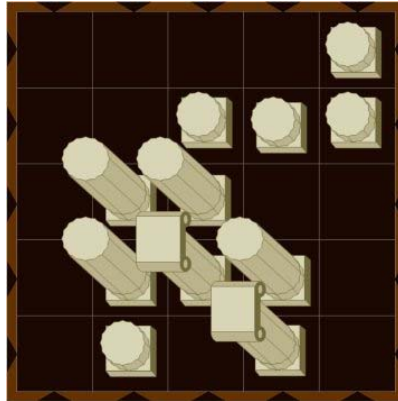


Arkaïos



4 60 av JC, deux architectes grecs se sont lancés un défi un peu fou :

Bâtir un temple dans un petit jardin du centre d'Athènes. Bien sûr, pas de place pour deux édifices. Au mieux, l'un d'entre eux parviendra à bâtir son temple, plus souvent, ils se bloqueront mutuellement mais le dernier à construire aura les faveurs du stratège Périclès.

Matériel de jeu

Le terrain représente le jardin de 5X5 cases.

Pour bâtir un temple, chaque joueur dispose de trois types de pièces leur permettant de construire un pilier :

- Des socles
- Des colonnes
- Des chapiteaux

But du jeu

Le but du jeu est de réaliser son temple, ou plus simplement de faire en sorte que l'adversaire ne puisse pas réaliser son tour de construction.

Premier tour de jeu

Le jeu débute par une phase initiale.

Le premier joueur construit, sur la case de son choix, son premier pilier composé au choix :

- D'un simple socle (pilier de niveau 1)
- D'un socle et d'une colonne (pilier de niveau 2)
- D'un socle, d'une colonne et d'un chapiteau (pilier de niveau 3)

Le second joueur construit à son tour son premier pilier qui ne peut être identique à celui de son adversaire.



Exemple :

Le premier architecte décide de créer un pilier de niveau 3. Le second joueur qui n'a plus le choix qu'entre la construction d'un pilier de niveau 1 ou 2 opte pour un pilier de niveau 2.

Tours suivant

A partir du second tour, le joueur additionne la hauteur des deux tours pour déterminer le nombre de pièces à construire sur ce tour.

Par ailleurs, le joueur devra finir son tour en construisant un pilier de hauteur différente de son dernier pilier construit au tour précédent et du dernier pilier construit par son adversaire au tour précédent.

Exemple :

Dans l'exemple ci-dessus, le joueur doit réaliser 5 constructions et terminer son tour en bâtissant un pilier de niveau 1.

Règle de construction

- Un pilier doit toujours être construit sur une case adjacente à la précédente construction (dans les huit directions)
- Il est interdit de sauter de plus d'un niveau. Ainsi il est impossible de passer de la construction d'un chapiteau à la construction d'un socle et vice versa.
- Il est possible de construire sur des piliers déjà construits hormis le dernier construit par l'adversaire au tour précédent.



Dans cet exemple, le joueur rouge doit donc réaliser 5 constructions et terminer son tour par l'édification d'un pilier de niveau 1.

Il construit un pilier de niveau 2 adjacent à sa position de départ, puis un second et réalise ainsi son cinquième coup en respectant son obligation de terminer par un pilier de niveau 1.

Le joueur suivant doit donc réaliser trois constructions et finir son tour en construisant un pilier de niveau 3.

F in de partie

Lorsqu'un joueur ne peut pas réaliser son tour de jeu, la partie prend fin et son adversaire l'emporte.



Rouge qui doit réaliser 5 constructions et finir en bâtissant un pilier de niveau 1 est dans l'incapacité de jouer.

Jaune remporte la partie.

Cas particulier

Si un joueur parvient à la fin de son tour, à construire un temple et à s'y enfermer dedans, il remporte la partie.



Jaune a réussi à construire son temple et à s'enfermer dedans, il gagne la partie.

```
1  # Arkaios
2
3  ## Game Material
4
5  The board represents the 5x5 square garden.
6  To build a temple, each player has three types of pieces allowing them to build a
  pillar:
7      Bases (Socles)
8      Columns (Colonnes)
9      Capitals (Chapiteaux)
10
11 ## Goal of the Game
12
13 The goal of the game is to build your temple, or more simply, to ensure that the
  opponent cannot make their construction turn.
14
15 ## First Turn of the Game
16
17 The first player builds, on the square of their choice, their first pillar composed
  of their choice:
18     A simple base (level 1 pillar)
19     A base and a column (level 2 pillar)
20     A base, a column, and a capital (level 3 pillar)
21
22 The second player builds their first pillar in turn, which cannot be identical to
  that of their opponent.
23
24 Example: The first architect decides to create a level 3 pillar. The second player,
  who only has the choice between constructing a level 1 or 2 pillar, opts for a level
  2 pillar.
25
26 ## Following Turns
27
28 From the second turn, the player adds the heights of the two towers to determine the
  number of pieces to build on that turn.
29
30 Furthermore, the player must finish their turn by building a pillar of a different
  height than their last pillar built in the previous turn and the last pillar built by
  their opponent in the previous turn.
31
32 Example: In the example above, the player must make 5 constructions and finish their
  turn by building a level 1 pillar.
33
34 ## Construction Rules
35
36     A pillar must always be built on a square adjacent to the previous construction
  (in all eight directions).
37     It is forbidden to jump more than one level. Thus, it is impossible to go from
  constructing a capital to constructing a base, and vice versa.
38     It is possible to build on already constructed pillars except for the last one
  built by the opponent in the previous turn.
39
40 Example (continued): In this example, the red player must therefore make 5
  constructions and finish their turn by building a level 1 pillar. They build a level
  2 pillar adjacent to their starting position, then a second one, and thus make their
  fifth move while respecting their obligation to finish with a level 1 pillar.
41
42 The next player must therefore make three constructions and finish their turn by
  building a level 3 pillar.
43
44 ## End of Game
45
46 When a player cannot make their turn, the game ends and their opponent wins.
47
48 Example: Red, who must make 5 constructions and finish by building a level 1 pillar,
  is unable to play. Yellow wins the game.
49
50 If a player manages, at the end of their turn, to build a temple and enclose
  themselves within it, they win the game.
51
52 Example: Yellow has managed to build their temple and enclose themselves within it,
  they win the game.
```