

Artisans & Bâtisseurs

2 – 4 joueurs





40-45 min

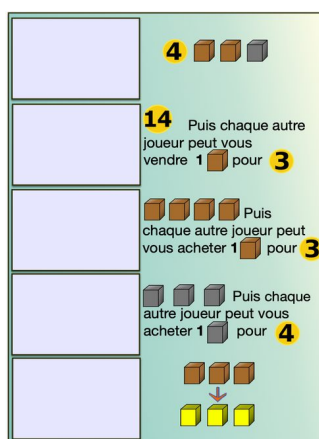
Placement d'ouvriers, gestion de ressources.

1. Principes du jeu

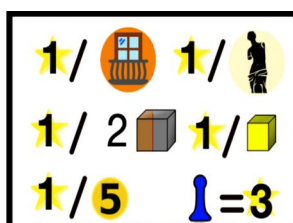
Dans *Artisans et bâtisseurs*, les joueurs incarnent des maîtres d'oeuvre qui construisent un quartier de 3 emplacements. Ils vont construire des bâtiments et de prestigieux châteaux et leur apportant un revenu. Le photographe de la ville cherche également à photographier des quartiers possédant certains traits architecturaux ; les joueurs vont donc 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 des ressources à son propriétaire, ou plus simplement celui qu'ils ne veulent pas utiliser.

2. Matériel

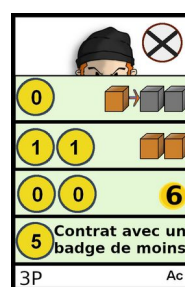
- 11 cartes artisans (recto-verso)
- 64 cartes bâtiment répartis en 3 niveaux (I, II, III)
- 20 cartes contrats.
- 5 cartes différentes de score
- 1 plateau "pouvoir de contrat"
- 2 pions (travailleurs), 5 cubes, et 1 cylindre (recruteur) par joueur
- 1 marqueur premier joueur
- Ressources: des cubes pour compter la pierre , le bois  et l'or  et des pièces 



Plateau pouvoir de contrat



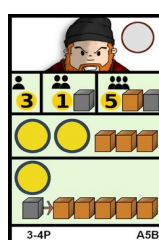
Carte score



Artisan
neutre



Contrat






Artisan



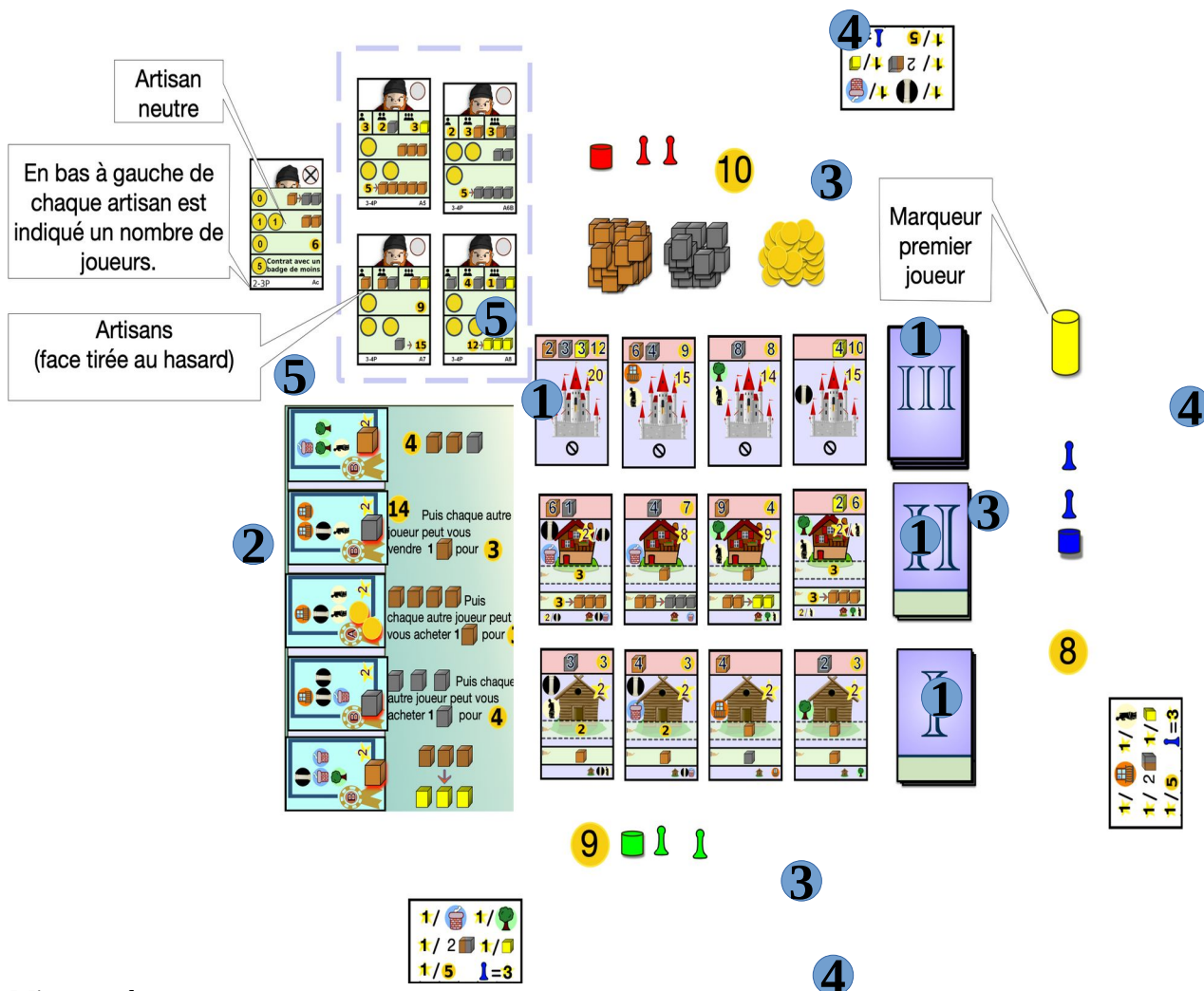
Bâtiment

3. Mise en place

1. Mélangez chaque deck bâtiment séparément . Piochez 4 bâtiments de chaque niveau I/II/III.
2. Prenez 5 contrats de la même série (A/B/C/D). Placez les sur les 5 emplacements du plateau « pouvoir de contrat ». Placez deux pièces  sur un contrat au hasard, puis 2 cubes bois et 2 cubes pierre répartis aléatoirement sur les autres contrats (un cube par contrat).
3. Donnez à chaque joueur les pions de sa couleur, 8 pièces  et choisissez un premier joueur pour la première manche. Il prend le jeton « premier joueur ». Le deuxième joueur reçoit une  de plus, le troisième 2 et le quatrième 3.

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

4. Donnez une carte score prise au hasard à chaque joueur.
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

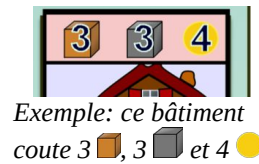
Le jeu se déroule en manches successives jusqu'à ce qu'un joueur déclenche la fin de partie. Chaque manche, comporte 3 phases : revenus, recrutement, et actions de travailleurs.

Exception : un joueur possédant 3 châteaux peut placer son travailleur sur l'un de ses châteaux au lieu d'un artisan, cela lui rapportera 3 points.

Ensuite le joueur peut effectuer une des 2 actions facultatives suivantes, ou les 2 .

Action facultative : construire un bâtiment

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).



Le joueur qui construit un bâtiment le place dans son quartier. Il y a 3 emplacements libres mais un bâtiment peut être placé par dessus un autre, sauf les bâtiments de niveau III qui ne peuvent pas être recouverts. Si le bâtiment recouvre un autre bâtiment de niveau I ou II 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).

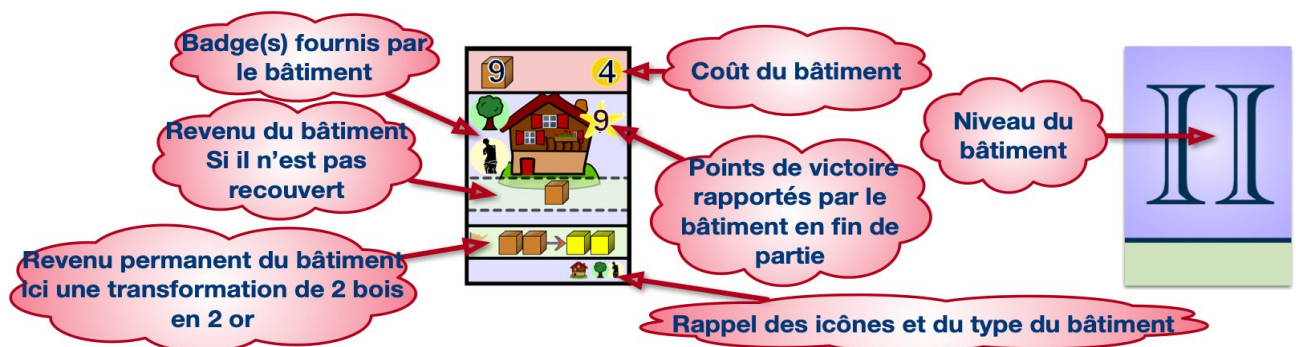
Enfin, le marché de bâtiments est reconstitué: si la pile correspondant au niveau du bâtiment acheté n'est pas vide, un nouveau bâtiment remplace celui qui vient d'être acheté.

Action facultative: 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. Si il est le premier à réaliser ce contrat il prend également les ressources placées sur le contrat. Un joueur peut réaliser plusieurs contrats par tour. Il n'est pas obligatoire de réaliser un contrat si on remplit les conditions.

Carte Bâtiment







Fin de manche

Quand chaque joueur a utilisé ses 2 travailleurs, chaque joueur gagne un bonus correspondant au nombre de travailleurs placés sur son artisan (voir explication de l'artisan). Puis les joueurs reprennent 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 ou 9 bâtiments, on fait une manche supplémentaire.

6. Fin de partie

Si à la fin d'une manche un joueur a 3 châteaux ou 9 bâtiments la partie se termine, compter alors les points de victoire:

- les points des bâtiments construits (recouverts ou visibles),
- 2 point par contrat réalisé (un point par cube sur un contrat),
- 3 points par travailleur sur un château,
- 1 point par 5 pièces  ou 1 or  et un point pour 2 autres ressources ( ou ).
- Chaque joueur marque des points pour certaines icônes et des bâtiments donnent un nombre de points dépendant des types des bâtiments construits ou de leurs icônes. Les bâtiments recouverts comptent également pour ce score.

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.