

Artisans & Bâtisseurs

2 – 4 joueurs





45 min

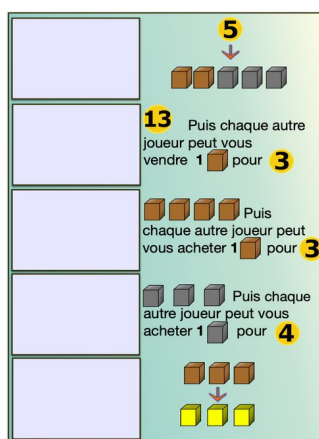
Placement d'ouvriers, gestion de ressources.

1. Principes du jeu

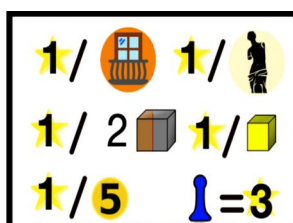
Dans *Artisans et bâtisseurs*, les joueurs incarnent des maîtres d'oeuvre qui construisent un quartier de 3 emplacements. Ils vont construire des bâtiments et de prestigieux châteaux et leur apportant un revenu. Le photographe de la ville cherche également à photographier des quartiers possédant certains 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

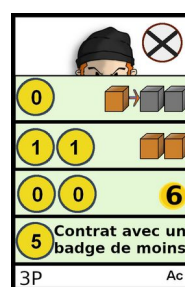
- 11 cartes artisans (recto-verso)
- 64 cartes bâtiment répartis en 3 niveaux (I, II, III)
- 20 cartes contrats.
- 5 cartes différentes de score
- 1 plateau "pouvoir de contrat"
- 2 pions (travailleurs), 5 cubes, et 1 cylindre (recruteur) par joueur
- 1 marqueur premier joueur
- Ressources: des cubes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



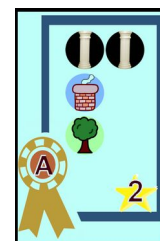
Plateau pouvoir de contrat



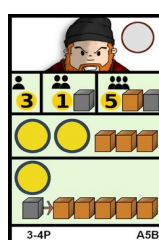
Carte score



Artisan
neutre



Contrat










Artisan



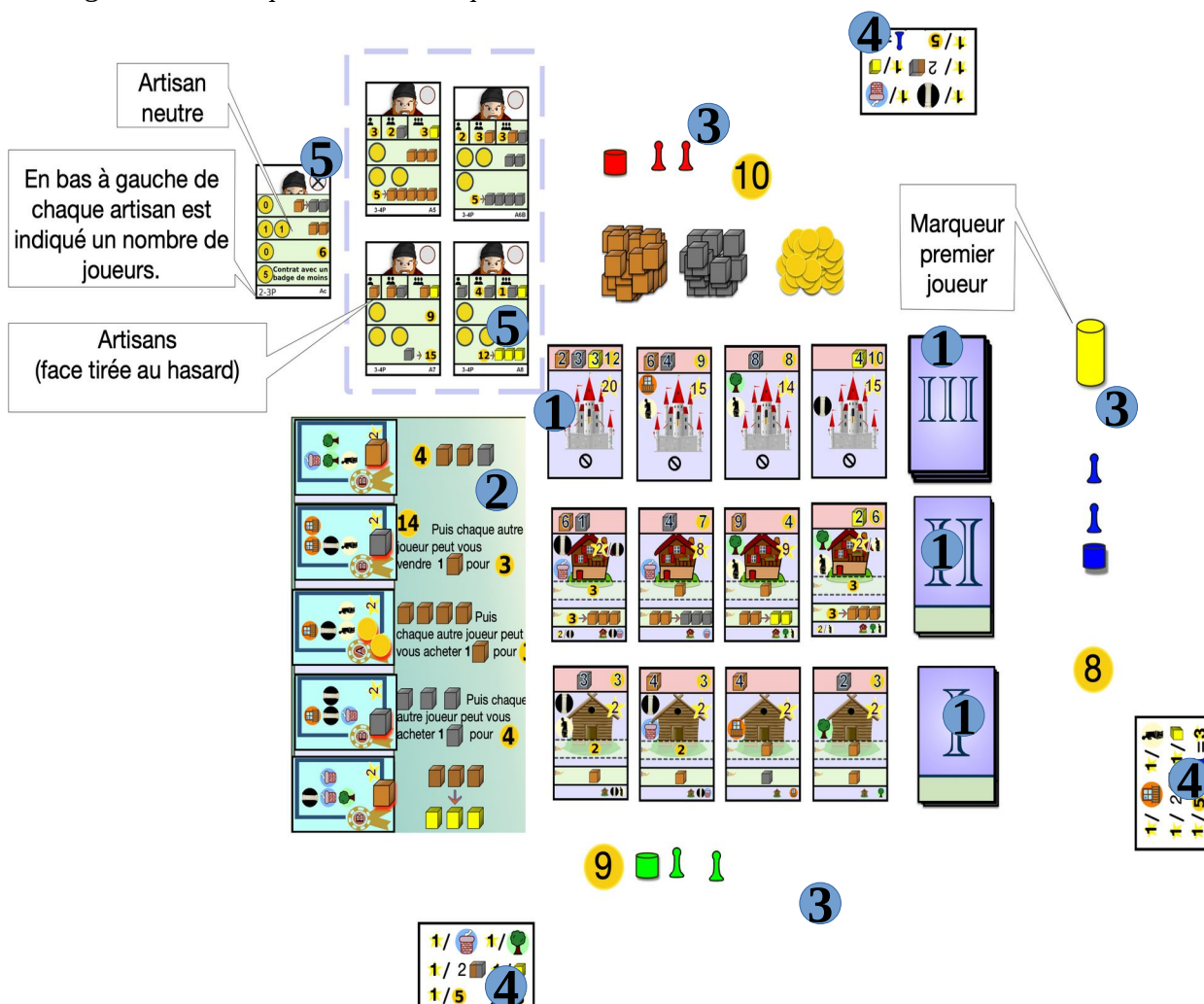
Bâtiment

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  et 2  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 deuxième joueur 2  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 à 3 joueurs ; le joueur bleu est premier.

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 4 phases : revenus, recrutement, actions de travailleurs, et bonus de recrutement.





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. Certains bâtiments permettent plutôt de transformer des ressources. Chaque joueur active les bâtiments dans l'ordre qu'il souhaite (un bâtiment à la fois) Voir exemple ci-contre et description des bâtiments page suivante. Il n'est pas obligatoire d'activer le revenu d'un bâtiment (et parfois cela est impossible).



Dans la phase de revenu, cette colonne de bâtiments produit 1 , 1 , et transforme 2  en 2 

Recrutement

Dans cette phase chaque joueur choisit l'artisan qui lui appartiendra pour cette manche. 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 de travailleur

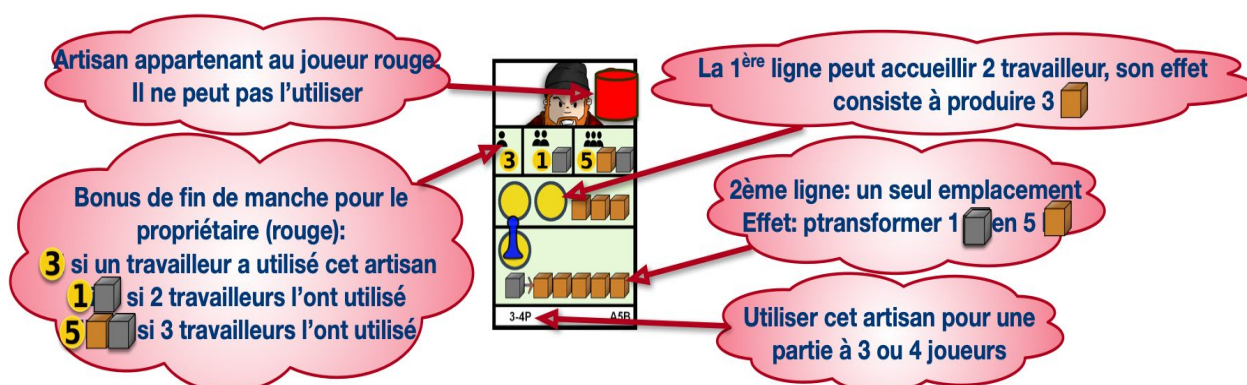
En suivant l'ordre du tour (en sens horaire, en commençant par le premier joueur), tous les joueurs effectuent placent un travailleur sur un artisan. Puis le premier joueur effectue sa deuxième action de la manche, et ainsi de suite jusqu'à ce que tous les joueurs aient utilisé leurs 2 travailleurs. Après cette action obligatoire, le joueur actif peut faire 2 actions facultatives décrites ci-dessous.

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 peut être utilisé par un et un seul travailleur.

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:

- Un joueur ne peut pas utiliser l'artisan qu'il a recruté pour cette manche.
- Un joueur doit pouvoir effectuer l'effet de l'artisan pour se placer dessus.



Exemple : un artisan et ses pouvoirs

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 permanent du bâtiment recouvert (voir exemple). Il n'y a pas de limite au nombre de bâtiments sur un emplacement donné (les revenus permanents 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.



Exemple: ce bâtiment coûte 3 cubes orange, 3 cubes gris et 4 cubes jaunes.



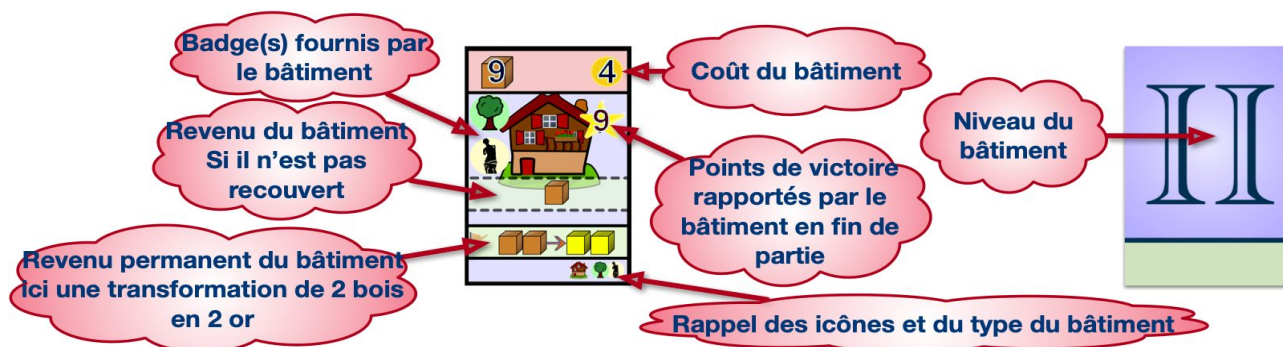
Un bâtiment recouvrant un autre bâtiment.

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.

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 : Bonus de recrutement

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 10 bâtiments, on fait une manche supplémentaire.

6. Fin de partie

Si à la fin d'une manche un joueur a 3 châteaux ou 10 bâtiments la partie se termine, compter alors les points de victoire:

- les points des bâtiments construits (recouverts ou visibles),
- 2 point par contrat réalisé (deux 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 certains bâtiments (en fonction de la carte de score et de certains bâtiments). 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.