

Artisans & Bâtisseurs

2 – 4 joueurs




40-45 min

Placement d'ouvriers, gestion de ressources.

1. Principes du jeu

Dans *Artisans et bâtisseurs*, les joueurs incarnent des maîtres d'oeuvre qui construisent un quartier de 3 emplacements. Ils vont construire des bâtiments et de prestigieux châteaux et leur apportant un revenu. Ils vont aussi essayer de réaliser des contrats à partir de badges illustrés sur leurs bâtiments, pour un bonus immédiat qui pourra booster leur développement. Au début de chaque manche, les joueurs vont aussi devoir recruter le bon artisan pour la manche: celui qui intéressera les autres joueurs et rapportera de l'argent à son propriétaire, ou plus simplement celui qu'ils ne veulent pas utiliser.

2. Matériel

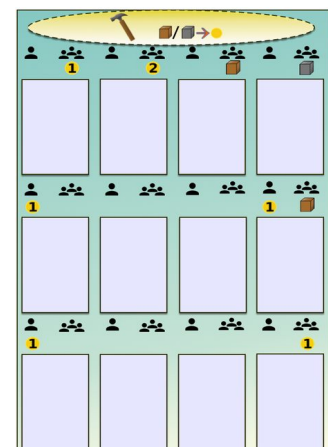
- 11 cartes artisans (recto-verso)
- 48 cartes bâtiment répartis en 3 niveaux (I, II, III)
- 24 cartes contrats. Chaque contrat a 4 symboles dont 2 identiques
- 5 plateaux personnels, 1 plateau central, 1 plateau "pouvoir de contrat" associée aux contrats.
- 3 pions (travailleurs) et 1 cylindre (recruteur) par joueur
- 1 marqueur premier joueur
- Ressources: des cubes gris  pour compter la pierre, des cubes marron  pour compter le bois et des pièces 



Plateau pouvoir de contrat



Artisan neutre



Plateau central



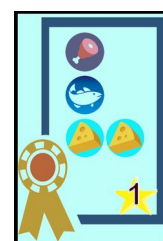
Plateau personnel



Artisan







Bâtiment



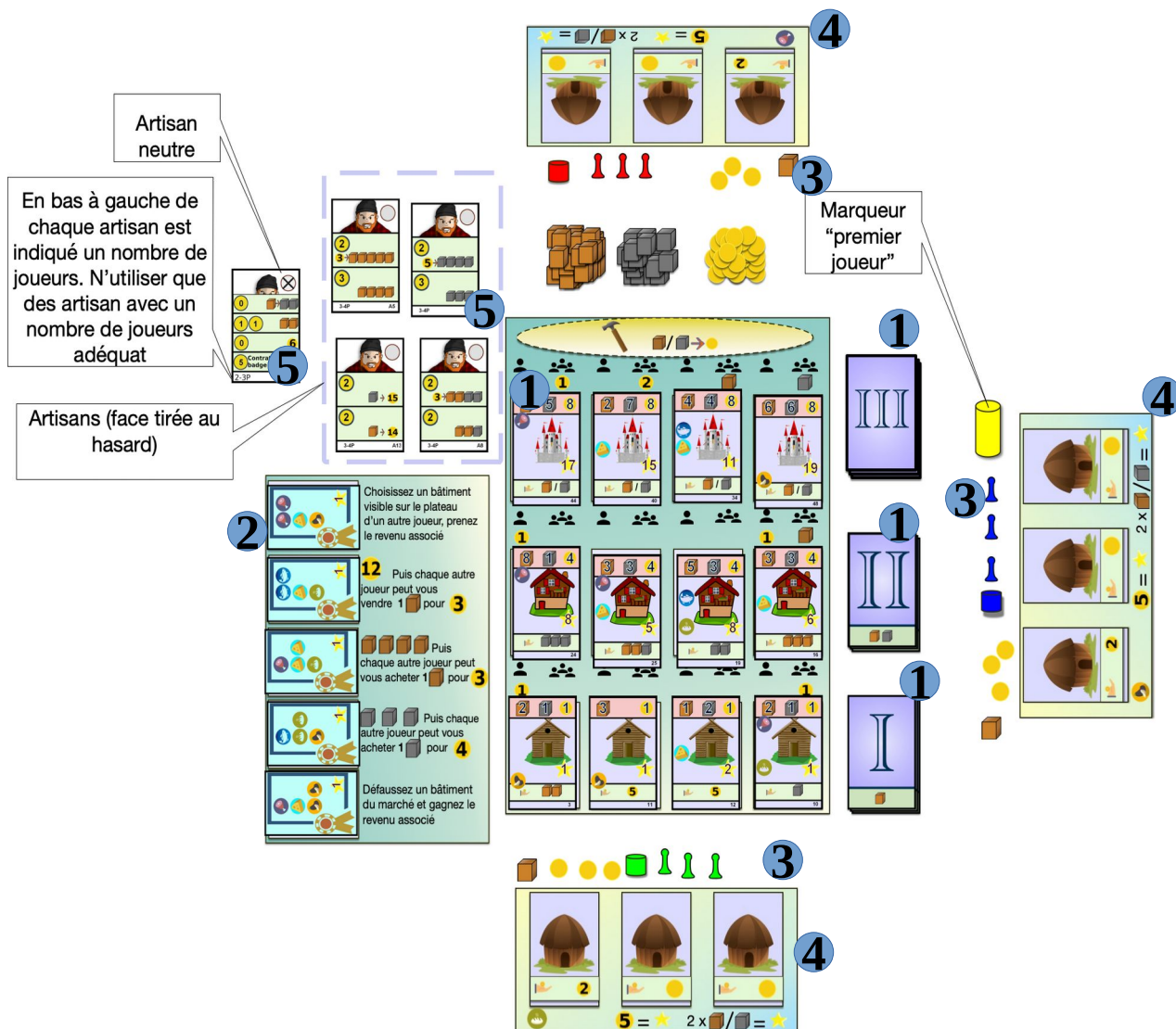
Contrat

3. Mise en place

1. Mélangez chaque deck bâtiment séparément ; placez le plateau central au milieu de la table. Sur ce plateau, disposez 4 bâtiments de niveau I/II/III sur la ligne du bas/du milieu/du haut.
2. Prenez au hasard une carte contrat de chaque type: une avec un double badge viande, une avec un double poisson, double fromage, double pain et double aubergine. Placez les sur les emplacements correspondants du plateau « pouvoir de contrat »
3. Donnez à chaque joueur les pions de sa couleur, 1 cube bois et 3 pièces     et choisissez un premier joueur pour la première manche. Il prend le jeton « premier joueur ».

A 2 joueurs, le joueur qui n'est pas le premier joueur prend 2 pièces de plus.

4. Prenez au hasard autant de plateau personnel que de joueurs, en commençant par le joueur à droite du premier joueur et en sens anti-horaire, chaque joueur choisit un plateau personnel.
5. Prenez les artisans correspondant au nombre de joueurs : il doit y avoir un artisan neutre (Ac) et 4/4/5 artisans à 2/3/4 joueurs. Le nombre de joueurs est indiqué dans le coin en bas à gauche de chaque artisan. Chaque carte artisan est recto-verso, choisissez un côté au hasard.



Mise en place

4. Déroulement du jeu

Le jeu se déroule en manches successives jusqu'à ce qu'un joueur déclenche la fin de partie. Chaque manche, comporte 3 phases : revenus, recrutement, et actions.

5. Déroulement d'une manche

Revenu



Chaque manche commence par une phase de revenu. Chaque joueur gagne des ressources en fonction des bâtiments dans son quartier. Les emplacements initiaux fournissent un revenu de 4 ●. Tous les bâtiments placés dans le quartier rapportent un revenu. Le revenu d'un château est soit ■ soit ■. Voir exemple ci-contre et description des bâtiments page suivante.



Exemple: Lors de la phase de revenus, cet emplacement rapporte 1 ■ et 2 ■

Recrutement

Dans cette phase chaque joueur choisit l'artisan qui lui appartiendra pour cette manche. La première manche, cette phase se joue du dernier au premier joueur, c'est à dire en sens anti-horaire à partir du joueur à droite du premier joueur. Dans les manches suivantes cette phase se joue dans l'ordre du tour, c'est à dire en sens horaire en commençant par le premier joueur.

Chaque joueur, à son tour, choisit un artisan pour cette manche : il place son jeton « recruteur » sur l'emplacement en haut à droite d'un artisan pour héberger un recruteur. Un artisan déjà recruté pour cette manche ne peut pas être recruté à nouveau. L'artisan « neutre » ne peut pas être recruté (il a une croix à la place de l'emplacement du recruteur).

Actions

En suivant l'ordre du tour (en sens horaire, en commençant par le premier joueur), tous les joueurs effectuent une action. Puis le premier joueur effectue sa deuxième action de la manche, et ainsi de suite jusqu'à ce que tous les joueurs aient utilisé leurs 3 travailleurs. Les actions possibles sont:

1. Utiliser un travailleur sur un artisan.
2. Utiliser un travailleur pour construire un bâtiment.
3. Prendre le jeton « premier joueur »
4. Utiliser un travailleur pour améliorer un château (uniquement si le joueur a déjà 3 châteaux)

La première action du premier joueur doit être l'utilisation d'un travailleur. Après avoir fait sa première action, le premier joueur replace le jeton « premier joueur » à côté du plateau central, l'action (3) devient alors disponible.

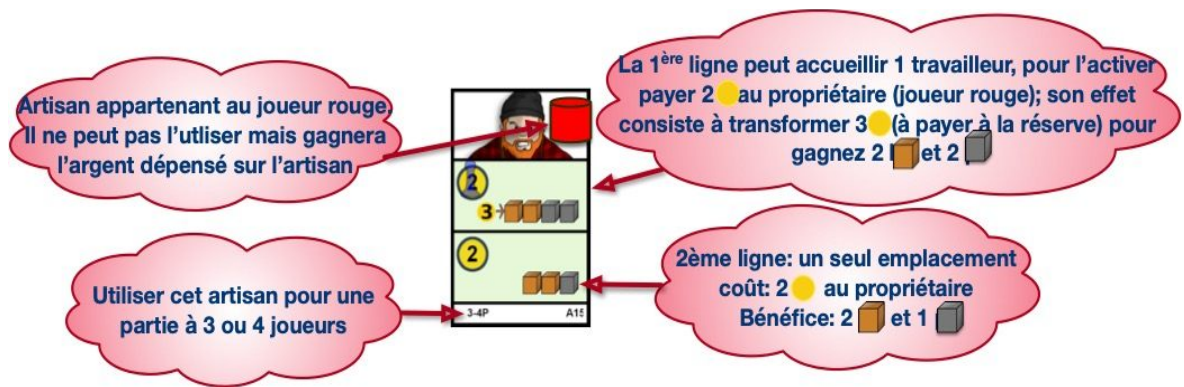
De plus, chaque joueur peut valider un contrat après avoir réalisé son action principale.

Utiliser un travailleur sur un artisan

Les artisans possèdent une ou plusieurs cases en bas de la carte pour des effets distincts. Chaque disque jaune avec un chiffre au centre est un emplacement qui peut être utilisé par un et un seul travailleur. Le chiffre indique le coût d'activation (en pièces) de l'effet.

A son tour, un joueur peut placer un travailleur sur un artisan avec un emplacement libre et effectuer l'action située dans la même case, en suivant les règles suivantes:

- Le coût d'activation (inscrit dans le cercle) est à payer au propriétaire de l'artisan (le joueur qui a son recruteur dessus).



Exemple : un artisan et ses pouvoirs

- Un joueur ne peut pas utiliser l'artisan qu'il a recruté pour cette manche.
- Lorsqu'un joueur utilise un artisan qui n'a pas de recruteur dessus, le coût d'activation va à la réserve.

Utiliser un travailleur pour construire un bâtiment

Pour réaliser cette action, placer un travailleur sur l'emplacement marqué d'un en haut du plateau central.

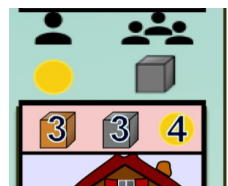
Il y a 12 bâtiments disponibles pour la construction. Le coût de construction d'un bâtiment est inscrit sur la ligne du haut (voir ci-dessous). Au moment de construire un bâtiment, le joueur peut remplacer autant de pièces qu'il souhaite par des ressources (brown or grey cubes).

Le joueur qui construit un bâtiment choisit un des 3 emplacements de son quartier et y place le bâtiment. Si il y avait un bâtiment de niveau I ou II à cet emplacement, celui-ci est retourné et le nouveau bâtiment construit vient se placer au dessus, décalé vers le haut pour montrer le revenu résiduel du bâtiment recouvert (voir exemple). Il n'y a pas de limite au nombre de bâtiments sur un emplacement donné (les revenus résiduels s'additionnent). Un château (i.e. un bâtiment de niveau III) ne peut pas être recouvert.

Après la construction d'un bâtiment, les joueurs gagnent des ressources en fonction de l'emplacement du bâtiment sur le plateau central. Le symbole

indique ce que gagne le joueur qui a construit le bâtiment, et le symbole ce que gagnent les autres joueurs.

Enfin, le marché de bâtiments est reconstitué: les bâtiments placés à droite de celui construit sont déplacés d'une case vers la gauche ; un nouveau bâtiment est pioché au hasard et est ajouté sur la nouvelle case vide, tout à droite.



Exemple: ce bâtiment coûte 3 brown, 3 grey et 1 yellow. Le joueur qui le construit gagne 1 yellow, les autres gagnent 1 grey.



Un bâtiment de niveau II recouvrant un bâtiment de niveau I retourné



Carte Bâtiment


Prendre le jeton « premier joueur »

Au lieu de placer un travailleur, un joueur peut prendre le jeton premier joueur comme action principale de son tour. Le joueur qui réalise cette action aura un travailleur encore disponible lorsque les autres joueurs auront posé leurs 3 travailleurs, il jouera ce travailleur en dernier.

Pour réaliser cette action, un joueur doit avoir au moins un travailleur non utilisé et le jeton premier joueur ne doit pas encore avoir été pris cette manche (il doit être au centre de la table).

Action bonus: réaliser un contrat

Après son action principale, un joueur peut réaliser un contrat si il en remplit les conditions: Si les 4 badges d'un des contrats du plateau contrat sont visibles sur le quartier du joueur, le joueur peut réaliser le contrat correspondant. Les badges visibles sont soit sur les bâtiments non recouverts, soit en bas à gauche du quartier.




Le joueur place un de ses cubes sur le contrat et bénéficie d'un pouvoir immédiat indiqué sur la fiche "pouvoir de contrat" à droite du contrat. Il ne peut réaliser 2 fois le même contrat, et si il y a déjà les cubes d'autres joueurs sur le contrat, le joueur doit payer 2  à chacun des autres joueurs déjà présent. Un joueur peut réaliser un seul contrat par tour, il devra attendre le tour suivant pour valider un autre contrat. Il n'est pas obligatoire de réaliser un contrat si on remplit les conditions.

Fin de manche

Quand chaque joueur a utilisé ses 3 travailleurs, les joueurs reprennent tous leurs travailleurs et leur recruteur. Si le jeton premier joueur est encore disponible, il est donné au joueur qui était le dernier dans l'ordre du tour. Si aucun joueur n'a construit 3 châteaux, on fait une manche supplémentaire.

6. Fin de partie

Dès qu'un joueur a construit 3 châteaux, cela déclenche la fin de partie. A partir du moment où un joueur a trois châteaux, son tour consiste uniquement à placer un travailleur sur un de ses châteaux. Les joueurs qui n'ont pas encore 3 châteaux continuent à jouer normalement. A la fin de la manche, compter alors les points de victoire:

- les points des bâtiments construits (retournés ou visibles),
- 1 point par contrat réalisé (un point par cube sur un contrat),
- 4 points par travailleur sur un château,
- 1 point par 5 pièces  et un point pour 2 ressources ( ou .

Le joueur ayant le plus de points a gagné. En cas d'égalité le joueur qui a construit son 3eme château en premier gagne. Si les joueurs en tête n'ont pas 3 châteaux ils se partagent la victoire.