

Rüdiger Dorn

DIE BAUMEISTER VON ARKADIA

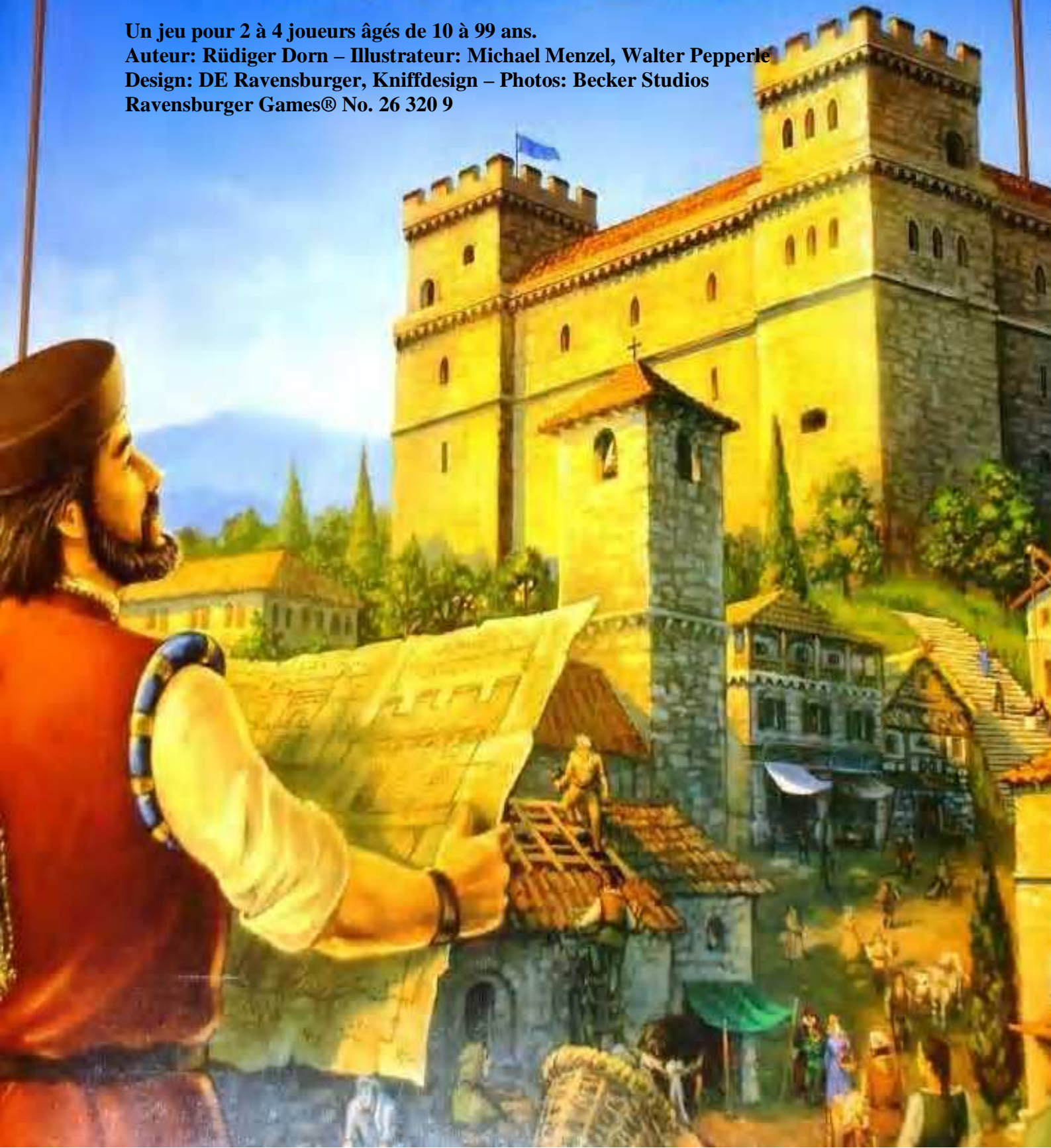
Gründung und Aufbau einer fantastischen Stadt

Un jeu pour 2 à 4 joueurs âgés de 10 à 99 ans.

Auteur: Rüdiger Dorn – Illustrateur: Michael Menzel, Walter Pepperle

Design: DE Ravensburger, Kniffdesign – Photos: Becker Studios

Ravensburger Games® No. 26 320 9



BIENVENUE A ARKADIA.

Dans une lointaine contrée, il y a une région avec de douces collines vallonnées et de fertiles vallées. Des explorateurs s'y sont installés et ont posé les fondations de la cité d'Arkadia.

Parmi les différents bâtiments de la cité en construction, un splendide château s'érige sur les hauteurs. 4 riches familles – les Vendeurs de tissus, les Marchands d'épices, les Menuisiers et les Orfèvres – veulent gagner en prestige et en influence et par conséquent se disputent l'attribution de la plus grosse part du château.

Les joueurs sont des architectes commissionnés par ces 4 familles pour planifier et achever la cité et le château.

MATERIEL DU JEU

- 1 Plateau de jeu
- 1 Site de construction pour le château (avec 10 cases pour les éléments du château)
- 4 Paravents aux couleurs des joueurs (Tentes de construction en jaune, orange, vert et violet).
- 16 Etendards Architecte (4 dans chacune des couleurs des joueurs)
- 40 Cartes construction
- 40 Bâtiments dans 7 formes différentes:
 - (1) Maison, (2) Ferme, (3) Taverne,
 - (4) Manufacture, (5) Forge, (6) Poste de Négoce, (7) Abbaye
- 88 sceaux des 4 familles (dont 8 de valeur 5).
 - Rouge = Vendeur de tissu,
 - Vert = Marchands d'épices
 - Noir = Menuisier
 - Bleu = Orfèvres
- 44 Ouvriers (11 dans chacune des couleurs des joueurs)
- 24 ouvriers neutres (Beige)
- 28 Eléments de château
- Des pièces de Monnaie de valeur 1, 5 et 10.



BUT DU JEU

Les joueurs construisent aussi bien les bâtiments de la Cité que le château au centre d'Arkadia. Pour construire les bâtiments, ils reçoivent les sceaux de 4 familles. A chaque fois qu'un bâtiment est terminé, le château est agrandi. La valeur des sceaux des 4 familles change selon la part que prend chaque famille dans la construction du château. Chaque joueur peut vendre ses sceaux plusieurs fois dans le cours de la partie. Le joueur ayant le plus d'or à la fin de la partie remporte le jeu.

MISE EN PLACE DU JEU



Avant votre première partie, collez / clippez avec attention chacune des 28 tuiles Sceau dans les éléments du château.

Pour votre première partie, afin de gagner du temps, nous vous recommandons d'utiliser la mise en place du jeu comme décrit en page 9.

Ensuite, procéder de la façon suivante :

- Mettre le plateau de jeu au milieu de la table.
- Placer le château sur le plateau de jeu de façon à ce qu'il ne repose pas sur un **campement** avec une tente (voir la figure).
- Chaque joueur reçoit son **paravent** (Tente), 4 Etendards architecte, et 3 ouvriers de sa couleur.



Accrocher les 4 **Etendards** sur les paravents des joueurs afin qu'ils soient bien visibles, les 3 ouvriers sont placés derrière le paravent des joueurs.

- Placer les ouvriers restants (y compris les ouvriers neutres beiges) à côté du plateau de jeu, cela constitue la pioche.
- Placer les éléments du château comme décrit ci-après sur les 3 zones en bordure du plateau :

Placer 12 **éléments** (3 rouges, 3 vertes, 3 bleus, 3 noires) pour le premier et deuxième niveau du château. Comme il n'y a que 8 cases disponibles, on y superpose 2 éléments de la même couleur sur les cases le long des bordures du plateau. Placer les 4 éléments restants sur les 4 zones colorées pour le troisième niveau. Les 4 zones de couleur neutre pour le 3^{ème} niveau sont laissées vides pour le moment, elles seront remplies en cours de partie.

- Trier les bâtiments par forme et placez les à côté du plateau de jeu.
- Placer les sceaux et l'or à côté du plateau.
- Mélanger les cartes construction. Chaque joueur reçoit 4 **cartes** (qui restent cachées aux autres joueurs). Placer 3 cartes face visible à côté du plateau de jeu, et mettre le reste des cartes en pile face cachée (= la pioche) à côté.



DEROULEMENT DE LA PARTIE

Le plus jeune joueur est le premier joueur; l'ordre du jeu continue dans le sens horaire.

Le tour de jeu d'un joueur est divisé en **2 phases** :

1. ACTION OBLIGATOIRE

Le joueur choisit une des 2 actions possibles suivantes :

A) Jouer une carte construction et placer le bâtiment correspondant;

OÙ

B) Placer un ou plusieurs ouvriers.

2. ACTION FACULTATIVE

Le joueur peut placer un Etendard architecte (parmi les 4).

Détail des actions :

1. ACTION OBLIGATOIRE

A) Placer un bâtiment

Le joueur joue une carte construction de sa main, prend le bâtiment représenté sur sa carte et le place de la façon suivante :

- Un bâtiment ajouté doit toucher un autre bâtiment déjà en place orthogonalement (c'est-à-dire horizontalement ou verticalement). Le château compte comme un bâtiment.

ET / OU

- Il doit être placé à côté (orthogonalement) d'un ouvrier de n'importe quelle couleur déjà en place.

Les cases recouvertes par un bâtiment doivent être **vides**, c'est à dire qu'elles ne doivent pas contenir d'autre bâtiment ou d'ouvrier.

Le joueur place un sceau de la couleur de sa carte jouée sur le bâtiment. Le sceau posé montre que le bâtiment est en construction et quelle famille participe à sa construction.

La carte construction est maintenant défaussée, elle est retirée du jeu pour le reste de la partie.

Ensuite, le joueur pioche une nouvelle carte afin de compléter sa main à 4 cartes. Les joueurs peuvent piocher aussi bien une carte du dessus de la pioche qu'une des 3 cartes posées face visible. Si un joueur prend une carte visible, une nouvelle carte provenant de la pioche est aussitôt mise à sa place de façon à toujours avoir en permanence 3 cartes visibles.

Ouvriers neutres:

Sur certaines cases du plateau de jeu des campements sont représentés. Des ouvriers errants (ouvriers neutres) peuvent y être recrutés. Ces campements ne sont pas des bâtiments et à ce titre ils peuvent être recouverts. Si un joueur place un bâtiment sur un campement, le joueur peut immédiatement prendre des ouvriers neutres de la réserve – **un ouvrier neutre par case de campement recouverte**.

Les ouvriers neutres sont placés dans la réserve personnelle du joueur derrière son paravent.

Exemple de placement d'un bâtiment (voir figures ci-dessous) :

Le joueur vert joue une carte construction. Elle représente un poste de négoce et le sceau rouge du vendeur de tissus. Le joueur prend un poste de négoce de la réserve et le place sur le plateau de jeu.

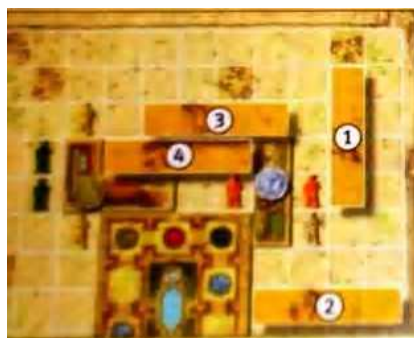


Figure 1

Montre 4 manières de placer des bâtiments; (1) touche un ouvrier, (2) et (3) touchent un autre bâtiment et (4) touche 2 bâtiments et un ouvrier.



Figure 2

*Illustre 3 exemples d'endroits où les bâtiments ne peuvent être placés :
(5) touche une partie de l'abbaye, (6) et (7) ne touchent ni un ouvrier ni un bâtiment.
Le joueur choisit l'option (4)*



Figure 3

Comme le bâtiment couvre un campement, le joueur vert prend un ouvrier neutre de la réserve commune et le place derrière son paravent. Il place alors un sceau rouge sur le nouveau bâtiment. Pour finir, il pioche une nouvelle carte et termine son tour.

B) Placer un ouvrier

Le joueur choisit un bâtiment sur le plateau de jeu. Il place ensuite des ouvriers de sa couleur et / ou neutres provenant de sa réserve (= derrière son paravent) sur les cases inoccupées orthogonalement adjacentes (**non diagonales !**) au bâtiment. Il en place autant qu'il veut.

*Important: Tous les ouvriers qu'un joueur place durant son tour touchent un **unique** bâtiment. Une fois les ouvriers posés, ils resteront en place jusqu'à la fin de la partie, ils ne peuvent donc pas être déplacés.*

Précision : si un joueur place ses ouvriers sur un campement, il ne reçoit pas d'ouvriers neutres.

Pour des exemples de placement d'ouvriers, voir plus loin.

Achèvement d'un bâtiment.

Si un bâtiment est complètement **entouré** durant une action - soit lors du placement d'un bâtiment (action A), soit lors du placement d'ouvriers (action B) - alors le bâtiment est **achevé**. Cela entraîne automatiquement la **distribution** et la **construction** d'une ou plusieurs parties du château.

Un bâtiment est complètement entouré lorsque toutes les cases orthogonales (horizontales et verticales) avoisinantes sont occupées soit par des ouvriers, soit par d'autres bâtiments, soit par le plateau de jeu.

• Distribution:

Tous les joueurs ayant placé des ouvriers sur ce bâtiment reçoivent des sceaux de la couleur du sceau sur le bâtiment :

Chaque joueur reçoit 1 sceau pour **chaque ouvrier** placé à côté (orthogonalement) du bâtiment **achevé**. Le joueur actif donne à chacun des autres joueurs les sceaux qui leur reviennent et reçoit en plus de sa part le sceau posé sur le bâtiment.

Les joueurs placent les sceaux gagnés derrière leur paravent.

Attention: Les ouvriers neutres ne rapportent pas de sceau !

Précision : Il est possible que plusieurs bâtiments soient achevés en même temps. Dans ce cas, chaque bâtiment est évalué séparément, ainsi, un ouvrier peut rapporter plusieurs sceaux. Il est également possible de placer un bâtiment de façon à l'achever immédiatement. Dans ce cas aussi le bâtiment est évalué.

S'il n'y a plus suffisamment de sceaux normaux, 5 sceaux peuvent être échangés contre un sceau de valeur 5.

• Construction d'une ou plusieurs parties du château

Le joueur actif place un élément du château sur la zone de construction du château pour chaque bâtiment nouvellement entouré.

Astuce : Le château détermine la valeur du sceau de chaque famille. La base du château comporte 10 cases sur lesquelles sont représentés 2 sceaux de chaque famille. Au début du jeu, chaque sceau vaut 2 pièces d'or. Durant la partie, des tuiles château sont placées à côté et sur les autres tuiles dans le site de construction du château. La valeur des sceaux des familles est modifiée en fonction du nombre de sceaux de chaque famille présents parmi les 10 sceaux apparaissant sur les cases du château.

En plaçant les éléments du château, les joueurs doivent suivre les règles suivantes :

Le premier niveau du château doit être construit avant que le second niveau ne puisse être commencé. Pour cela, un joueur choisit un élément du château de son choix dans la réserve de premier niveau et le place sur une case inoccupée de son choix sur le site de construction.

Lorsque les 10 cases du premier niveau ont été remplies de cette manière, les 2 éléments restants de la réserve de premier niveau sont ajoutés à la réserve du troisième niveau (sur 2 des 4 cases neutres libres sur le bord extérieur du plateau de jeu).

Ensuite, le second niveau est construit de la même manière, avec les éléments de la réserve du second niveau. Une fois le second niveau complété, les 2 éléments restants sont ajoutés dans la réserve du troisième niveau.

Important: La fin du jeu est déclenchée lorsque le second niveau est complété.



Exemple de placement d'ouvriers et de distribution :

Le joueur Violet a choisi l'action 1B – placer des ouvriers. Il choisit le poste de négoce. Pour entourer ce bâtiment, il peut placer autant d'ouvriers qu'il le désire de sa réserve. Il place 2 de ses ouvriers (violet) et un ouvrier neutre. Ils entourent le poste de négoce, mais aussi l'abbaye.

Il y a alors **distribution** : Le joueur Orange reçoit un sceau rouge de la réserve, puisqu'un de ses ouvriers est intervenu pour la construction du poste de négoce. Le joueur violet a 2 ouvriers autour du poste de négoce et reçoit donc 2 sceaux rouges de la réserve commune, en outre, il reçoit le sceau rouge posé sur le bâtiment.

Pour la **construction** de l'abbaye, le joueur jaune reçoit 2 sceaux verts de la réserve commune, le joueur violet reçoit un sceau vert de la réserve commune et celui qui est posé sur le bâtiment.

Ensuite, le joueur violet peut placer 2 éléments du château de son choix de la réserve du premier niveau, il choisit 2 éléments noirs puisqu'il en a collecté auparavant dans les tours précédents.

2. ACTION FACULTATIVE: Placer un Etendard d'architecte

A la fin de chaque tour, un joueur peut choisir de jouer un de ses Etendards d'architecte. Il défasse son Etendard (il est remis dans la boîte) et reçoit 2 ouvriers de sa couleur de la réserve commune.

En plus, il peut vendre ses sceaux :

Il peut vendre autant de sceaux qu'il le désire de sa réserve, que les sceaux soient ou non de la même famille. Il remet les sceaux dans la réserve commune et reçoit l'argent de leur vente.

La valeur des sceaux dépend de leur cours (en fonction du château) :

Le nombre de sceaux d'une couleur particulière apparaissant au château détermine le cours du sceau de cette couleur. Le joueur peut choisir quels sceaux il vend et reçoit l'argent de sa vente. Chaque joueur peut vendre des sceaux 4 fois dans la partie, les sceaux peuvent être aussi vendus à la fin du jeu.



Exemple: A la fin de son tour, le joueur vert joue un de ses Etendards architecte et prend 2 ouvriers de sa couleur de la réserve commune. Ensuite, il vend certains de ses sceaux. Il vend 7 sceaux rouges et 5 bleus. Au château, 4 éléments bleus et 3 éléments rouges sont représentés, ainsi le joueur gagne la somme déterminée selon le calcul suivant :

$$7 \text{ sceaux rouges} \times 3 \text{ éléments rouges} = 7 \times 3 = 21 \text{ pièces d'or}$$

$$5 \text{ sceaux bleus} \times 4 \text{ éléments bleus} = 5 \times 4 = 20 \text{ pièces d'or}$$

Il reçoit 41 pièces d'or.

FIN DU JEU

La fin du jeu est déclenchée lorsqu'un joueur place le **dernier** élément du second niveau du château. Les 2 éléments restants du château sont placés dans la réserve du troisième niveau. Le joueur termine son tour normalement (il peut utiliser un architecte, s'il lui en reste un).

*Précision : Même si un joueur termine plusieurs bâtiments durant son tour et peut ainsi placer plusieurs éléments du château, les 2 derniers éléments du château sont **toujours** ajoutés à la réserve du troisième niveau. Si le joueur a encore des éléments à placer, il prend les éléments de la réserve du troisième niveau (qui contient donc désormais 8 éléments) et les place sur le troisième niveau du château. A partir de ce moment, chaque joueur a exactement un tour à jouer, le jeu s'achève avec la dernière action du joueur ayant déclenché la fin du jeu.*

Lorsque des bâtiments sont achevés lors de ce tour, on place les éléments de troisième niveau sur le château. Après ce dernier tour, la partie prend fin, chaque joueur peut vendre tous ses sceaux restants de la façon décrite précédemment.

Le joueur avec le plus d'or remporte la partie, en cas d'égalité, chaque joueur partage la victoire.

Astuces tactiques:

1. Essayez de recouvrir des campements lorsque vous posez des bâtiments. Plus vous recevrez d'ouvriers neutres, plus cela sera facile d'achever des bâtiments et donc de récupérer le sceau supplémentaire.
2. Placez vos ouvriers de façon à déclencher une distribution à la fin de votre tour !
3. Ne jouez pas de carte construction de la couleur du sceau de plus grande valeur. Vos adversaires pourraient achever le bâtiment et gagner de nombreux points.
4. Jouez les Etendards architecte au bon moment. Il peut être intéressant de recevoir de nouveaux ouvriers.
5. Surveillez l'avancement de la partie, et prenez garde à la fin du jeu. Les ouvriers non placés ne rapportent rien !
6. Prêtez attention aux autres joueurs : quel joueur a collecté quel(s) sceau(x). Vous pourrez réduire la valeur de leurs sceaux en plaçant attentivement les éléments du château.
7. Placez vos ouvriers de façon qu'ils soient adjacents à plusieurs bâtiments, vous participerez ainsi à plusieurs distributions.

Pour une prise en main rapide, nous vous recommandons d'utiliser la mise en place suivante pour le jeu.

Retirer les cartes construction suivantes du jeu:



Placer les 7 bâtiments correspondants à ces cartes et le site de construction du château sur le plateau de jeu comme indiqué sur la figure.

Sur chacun des bâtiments, placer un sceau de la couleur indiquée.



Chaque joueur reçoit des ouvriers neutres beiges de la façon suivante :

- A 2 joueurs – chaque joueur reçoit 3 ouvriers neutres.
- A 3 joueurs – chaque joueur reçoit 2 ouvriers neutres.
- A 4 joueurs – chaque joueur reçoit 1 ouvrier neutre.

Le matériel restant est mis en place selon le protocole décrit en début du livret des règles.

RESUME DU JEU

1. Un joueur doit

A) Jouer une carte construction et placer le bâtiment correspondant

OU

B) Placer des ouvriers adjacents à UN bâtiment.

Si, un ou plusieurs bâtiments sont entourés :

- distribuer les sceaux
- le joueur actif places un élément du château pour chaque nouveau bâtiment entouré

2. Un joueur peut

Vendre un de ses étendards d'architecte:

- Il reçoit 2 ouvriers de sa couleur

ET

- Il peut vendre ses sceaux



Traduction de l'allemand par La Fièvre Du Jeu <http://www.fievredujeu.com>
Pour toute erreur ou omission, merci de me contacter :
<mailto:admin@fievredujeu.com>