les grands Batisseurs

3 ou 4 joueurs à partir de 10 ans

Les architectes du Moyen Age font un concours. Qui sera à même de construire la plus belle ville, celle qui aura la plus grande valeur ? Chacun tente de construire les édifices nécessaires à la réussite de sa ville, mais un système de mise aux enchères successives rend la concurrence entre les architectes plus acharnée encore. De plus, les édifices ne doivent pas être placés au hasard, certains ne peuvent pas se trouver côte à côte, et ils n'ont pas tous la même valeur. Certains édifices ont en effet une plus grande importance dans le jeu, car leur valeur lors du décompte des points à la fin du jeu est très grande. Pour couronner le tout, les autres architectes pourraient bien tenter de vous empêcher de réussir votre ville en engageant des saboteurs...

BUT DU JEU

Le joueur dont la ville obtient le plus de points à la fin du jeu a gagné le concours.

CONTENU DU JEU

40 cartes édifice
4 tentes de construction (contenant des informations très utiles pour le déroulement du jeu)
20 pièces de monnaie en or valant chacune 3 thalers
30 pièces de monnaie en argent valant 1 thaler
5 pierres noires de saboteur
1 dé

PRÉPARATION DU JEU

Avant de jouer pour la première fois, il faut enlever soigneusement toutes les pièces en carton du cadre.
Les 40 cartes édifice sont battues énergiquement et placées au milieu de la table, en deux tas de chacun 20 cartes, un tas avec les cartes face cachée, l'autre avec les cartes face visible.
Chaque joueur reçoit les trois pièces qui constituent la tente de construction, il les assemble et les pose devant lui.
En plus, chaque joueur reçoit des pièces de monnaie pour une valeur de 10 thalers.
Pendant tout le jeu, chacun garde secrète sa réserve de pièces derrière sa tente.
Les pièces de monnaie restantes constituent la caisse et sont placées au milieu de la table.
C'est au même endroit, dans la réserve qu'on dépose au début du jeu les 5 pierres de saboteur.

On lance le dé pour savoir qui commence. Celui qui obtient le plus haut score jouera en premier. Ensuite, on suit le sens des aiguilles d'une montre.

LES CARTES ÉDIFICE

Il y a 5 types d'édifice, leur nombre varie ainsi que leurs valeurs :

	Nombre	Valeur
Tour d'angle	5/5	2x1, 2x2, 3
Tour	6	2x1, 2x2, 2x3
Poterne	10	2x2, 3x3, 3x4, 2x5
Hôtel de ville	6	2x5, 2x6, 2x7
Église	8	4, 2x5, 2x6, 7, 8, 9

A l'intérieur de chaque tente est indiqué, à côté de chaque symbole et entre parenthèses le nombre de cartes pour chaque type d'édifice.
Les portes ont un symbole monnaie (1 ou 2 pièces) et rapportent des fonds supplémentaires pendant le jeu.
Les tours et les tours d'angle ont un bouclier, symbole de protection afin de se prémunir contre les attaques des saboteurs.
Toutes les cartes édifice ont, à droite une valeur en points qui sera déterminante à la fin du jeu.

DÉROULEMENT DU JEU

Le joueur dont c'est le tour a 3 phases à jouer, selon l'ordre indiqué ci-dessous. Les deux premières sont obligatoires, la dernière est en option.

1. Trouver des fonds
2. Mettre aux enchères une carte édifice
3. Construire ou saboter

Avec l'argent que le joueur a encaissé, il peut acheter aux enchères des cartes édifice et poser celles-ci au cours du jeu, afin de construire une ville. A la fin, on calcule la valeur des villes et on désigne le vainqueur.

DÉROULEMENT D'UN COUP

1. Trouver des fonds

• Le joueur lance le dé. Entre "1 et 5 ", il reçoit de la caisse le nombre correspondant de thalers (les pièces en or valent 3 thalers, celle en argent 1 thaler).
Si dans le cours du jeu le joueur a déjà posé des portes, il reçoit 1 thaler supplémentaire pour chaque symbole monnaie sur ces cartes.
• Si en lançant le dé le symbole (●) saboteur apparaît, le joueur reçoit uniquement les thalers correspondant à ses portes posées. Il prend dans la réserve une pierre de saboteur qu'il pose visible pour tous, devant sa tente.
• Si dans la réserve il n'y a pas de pierre de saboteur, il peut en prendre une chez un joueur de son choix.

2. Mettre aux enchères une carte édifice

Ensuite le joueur met aux enchères une carte édifice. Il s'agit de la carte du dessus, soit du tas face visible, soit du tas face cachée.

a) Mise aux enchères d'une carte à face visible

Le joueur touche avec le doigt la carte du dessus face visible et il doit faire lui-même la première enchère d'un montant de son choix. Les autres joueurs peuvent, les uns après les autres dans le sens du jeu, surenchérir ou passer. Celui qui passe ne participe plus aux enchères. Quand tous les joueurs ont passé leur tour sauf un, c'est celui-ci, le dernier enchérisseur, qui reçoit la carte et doit payer son offre en pièces de monnaie. La moitié du montant va à la caisse, l'autre moitié va au joueur qui a fait la mise aux enchères. (Si le montant n'est pas un compte rond, on arrondit en faveur de la caisse). Si c'est le joueur qui a fait la mise aux enchères qui obtient la carte, il paye la totalité du montant à la caisse.

b) Mise aux enchères d'une carte à face cachée

Seul le joueur qui fait la mise aux enchères a le droit de regarder la carte. Il fait ensuite une première offre, sans dire de quel édifice il s'agit. Dans le sens du jeu on surenchérit ou on passe. Quand c'est de nouveau au tour de celui qui a fait la mise aux enchères, il doit annoncer à tous les joueurs le type d'édifice qu'il a mis aux enchères, mais pas sa valeur (Les informations à l'intérieur de la tente serviront d'aide). Ensuite, la mise aux enchères continue normalement. Celui qui obtient la carte la prend en main, sans la montrer aux autres.

Si personne n'a surenchéri, le joueur qui a fait la mise aux enchères reçoit la carte sans que les autres ne soient informés de quoi que ce soit.

Comme lors de la mise aux enchères d 'une carte à face visible, le dernier enchérisseur paye la moitié du montant à la caisse et l'autre moitié au joueur qui a fait la mise aux enchères (si celui-ci n'obtient pas la carte).

INSOLVABILITÉ : Si le dernier surenchérisseur a vu trop grand et s'il n'est pas à même de payer le montant, il doit faire une déclaration d'insolvabilité et doit remettre, en guise de punition toutes ses pièces à la caisse. C'est le joueur qui a fait la deuxième offre la plus élevée qui reçoit la carte au prix annoncé par lui. Si le joueur qui a lancé les enchères a vu trop grand, il ne reçoit pas la moitié du montant. La totalité du montant va à la caisse.

3. Construire ou saboter

a) Construire

• Le joueur qui souhaite débuter sa construction doit poser, au minimum trois de ses cartes édifice face visible. Il peut commencer par une tour d'angle, mais il n'y est pas obligé.

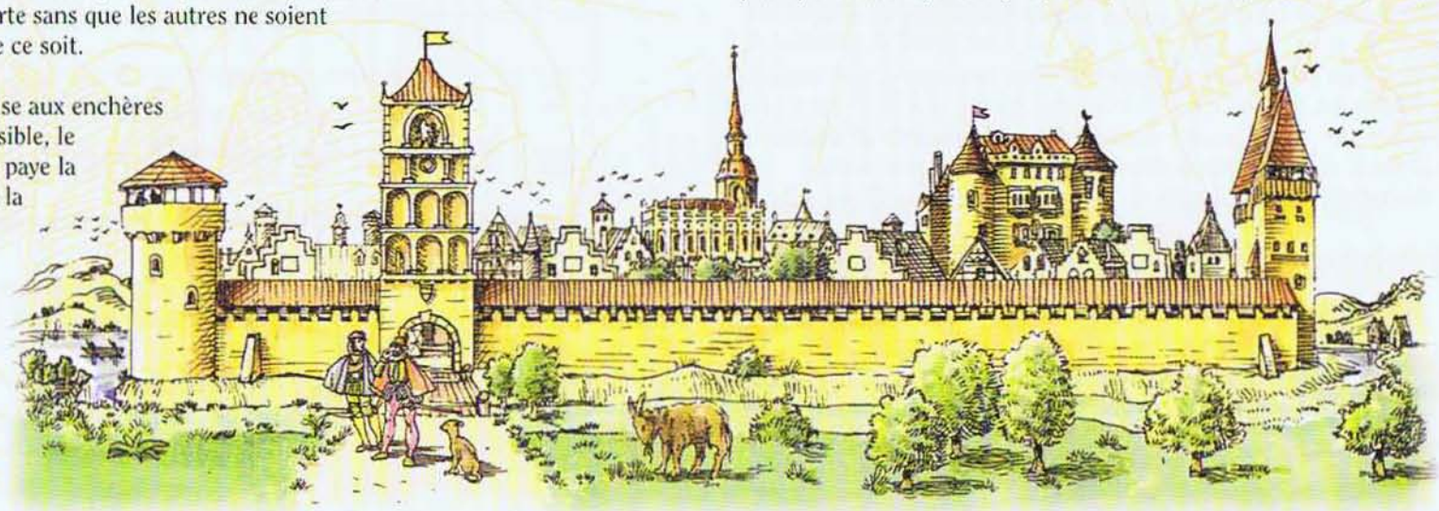
• Si on veut étendre sa ville plus tard, les nouvelles cartes sont posées à côté de celles posées auparavant. Les cartes qui ont été posées une fois ne peuvent ni être mises ailleurs, ni être échangées.

Exception : Le saboteur peut ouvrir une brèche dans une ville (voir saboter). Cette brèche peut bien sûr être comblée pendant la phase de construction par une nouvelle carte.

RÈGLES DE CONSTRUCTION

• Les cartes sont posées les unes à côtés des autres, afin de former l'image d'une ville.
• On n'a pas le droit de poser plus de 3 cartes d'un coup
• Chaque joueur doit construire une seule ville
• On ne peut pas ériger, côte à côte, deux édifices de même type. La tour et la tour d'angle sont considérées comme étant du même type. (Les couleurs des symboles servent de repère).
• La ville ne peut être achevée qu'au dernier tour, à la fin du jeu, c'est à dire que c'est seulement à ce moment là qu'on peut poser la deuxième tour d'angle ou les deux tours d'angle.

Astuce : N'attendez pas trop longtemps pour poser vos cartes d'édifice, car plus tôt vous posez vos portes, plus élevées seront vos recettes à venir. N'oubliez pas non plus que vous ne pouvez pas poser plus de 3 cartes quand c'est à vous de jouer.



b) Saboter (●)

Au lieu de construire, un joueur peut se servir d'un saboteur à condition qu'il en possède un (un seul par tour).
Le saboteur doit attaquer un édifice appartenant au joueur qui a le moins de boucliers (sur les tours et les tours d'angle). Si plusieurs joueurs ont le même nombre de boucliers, le saboteur choisit le joueur qu'il veut.
Une autre possibilité de sabotage consiste à saboter les cartes tenues par un autre joueur (voir "saboter les cartes tenues en main ").
Un joueur n'a pas le droit de se saboter lui-même.

1. Saboter un édifice construit

• Le joueur pose sa pierre de saboteur sur l'édifice qu'il veut attaquer et lance ensuite le dé.
• Les résultats suivants sont possibles (voir aussi à l'intérieur des tentes) :

SI VOUS OBTENEZ LE SYMBOLE SABOTEUR

● Le saboteur a réussi. La carte édifice est retirée de la ville. La carte est déposée au milieu de la table sous le tas qui est le moins haut, soit le tas des cartes à face visible, soit le tas des cartes à face cachée. Si les deux sont de taille identique, on peut choisir un tas.
Si vous obtenez 1 ou 2 : Le saboteur n'a pas réussi et ne cause aucun dégât.
Si vous obtenez 3, 4 ou 5 : Le saboteur est révélé, et si le propriétaire de l'édifice paye le prix de l'édifice au saboteur, celui-ci n'est pas détruit. Si le joueur ne veut ou ne peut pas vous payer, l'édifice est démoli et la carte est déposée sous le tas le moins élevé.

• Dans tous les cas, la pierre de sabotage est remise dans la réserve (au milieu de la table).

2. Saboter les cartes tenues en main

Si un joueur a 5 cartes ou plus en main, le saboteur peut s'y attaquer et peu importe le nombre de boucliers que le joueur attaqué possède. Donc, dans ce cas, il n'y a pas de défense possible.

Le joueur attaqué bat ses cartes et les présente à l'attaquant sans les montrer. L'attaquant en tire une, la montre à tous les joueurs et la dépose sous le tas le moins élevé. La pierre de sabotage est mise dans la réserve.

FIN DE JEU

Lorsqu'un joueur a mis aux enchères la dernière carte d'un des deux tas, il est le dernier à pouvoir construire ou saboter.
Ensuite, il y a le tour final.
Chaque joueur a encore une fois le droit de poser jusqu'à 3 cartes édifice. C'est seulement à ce moment là qu'une ville peut être achevée, c'est à dire complétée par une ou deux tours d'angle.

SCORE

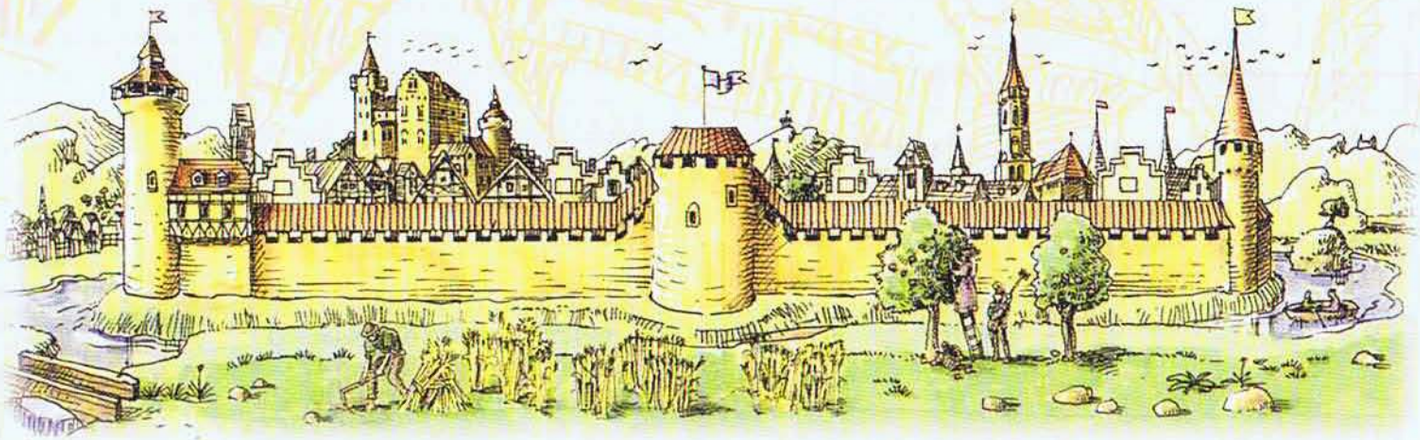
Maintenant la valeur des villes est calculée comme suit :
• Chaque carte édifice est comptée pour la valeur imprimée.
• Si une ville est complète, c'est à dire s'il n'y a pas de brèches et qu'à droite et à gauche se trouve une tour d'angle, alors elle obtient des points supplémentaires.

POINTS SUPPLÉMENTAIRES

Une ville complète, où l'hôtel de ville se trouve exactement au milieu rapporte 10 points supplémentaires. (Ceci exige que la ville soit construite avec un nombre impair de cartes).
Une ville complète, où à gauche et à droite de l'hôtel de ville se trouve le même nombre d'églises, rapporte 5 points supplémentaires. Ceci n'est bien sûr pas valable s'il n'y a aucune église. Par ailleurs les églises peuvent ne pas être situées au même endroit de chaque côté.
Une ville complète, où la tour d'angle de droite a la même valeur que la tour d'angle de gauche rapporte 5 points supplémentaires.

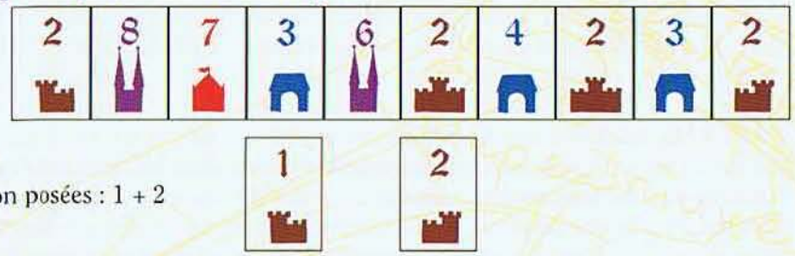
• Chaque carte édifice que le joueur tient encore en main voit sa valeur déduite du total de points du joueur.
• Les monnaies et les pierres de saboteur n'ont plus aucune valeur.

Celui qui a obtenu le plus grand nombre de points a gagné le Concours des Architectes.



Exemples pour le décompte :

Ex1 :



Cartes non posées : 1 + 2

Valeurs édifices :	2 + 8 + 7 + 3 + 6 + 2 + 4 + 2 + 3 + 2	= 39
Points supplémentaires :	L'hôtel de ville n'est pas au milieu	= 0
	Nombre d'églises identiques	= 5
	Tours d'angle identiques	= 5
Points négatifs pour cartes non posées :	- 1 – 2	= -3
Total		= 46

Ex 2 :

Cartes non posées : aucune

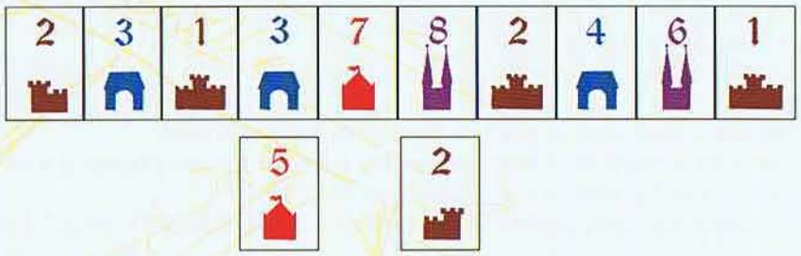
Valeurs édifices :	3 + 7 + 5 + 9 + 3	= 27
Points supplémentaires :	L'hôtel de ville est au milieu	= 10
	Nombre d'églises identiques	= 5
	Tours d'angle identiques	= 5
Points négatifs pour cartes non posées :		= 0
Total		= 47

Ex 3

Cartes non posées : aucune

Valeurs édifices :	1 + 9 + 2 + 4 + 7 + 6 + 3+ 2	= 34
	Pas de points supplémentaires	
	à cause de la brèche	= 0
	Points négatifs pour cartes non posées :	= 0
Total		= 34

Ex 4



Cartes non posées 5 + 2

Valeurs édifices :	2 + 3 + 1 + 3 + 7 + 8 – 2 + 4 + 6 + 1	= 37
	Pas de points supplémentaires	
	car la tour d'angle à droite est absente	= 0
	Points négatifs pour cartes non posées : - 5 - 2	= -7
Total		= 30

L'AUTEUR

Jean du Poël habite avec sa femme Veronika près d'Oldenbourg. Il est designer en graphisme et possède une petite maison d'édition de jeux, dans laquelle il publie surtout des jeux sur fond historique. C'est la première fois qu'un de ses jeux, pour lesquels l'histoire sert de toile de fond, à savoir son Concours des Architectes, où il a réussi à créer l'atmosphère de l'époque, est édité dans une maison d'édition plus importante.

Illustrations :
Grafik studio Krüger : Claus Stephan

Graphisme version allemande : Thilo Rick / Anke Pohl
Graphisme version Française : Le Lion Vert
Photographie : Dirk Hoffman

Partie rédactionnelle : TM-Spiele
Relecture : Melanie Frerichs-Cigli

L'auteur et l'éditeur remercient les nombreux joueurs qui ont bien voulu tester le jeu et lire la règle.

© 1998 Franckh-**KOSMOS** Verlags-GmbH & Co., Stuttgart
© 1999 **Tilsit** Éditions pour la version française.
37 route de Versailles 91160 - CHAMPLAN, France.WWW.tilsit.fr

FABRIQUÉ EN ALLEMAGNE

Ne convient pas à un enfant de moins de 36 mois. Risques d'ingestions ou d'inhalation des petits éléments.

TILSIT ÉDITIONS

KOSMOS®