment.

Il n'est pas nécessaire que la tuile soit adjacente à une tuile déjà posée, vous pouvez choisir n'importe quel emplacement de votre plateau. Il n'y a aucune condition à respecter pour recouvrir une tuile précédemment posée.

Puis, une fois la tuile posée, **appliquez son effet**. Chaque bâtiment a un effet différent (tous les effets sont rappelés sur les cartes Bâtiment ou à la fin de la règle).

Pour réaliser ces effets, ne prenez en compte **que les tuiles visibles**.

2. CHOISIR UNE TUILE BÂTIMENT

Choisissez une des piles libres du plateau Principal. Une pile est libre si elle n'accueille actuellement pas d'architecte (ni à vous, ni à votre adversaire) mais comporte encore au moins 1 tuile. **Prenez la tuile du dessus** de cette pile et gardez-la temporairement en main.

Puis, **posez un architecte de votre réserve** sur la pile que vous venez de choisir.



Marquez immédiatement les points conférés par le bâtiment qui vient d'être posé en déplaçant votre pion sur le plateau Score.

À chaque tour complet du plateau Score, avancez d'un cran le pion dans la zone Tranche de Score de votre plateau Joueur.



Exemple : Martine place la tuile Résidence Orange sur son plateau Joueur. L'effet de la Résidence est : Gagnez 1 point par type de bâtiment différent, visible sur votre plateau. Son plateau comporte des Murailles, Théâtre, Marché et Résidence. Elle gagne immédiatement 4 points et déplace donc son pion de 4 cases sur le plateau Score.



4. VALIDER UNE FAVEUR DU ROI (SOUS CONDITION)



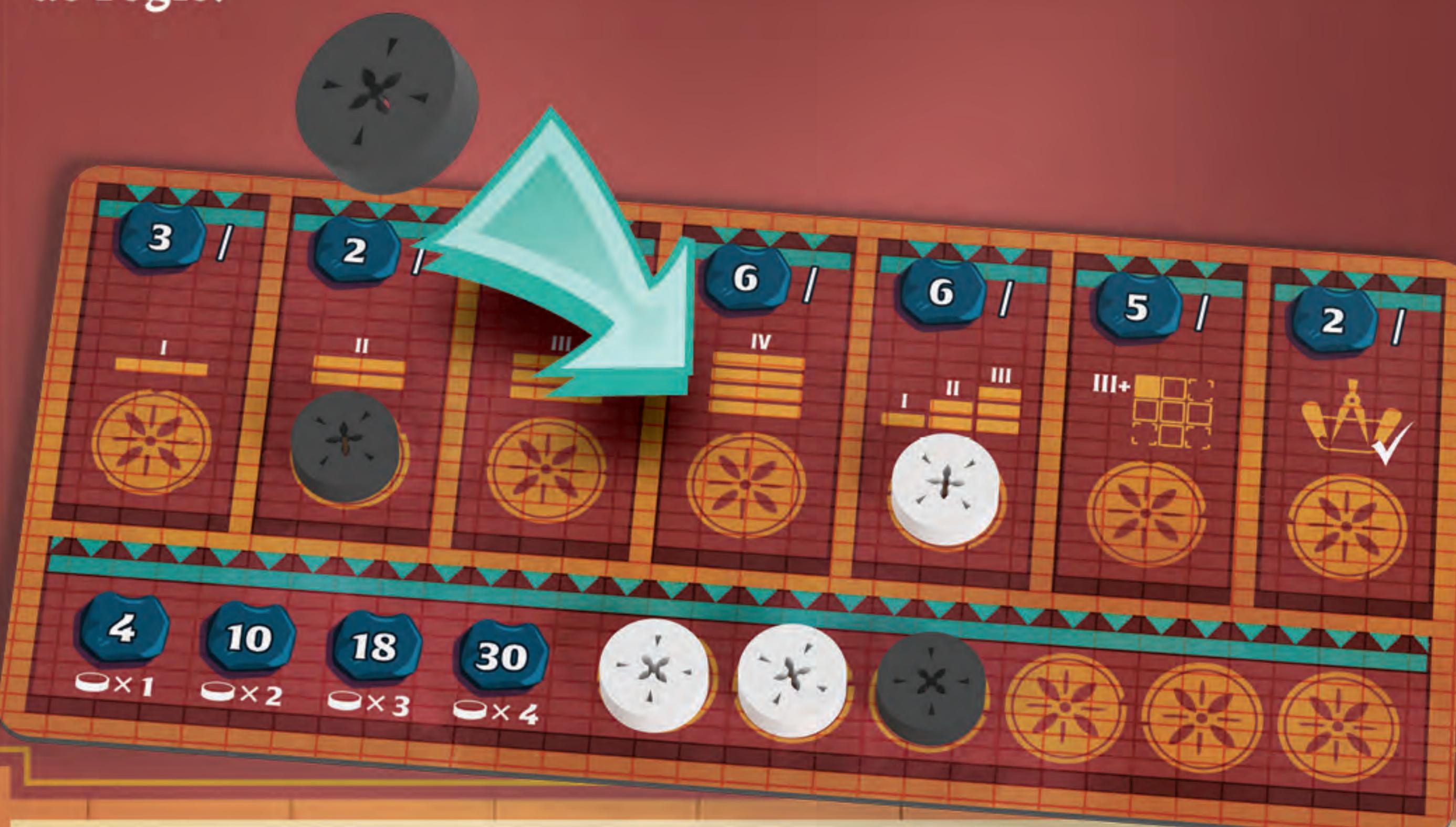
Si l'architecte que vous avez placé ce tour-ci a complété une ligne, colonne ou diagonale de **votre couleur***, tel que cela est rappelé en haut du plateau, vous obtenez une Faveur du Roi.

Placez un de vos pions sur le plateau Faveurs dans un emplacement libre pour valider ce décompte spécifique en fin de partie.



Seul le joueur qui a validé l'emplacement bénéficiera de ce décompte en fin de partie.

Il ne peut y avoir qu'un seul pion par emplacement. Les pions placés ne peuvent être ni déplacés, ni retirés. Tous les décomptes du plateau Faveurs sont détaillés en fin de règle.



Exemple : Quand Martine a posé son architecte à la deuxième étape, elle a formé une ligne de 3 architectes ! Cela lui permet de placer un pion de sa réserve sur un emplacement libre du plateau Faveurs. Elle choisit la 4^e colonne qui était inoccupée jusque-là. Grâce à cela, toutes les piles d'exactement 4 tuiles sur son plateau Joueur en fin de partie lui rapporteront 6 points chacune.

* Comme au Morpion ou Tic-Tac-Toe

PROJETS

Les cartes Projet sont des objectifs de disposition de couleurs spécifiques à réaliser sur votre plateau Joueur.

Quand vous réussissez à reproduire la configuration d'une de vos cartes Projet, vous la montrez à votre adversaire et vous la validez, en plaçant la carte, face cachée, dans une pile cartes Projet validées, à côté de votre plateau Joueur.

Vous pouvez tourner la carte Projet dans le sens de votre choix pour faire concorder l'agencement et les couleurs. Ne prenez en compte que les tuiles visibles.



Ne marquez pas immédiatement les points indiqués sur la carte Projet (ils seront comptés en fin de partie).

Vous ne pouvez pas utiliser une disposition miroir de celle indiquée sur la carte pour valider le projet.



Vous commencez la partie avec 2 ou 3 cartes Projet. Pour en récupérer d'autres, il faudra placer des Palais dans votre ville (voir effets des bâtiments page suivante).



Les cartes Projet au centre de la table ne sont pas réalisables tant que vous ne les avez pas récupérées et placées à côté de vous.

Note : Vous pouvez valider plusieurs projets lors d'un même tour. Vous pouvez également valider un projet au tour où vous l'avez obtenu.

Exemple : Le motif inscrit sur une carte Projet de Martine (un carré de tuiles Orange - Orange - Bleu - Bleu) est maintenant visible sur son plateau Joueur. Elle notifie son adversaire, puis elle retourne cette carte Projet sur sa face cachée et la laisse à côté de son plateau Joueur. Cette carte ajoutera 10 points à son score en fin de partie, au moment du décompte de points !



FIN DE PARTIE

Lorsqu'un joueur prend la dernière tuile d'une pile ET qu'il y avait déjà une autre pile vide, cela déclenche la fin de la partie.



Si le joueur qui déclenche la fin de la partie a la carte 1^{er} Joueur, son adversaire fait un dernier tour de jeu. Sinon, la partie prend fin immédiatement.

On procède ensuite au décompte des points.

Chaque joueur additionne :

- Ses points cumulés en cours de partie, indiqués sur le plateau Score et la partie Tranche de Score de son plateau Joueur.
- Les points indiqués sur ses cartes Projet validées.
- Les points relatifs aux Faveurs sur lesquelles il a placé un pion.

Le joueur ayant le plus de points est déclaré vainqueur et devient le Grand Architecte du Roi.



Note : Les projets non-validés ne rapportent pas de points mais n'en font pas perdre non plus.

EFFETS BÂTIMENTS

Face A



JARDIN : Comptez le nombre de tuiles présentes dans la pile qui vient de recevoir cette tuile Jardin (incluez cette tuile dans le compte). Gagnez 1 point pour chacune des piles de votre plateau Joueur qui contient exactement le même nombre de tuiles (incluez la pile initiale au décompte).



MARCHÉ : Comptez le nombre de tuiles visibles sur votre plateau Joueur qui ont la même couleur que cette tuile Marché (en incluant cette même tuile Marché dans le compte). Gagnez 2 points pour chacune de ces tuiles.



MURAILLE : Gagnez 2 points par tuile Muraille visible sur la périphérie de votre plateau Joueur (en incluant cette tuile, si elle se trouve en périphérie).



PALAIS : Prenez 1 des 3 cartes Projet du centre de la table (puis recomplétez cette zone), ou piochez la carte du dessus de la pile. Puis, gagnez 1 point par tuile Palais (peu importe la couleur) visible sur votre plateau Joueur (en incluant celle que vous venez de poser).



RÉSIDENCE : Gagnez 1 point par type de Bâtiment différent visible sur votre plateau Joueur (incluez systématiquement le type Résidence).



THÉÂTRE : Gagnez 1 point par architecte (peu importe son propriétaire) présent sur le plateau Principal au moment où vous placez cette tuile.

EFFETS (SUITE)

BÂTIMENTS (SUITE)

Face B



JARDIN : Comptez le nombre de tuiles présentes dans la pile qui vient de recevoir cette tuile Jardin (incluez cette tuile dans le compte). Gagnez 2 points pour chacune de ces tuiles.



MARCHÉ : Comptez le nombre de tuiles visibles sur votre plateau Joueur qui n'ont pas la même couleur que celle de cette tuile Marché (même si elles sont de mêmes couleurs entre-elles). Gagnez 1 point pour chacune de ces tuiles.



MURAILLE : Comptez le nombre de tuiles Muraille visibles aux 4 coins de votre plateau Joueur (en incluant cette tuile, si elle s'y trouve). Gagnez 1, 4, 8 ou 10 points si vous en avez 1, 2, 3 ou 4.



PALAIS : Faites l'un des deux :

- Prenez 1 des 3 cartes Projet du centre de la table (puis recomplétez cette zone), ou piochez la carte du dessus de la pile.

OU

- Comptez le nombre de cartes Projet déjà réalisées à ce moment (par vous et par votre adversaire). Gagnez 1 point pour chacune de ces cartes.



RÉSIDENCE : Gagnez 2 points pour chaque tuile Résidence et chaque tuile Marché visibles sur votre plateau Joueur (incluez cette même tuile).



THÉÂTRE : Gagnez 2 points par architecte de votre couleur présent sur le plateau Principal au moment où vous placez cette tuile.

FAVEURS

I

Gagnez 3 points pour chacune des piles de votre plateau Joueur qui contient **strictement** 1 tuile.

II

Gagnez 2 points pour chacune des piles de votre plateau Joueur qui contient **strictement** 2 tuiles.

III

Gagnez 4 points pour chacune des piles de votre plateau Joueur qui contient **strictement** 3 tuiles.

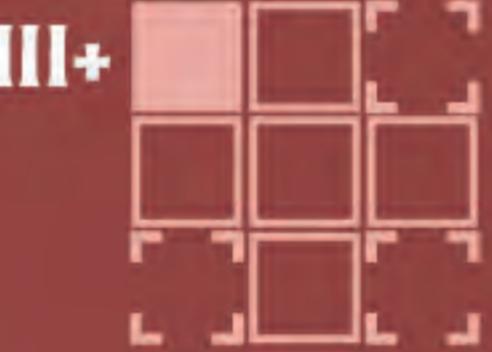
IV

Gagnez 6 points pour chacune des piles de votre plateau Joueur qui contient **strictement** 4 tuiles.

I II III

Gagnez 6 points pour chacune des lignes et colonnes de votre plateau Joueur qui forme un escalier, avec des piles de respectivement 1, 2 et 3 tuiles (dans un sens ou dans l'autre, mais pas dans le désordre). Une même pile peut être utilisée à la fois par une rangée et par une colonne. Les diagonales ne comptent pas*.

III+



Gagnez 5 points pour chacune des piles de 3 tuiles ou plus, située dans un angle de votre plateau Joueur.



LIGNE DU BAS



Gagnez 2 points supplémentaires pour chacune des cartes Projet que vous avez validée.

PLATEAU PRINCIPAL

Sur le plateau principal, vous trouverez un rappel de la règle concernant les Faveurs (cf. page 5). Si vous réalisez, une ligne, une colonne ou une diagonale avec vos architectes (n'importe où sur le plateau principal) placez un jeton sur le plateau Faveurs.