

DIE BAUMEISTER VON ARKADIA^{1.0}

2 à 4 | 45-60 mm > avoir le plus d'argent

→ **préparation** | Placer plaque des fondations du chateau sur le plateau (sans recouvrir les campements) | Placer/empiler 12 fortifications (3 de chaque couleur) sur niveau 1, ainsi que niveau 2 et 4 fortifications restantes sur niveau 3 | Mélanger cartes, former pioche f.c et retourner 3 cartes f.v à côté | Chaque joueur reçoit une tente à laquelle il accroche 4 étendards, 3 ouvriers de même couleur (cachés derrière le paravent), 4 cartes | **Batiments triés** et posés à côté du chateau, tout comme les autres éléments du jeu

Tour de jeu : 2 phases

① RÉALISER L'UNE DES 2 ACTIONS (❖) DISPONIBLES :

❖ JOUER UNE CARTE ET CONSTRUIRE LE BÂTIMENT DÉSIGNÉ

- Le bâtiment doit toucher orthogonalement un autre bâtiment (y compris le chateau) **et/ou** être adjacent à un ouvrier.
 - Cases recouvertes ne peuvent contenir bâtiment ou ouvrier
 - **Sceau** de même couleur que carte jouée **placé sur bâtiment**
 - Pour chaque case campement recouverte, le joueur **gagne 1 ouvrier neutre** (beige), placé derrière son paravent
- Enfin, joueur prend une carte dans la pioche f.c ou f.v
- (memo) La pioche f.v doit toujours proposer 3 cartes

❖ **PLACER 1 OU PLUSIEURS OUVRIERS** de sa couleur ou neutre(s), issu(s) de sa réserve cachée derrière le paravent, sur les cases libres autour d'un **même** bâtiment.

❖ ACHÈVEMENT D'UN BÂTIMENT → distribution de sceaux

- Si toutes les cases orthogonales adjacentes à un bâtiment sont occupées (ouvrier, autre bâtiment, bord du plateau), un joueur **reçoit un sceau de la même couleur que celui placé sur le bâtiment** pour chacun de ses ouvriers adjacents.
- (memo) le joueur actif gagne en plus le sceau sur le bâtiment
- (memo) les ouvriers neutres ne rapportent rien
- (memo) il est possible d'encercler plusieurs bâtiments durant le même tour

❖ CONSTRUCTION DU CHÂTEAU

- Pour chaque bâtiment construit (totalement encerclé), le joueur actif **place une fortification** pour agrandir le château.
- (memo) un étage doit être achevé - avec uniquement les pièces de son niveau - avant de construire le suivant.
- (memo) les 2 fortifications non utilisées des niveaux 1 et 2 sont déplacées sur le niveau 3

② RENDRE UN ÉTENDARD (facultatif) :

- **On reçoit 2 ouvriers** de sa couleur en défaussant un étendard.
- **De plus, on peut vendre** autant de sceaux souhaités (prix du sceau $Y = 1 \times$ nombre de sceaux Y visibles au château)

Fin de partie

Dès qu'un joueur construit la dernière fortification du 2e étage, chaque joueur joue encore une fois

—(memo) les 2 fortifications restantes du niveau 2 sont immédiatement placées en niveau 3.

A la fin, les joueurs peuvent vendre leurs sceaux restants

DIE BAUMEISTER VON ARKADIA^{1.0}

2 à 4 | 45-60 mm > avoir le plus d'argent

→ **préparation** | Placer plaque des fondations du chateau sur le plateau (sans recouvrir les campements) | Placer/empiler 12 fortifications (3 de chaque couleur) sur niveau 1, ainsi que niveau 2 et 4 fortifications restantes sur niveau 3 | Mélanger cartes, former pioche f.c et retourner 3 cartes f.v à côté | Chaque joueur reçoit une tente à laquelle il accroche 4 étendards, 3 ouvriers de même couleur (cachés derrière le paravent), 4 cartes | **Batiments triés** et posés à côté du chateau, tout comme les autres éléments du jeu

Tour de jeu : 2 phases

① RÉALISER L'UNE DES 2 ACTIONS (❖) DISPONIBLES :

❖ JOUER UNE CARTE ET CONSTRUIRE LE BÂTIMENT DÉSIGNÉ

- Le bâtiment doit toucher orthogonalement un autre bâtiment (y compris le chateau) **et/ou** être adjacent à un ouvrier.
 - Cases recouvertes ne peuvent contenir bâtiment ou ouvrier
 - **Sceau** de même couleur que carte jouée **placé sur bâtiment**
 - Pour chaque case campement recouverte, le joueur **gagne 1 ouvrier neutre** (beige), placé derrière son paravent
- Enfin, joueur prend une carte dans la pioche f.c ou f.v
- (memo) La pioche f.v doit toujours proposer 3 cartes

❖ **PLACER 1 OU PLUSIEURS OUVRIERS** de sa couleur ou neutre(s), issu(s) de sa réserve cachée derrière le paravent, sur les cases libres autour d'un **même** bâtiment.

❖ ACHÈVEMENT D'UN BÂTIMENT → distribution de sceaux

- Si toutes les cases orthogonales adjacentes à un bâtiment sont occupées (ouvrier, autre bâtiment, bord du plateau), un joueur **reçoit un sceau de la même couleur que celui placé sur le bâtiment** pour chacun de ses ouvriers adjacents.
- (memo) le joueur actif gagne en plus le sceau sur le bâtiment
- (memo) les ouvriers neutres ne rapportent rien
- (memo) il est possible d'encercler plusieurs bâtiments durant le même tour

❖ CONSTRUCTION DU CHÂTEAU

- Pour chaque bâtiment construit (totalement encerclé), le joueur actif **place une fortification** pour agrandir le château.
- (memo) un étage doit être achevé - avec uniquement les pièces de son niveau - avant de construire le suivant.
- (memo) les 2 fortifications non utilisées des niveaux 1 et 2 sont déplacées sur le niveau 3

② RENDRE UN ÉTENDARD (facultatif) :

- **On reçoit 2 ouvriers** de sa couleur en défaussant un étendard.
- **De plus, on peut vendre** autant de sceaux souhaités (prix du sceau $Y = 1 \times$ nombre de sceaux Y visibles au château)

Fin de partie

Dès qu'un joueur construit la dernière fortification du 2e étage, chaque joueur joue encore une fois

—(memo) les 2 fortifications restantes du niveau 2 sont immédiatement placées en niveau 3.

A la fin, les joueurs peuvent vendre leurs sceaux restants