

## Master Builder (Les Architectes) – Règles

# MASTER BUILDER



# Master Builder (Les Architectes) – Règles



Wolfgang Kramer & Hartmut Witt

## Introduction

Vous êtes un grand architecte du Moyen Age. Vous employez des maîtres artisans, des agents de maîtrise, des marchands et des apprentis. Vous enchérissez sur des contrats de construction et construisez des bâtiments avec votre main d'œuvre.

Quand vous terminez chaque bâtiment vous recevez de l'argent, vous pouvez ainsi payer les salaires et probablement recruter des ouvriers supplémentaires. Les événements imprévus tels que les foires de ville, les feux et des salaires plus élevés dans d'autres villes peuvent rendre la gestion de vos projets très difficile. De plus, quelques ouvriers ne sont pas aussi compétents que les autres pour réaliser leurs travaux, certains peuvent même ne pas réaliser le travail simplement parce qu'ils étaient en retard la veille.

Tout ceci pourrait avoir comme conséquence d'avoir à gérer des coûts plus élevés, l'achèvement de vos projets de construction en retard ou la nécessité de licencier des ouvriers.

Pendant la partie de beaux bâtiments seront créés et à la fin une ville médiévale se trouvera au milieu de la table, complète avec des murs de ville, des tours fortifiées, des portes de ville, des maisons et un hôtel de ville.

Votre but est de devenir le plus grand et le plus célèbre architecte du Moyen Age.

Naturellement, vos adversaires ont le même but ainsi un concours animé se développera pour la suprématie dans l'industrie du bâtiment.

Le gagnant sera le joueur qui aura le plus d'argent à la fin de la partie.

Master Builder est un jeu pour 2 à 4 joueurs âgés de 10 ans et plus et une partie dure approximativement 60 minutes.

## 1. Composants

1 Plateau de jeu

72 Pièces de construction

12 Cartes contrat



40 Cartes ouvrier  
*8 maîtres artisans  
9 agents de maîtrise  
10 marchands  
13 apprentis*



16 Cartes événement



11 Cartes situation économique



18 IOUs (prêts)

12 de 10.000 \$

6 de 30.000 \$



8 Marqueurs salaire

*2 de chaque en rouge, bleu,  
jaune et vert*



Argent du jeu

20 x 1.000 \$

15 x 5.000 \$

20 x 10.000 \$

8 x 50.000 \$



1 Marqueur de phase, Truelle



1 Marqueur de premier joueur, Maillet.



## Master Builder (Les Architectes) – Règles

### 2. Préparation de la partie

Placez le plateau de jeu de côté sur la table.  
Ce plateau possède deux pistes.

1. Piste des phases
2. Piste des salaires

Placez la truelle sur la case "**Hire and/or Fire Workers [Recruter et/ou licencier des ouvriers]**" de la piste des phases.

Triez l'argent par valeurs et placez-le sur la table.

Triez les cartes ouvriers par type d'ouvrier (apprenti, marchand, agent de maîtrise et maître artisan) et créez un paquet pour chaque profession. Mélangez chaque paquet et placez-le face visible sur la table.

Mélangez les cartes événements et placez-les face cachée sur la table.

Mélangez les cartes contrats et placez-les face cachée sur la table. Dans une partie à deux joueurs, retirez quatre cartes contrat du paquet et remettez-les dans la boîte sans qu'aucun joueur ne les regarde.

Elles ne seront pas utilisées dans la partie.

Mélangez les cartes situation économique et piochez cinq cartes face cachée pour créer un paquet. Placez ce paquet sur la table. Les cartes situation économique restantes ne seront pas utilisées dans la partie et sont remises dans la boîte sans qu'aucun joueur ne les regarde.

Triez toutes les pièces de construction en fonction de leur numéro et placez-les sur la table.

Triez les cartes IOU par valeurs et placez-les sur la table.

Chaque joueur choisit une couleur, prend le marqueur salaire de sa couleur et le place devant lui sur la table.

Choisissez un banquier. Le banquier donne 40.000 \$ à chaque joueur.

Le joueur le plus jeune sera le premier joueur et reçoit le maillet.

Le jeu se déroule en sens horaire.

### 3. Compréhension des cartes

#### Les cartes ouvriers

**Salaires** : C'est la somme d'argent qu'un joueur devra payer pour conserver l'ouvrier.



La couleur de la bannière est spécifique au type d'ouvrier. Les éléments colorés de la couleur correspondante peuvent également être trouvés au verso de chaque pièce de construction et en haut de chaque carte contrat. Ceci indique de quels ouvriers vous avez besoin pour construire la pièce ou le bâtiment.

**Personnalités** : Les ouvriers ont des caprices qui peuvent les empêcher de travailler. Les caprices et leurs abréviations (en parenthèses) sont :

- Sensible (S)
- Trompeur (D)
- Faible (W)
- Négligent (N)
- Bouillant (H)

Certains ouvriers n'ont qu'un caprice et certains ouvriers peuvent avoir jusqu'à trois caprices. Plus un ouvrier a de personnalités, plus il est probable qu'il ne sera pas capable de travailler.

#### Les cartes contrats

1. **Numéro de contrat** : Ce nombre se trouve sur chaque pièce de construction afin de le trouver facilement.

2. **Nom du contrat** : C'est le nom du bâtiment.

3. **Sections de bâtiment** : C'est le nombre de pièces qui doivent être construites afin de remplir le contrat.

4. **Montant** : C'est la somme d'argent qui sera payée au joueur quand le contrat sera rempli.

5. **Coûts** : C'est l'enchère MINIMUM qui doit être offerte par un joueur pour recevoir ce contrat.

6. **Main d'œuvre minimum** : C'est le nombre minimum et la compétence de chaque ouvrier requis pour achever la construction du bâtiment dans une phase de construction.



# Master Builder (Les Architectes) – Règles

## Les cartes situation économique

**Environnement économique** : Description de la situation économique pour la manche en cours.

**Cartes révélées** : Le nombre de cartes contrat à révéler en fonction du nombre de joueurs.

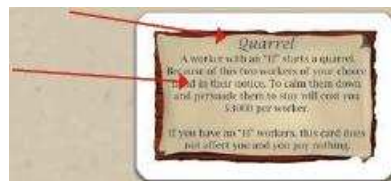
**Environnement économique**  
**Cartes révélées**



## Les cartes se événements

**Nom de l'événement**

**Effet sur le jeu**



## 4. Déroulement de la partie

Le jeu est divisé en manches et phases. Chaque manche se compose de cinq phases indiquées sur la piste des phases du plateau de jeu. Quand une phase est finie, la truelle est déplacée vers la phase suivante de la piste des phases.

Pendant une manche, le premier joueur effectue son action de la phase et la partie continue dans l'ordre du tour jusqu'à ce que chaque joueur ait eu l'occasion d'agir dans la phase.

La truelle est déplacée vers la phase suivante de la piste des phases et, en commençant par le premier joueur, chaque joueur a la possibilité d'agir dans cette phase. Ceci continue jusqu'à ce que toutes les phases aient été effectuées.

Quand toutes les phases sont terminées, le maillet est passé à gauche, la truelle est placée sur la première case de la piste des phases et une nouvelle manche commence.

La partie est jouée en six manches.

**Les 5 phases d'une manche sont :**

**Phase 1 : Recruter et/ou licencier des ouvriers**

**Phase 2 : Acquérir des contrats**

**Phase 3 : Événements**

**Phase 4 : Construction**

**Phase 5 : Collecter les revenus et payer les salaires**

A chaque fois qu'une phase est finie, la truelle est déplacée vers la phase suivante de la piste des phases et la phase suivante commence.

### PHASE 1 : Recruter et/ou licencier des ouvriers

#### Manche 1

En commençant par le premier joueur et en continuant dans l'ordre du tour, chaque joueur choisit un des quatre ouvriers face visible et le place face visible devant lui.

Les joueurs continuent de choisir des ouvriers jusqu'à ce que chaque joueur ait cinq ouvriers face visible devant lui. Un joueur ne peut pas passer dans le but d'attendre un meilleur ouvrier.

Aucun ouvrier n'est licencié pendant la manche 1.

*Conseil : Pendant votre première partie, vous devriez recruter au moins un ouvrier de chaque niveau de qualification.*

Quand chaque joueur a recruté 5 ouvriers, chaque joueur additionne les salaires de ses ouvriers et place son marqueur salaire sur la case correspondante de la piste des salaires.

*Exemple : Un joueur a 1 maître artisan, 1 agent de maîtrise, 1 marchand et 2 apprentis.*



Son total des salaires est 14 (14.000 \$). Le joueur met son marqueur salaire sur ce nombre de la piste des salaires.



#### Manches 2 – 5

En commençant par le premier joueur et en continuant dans l'ordre du tour, un joueur peut :

1. Recruter 1 ouvrier,
2. Licencier 1 ouvrier, ou
3. Passer et ne rien faire.

*Exemple : Recruter un agent de maîtrise - Recruter un apprenti – Licencier un autre apprenti (parce qu'il a 3 caprices).*

Chaque joueur a trois possibilités d'exécuter une des actions précédentes mais UNE seule à la fois dans l'ordre du tour.

# Master Builder (Les Architectes) – Règles

## Recrutement d'un ouvrier

Quand un joueur recrute un ouvrier, les salaires à payer augmentent. Le joueur déplace **immédiatement** son marqueur salaire vers le nouveau total sur la piste des salaires. La piste des salaires **fini à 30** car c'est le maximum qu'un joueur peut payer en salaires. Un joueur ne peut recruter un nouvel ouvrier que si le nouveau total des salaires à payer ne dépasse pas cette limite supérieure.

## Licencier d'un ouvrier

Quand un joueur licencie un ouvrier, il place la carte ouvrier sous le paquet correspondant et les salaires à payer du joueur diminuent. Le joueur déplace immédiatement son marqueur salaire vers le nouveau total sur la piste des salaires.

## Passer

Quand un joueur passe, ni il recrute ni il licencie d'ouvrier. Cependant, il peut décider de recruter ou licencier un ouvrier à sa prochaine occasion.

## PHASE 2 : Acquérir des contrats

### Manche 1

Révélez un nombre de contrats égal au nombre de joueurs + 1.

### Manches 2 – 5

La carte supérieure du paquet des situations économiques est retournée face visible. Elle indique combien de nouveaux contrats deviennent disponibles cette manche, sous réserve qu'il en reste assez dans le paquet.

*Exemple : A 2 joueurs, révélez 0 contrat, à 3 joueurs, révélez 1 contrat et à 4 joueurs, révélez 1 contrat.*



Le premier joueur a deux options :

1. Enchérir sur un contrat ou
2. Passer

### Enchérir sur un contrat

Le premier joueur indique un contrat qu'il souhaite réaliser et annonce son enchère initiale pour ce contrat. L'enchère initiale doit TOUJOURS être au moins égale à l'enchère minimum indiquée sur le contrat.

Dans le sens des aiguilles d'une montre, chaque joueur peut alors enchérir un montant plus élevé ou passer.

Un joueur DOIT pouvoir payer le montant qu'il enchérit.  
Un joueur NE PEUT PAS prendre un prêt pour couvrir son enchère.

Si aucun autre joueur n'est intéressé par le contrat, le joueur actif paye son enchère à la banque, place la carte contrat devant lui et reçoit toutes les pièces de construction correspondantes qu'il place devant lui.

Si un autre joueur est intéressé par le contrat il doit alors enchérir un montant plus élevé. Le contrat va au plus haut enchérisseur.

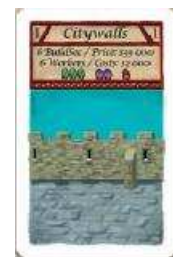
## Passer

Si un joueur passe, il ne peut pas surenchérir plus tard pour ce contrat. Il pourra cependant enchérir sur les contrats ultérieurs.

*Exemple : Bleu choisit le contrat 1 et enchérit 2.000 \$. Bleu doit pouvoir payer ce montant et ne peut pas prendre un prêt pour couvrir son enchère.*

*Jaune enchérit alors 5.000 \$. Vert passe. Rouge enchérit 7.000 \$. Bleu et Jaune passent tous les deux.*

*Rouge paye 7.000 \$ à la banque et reçoit la carte contrat ainsi que toutes les pièces de construction du contrat 1.*



Après qu'une enchère a été terminée, le premier joueur choisit un autre contrat à mettre aux enchères. Si le premier joueur n'a pas d'argent à enchérir, le joueur suivant dans l'ordre du tour choisit le prochain contrat à mettre aux enchères.

## Exceptions

**Dans la manche 1**, une fois qu'un joueur a acquis deux contrats, le droit d'enchérir est limité aux joueurs qui n'ont encore aucun contrat ET chaque joueur restant ne peut plus obtenir qu'un contrat. Chaque joueur doit avoir au moins un contrat après la manche 1.

Si le premier joueur a acquis deux contrats, le joueur à sa gauche choisit alors le contrat à mettre aux enchères et annonce son enchère initiale.

S'il ne reste qu'un contrat, le joueur restant sans contrat paye simplement l'enchère minimum indiquée sur la carte et reçoit la carte contrat et les pièces de construction. Il n'y a pas d'enchère dans ce cas.

**Dans les manches 2-5**, le droit des joueurs à enchérir sur un contrat n'est pas affecté par le fait que les autres joueurs possèdent des contrats ou pas. Il est possible qu'un joueur soit incapable de construire parce qu'il ne possède pas de contrat.

## Master Builder (Les Architectes) – Règles

### Aucun intérêt pour un contrat

Si personne n'est intéressé par un contrat particulier, il reste disponible pour la prochaine manche et on place dessus 5.000 \$. Cet argent ira à celui qui l'acquerra (avec ou sans enchère) dans la prochaine manche.

Si le contrat n'est pas acquis lors de la prochaine manche, il est retiré de la partie.

### PHASE 3 : Evénements

Les cartes événements reflètent les incertitudes de l'industrie du bâtiment et retardent souvent l'achèvement d'un contrat. Bien que les cartes événements affectent tout le monde, elles peuvent causer des désagréments plus significatifs à un joueur plutôt qu'à un autre.

Le premier joueur révèle la carte supérieure du paquet événements lit le texte.

Les cartes événements affectent **TOUS** les joueurs et sont exécutées dans l'ordre du tour.

Si, comme résultat d'une carte événement, un ouvrier devient indisponible pour la phase de construction, sa carte doit être retournée face cachée. Cependant, cet ouvrier doit toujours être payé.

Chaque ouvrier devenu indisponible en raison d'une carte événement sera de nouveau disponible après la phase de construction.

Chaque ouvrier qui a été démis ou libéré en raison d'une carte événement déclenche immédiatement l'ajustement du niveau de salaires du constructeur correspondant.

Chaque carte événement exécutée est placée sous le paquet événements.

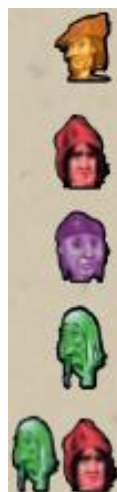
### PHASE 4 : Construction

Chaque carte contrat possède un code couleur indiquant le nombre ET la compétence de chaque ouvrier requis pour construire complètement le bâtiment.

**Jaune** indique un maître artisan  
**Rouge** indique un agent de maîtrise  
**Pourpre** indique un marchand  
**Vert** indique un apprenti.

La couleur est la compétence MINIMUM de l'ouvrier requis. Le travail peut toujours être effectué par un ouvrier plus compétent qui est mieux qualifié que celui requis par le code couleur.

Par exemple :



Cette section peut **SEULEMENT** être accomplie par un maître artisan.

Cette section peut être accomplie par un agent de maîtrise ou un maître artisan.

Cette section peut être accomplie par un marchand, un agent de maîtrise ou un maître artisan.

Cette section peut être accomplie par un apprenti, un marchand, un agent de maîtrise ou un maître artisan.

Cette section peut être accomplie par un agent de maîtrise et un apprenti ou deux ouvriers avec des qualifications égales ou meilleures. Par exemple un agent de maîtrise et un marchand ou deux agents de maîtrise ou un maître artisan et un apprenti.

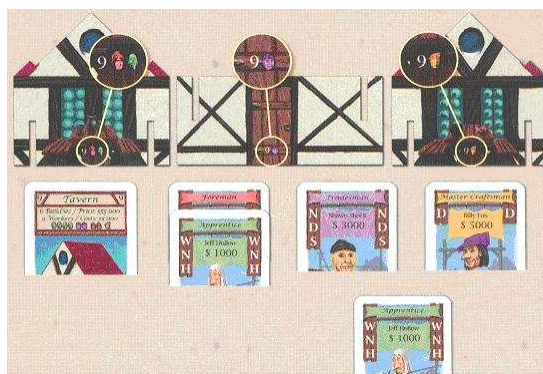
### Les sections de bâtiment

Chaque section de bâtiment a un code couleur similaire à celui des cartes contrat. Cependant, ces codes sont spécifiques à chaque section du bâtiment en cours de construction car quelques sections sont plus difficiles à construire et exigent plus de travailleurs qualifiés pour l'accomplir.

En utilisant les codes couleurs des sections, chaque joueur fait maintenant ses plans de construction en plaçant des cartes ouvrier sur les sections de bâtiment qu'il souhaite construire en s'assurant que chaque ouvrier est assez compétent pour le travail.

**Note : La couleur des vêtements des ouvriers n'a aucune signification.**

*Par exemple, un joueur a 5 ouvriers disponibles (1 maître artisan, 2 agents de maîtrise, 1 marchand et 2 apprentis) et il possède le contrat 8. Il peut utiliser chacun d'eux sauf les apprentis. Il construira un mur latéral et deux pignons. Il diffère jusqu'à la prochain manche la construction de l'autre mur et des deux sections de toit.*



## Master Builder (Les Architectes) – Règles

Après que chaque joueur a terminé ses plans de construction chacun, dans l'ordre du tour, montre comment il a affecté ses ouvriers. Une fois que chaque joueur a confirmé le niveau de compétence minimum pour chaque section de bâtiment, chacun érige ses sections simultanément.

Chaque joueur choisit quand il commence et finit un bâtiment.

### Règles de construction

Un bâtiment doit être stable, c'est-à-dire qu'il doit commencer par au moins deux sections, un mur latéral et un pignon.

Le toit ne peut être construit que quand les 4 murs sont construits.



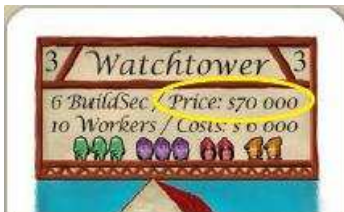
Une fois que chaque joueur a érigé ses sections de bâtiment, chaque ouvrier est replacé devant le joueur et est à nouveau disponible pour la phase suivante.

Chaque carte ouvrier qui était face cachée à cause d'un événement est maintenant retournée face visible et est à nouveau disponible pour la phase suivante.

### PHASE 5 : Collecter les revenus et payer les salaires

#### Collecter les revenus

Pour chaque contrat réalisé chaque joueur reçoit de la banque le montant indiqué sur la carte contrat.



Si un joueur n'a terminé aucun bâtiment pendant cette manche, il n'obtient rien.

Les bâtiments terminés sont placés au milieu de la table pour former la ville.

### Payer les salaires

Chaque joueur doit maintenant payer les salaires, le montant indiqué par son marqueur de joueur sur la piste des salaires. Ce montant doit être payé indépendamment du fait le joueur a collecté de l'argent ou pas !

### Crédit

Si un joueur ne peut pas verser les salaires de ses ouvriers comme indiqué sur la piste des salaires, il DOIT prendre un prêt à la banque.

Il y a deux types de prêts. Prêts à court terme et prêts à long terme, chacun avec différentes conditions de remboursement.

Deux conditions de remboursement sont indiquées sur chaque carte prêt, tôt et tard. Le montant de remboursement tôt est ce qui est dû s'il reste des cartes contrat en jeu quand le remboursement est fait. Le montant de remboursement tard est ce qui est dû si le paquet de cartes contrat a été épuisé avant que le remboursement ne soit effectué.

Le remboursement des prêts est comme suit.

Type de prêt	Argent reçu	Montant du remboursement	
		Tôt	Tard
Petit	10000\$	13000\$	15000\$
Grand	30000\$	38000\$	40000\$

C'est au joueur qui prend un prêt de décider quel type de prêt il veut.

Quand un joueur prend un prêt, il reçoit de la banque le montant égal à la valeur du prêt et une carte IOU pour lui rappeler qu'il doit de l'argent.

Un joueur peut avoir plusieurs cartes IOU différentes.

Le remboursement d'un prêt peut être fait à tout moment

### Nouvelle manche

Avant qu'une nouvelle manche commence, le maillet est déplacé d'un joueur vers la gauche et la truelle est déplacée sur la case "Hire and/or Fire Workers [Recruter et/ou licencier des ouvriers]" de la piste des phases.

Le nouveau premier joueur commence la phase 1 "Recruter et/ou licencier des ouvriers".

## Master Builder (Les Architectes) – Règles

### 5. Fin de la partie

La partie se termine au plus tard après la 6<sup>ème</sup> manche, c'est-à-dire la manche dans laquelle la 5<sup>ème</sup> carte situation économique est retournée face visible.

Elle finit plus tôt si, avant la 5<sup>ème</sup> manche, tous les contrats ont été acquis par des joueurs. Dans ce cas il y a encore une manche dans laquelle aucun contrat n'est attribué.

*Par exemple, tous les contrats sont attribués pendant la 4<sup>ème</sup> manche. Dans ce cas la partie se termine après la 5<sup>ème</sup> manche.*

Pour chacun de ses bâtiments inachevés, chaque joueur reçoit le montant indiqué sur la carte contrat MOINS \$20.000 pour CHAQUE section inachevée. Cependant, le montant ne peut jamais être négatif ! Si le calcul donne un résultat négatif, le joueur ne reçoit rien.

Chaque joueur compte alors son argent et soustrait du total la valeur de remboursement de tous les prêts restants.

Le joueur avec le plus d'argent est déclaré grand architecte et gagne la partie.

### 6. Variantes

**Choix des ouvriers** : Pendant la phase "Recruter et/ou licencier des ouvriers", chaque joueur peut verser 1000\$ à la banque afin de regarder dans un paquet d'ouvriers et choisir un ouvrier de son choix.

**Evénements sélectifs** : Chaque joueur reçoit 2 cartes événement au début de la partie. Le premier joueur choisit une de ses cartes pour la manche.

**Louer des ouvriers** : Si un joueur a des ouvriers sans emploi pendant une phase de construction, il peut les louer aux autres joueurs. Le montant de la location est décidé par négociations. A la fin de la phase de construction, l'ouvrier est rendu à son employeur.

**Evénements additionnels** : Deux cartes événement sont révélées à chaque manche et toutes les deux exécutées.

### 7. Instructions de construction

#### **Murs de la ville**

Les contrats des murs de la ville (numéros 1, 2, 7 et 12) exigent la construction de 2 murs de la ville.

Vous construisez d'abord complètement le premier puis construisez ensuite l'autre.

D'abord, vous construisez ensemble une section de mur et un côté (voir les diagrammes 1 et 2). Le second côté verso est ensuite ajouté (diagrammes 3 et 4). Le deuxième mur est construit de la même manière.



#### **Bâtiments**

Chaque bâtiment exige l'assemblage d'un pignon et d'un mur latéral (diagrammes 1 et 2) car c'est la seule manière par laquelle un bâtiment tiendra debout tout seul. Ajoutez alors le deuxième pignon ou le second mur puis la quatrième section (diagramme 3). Quand chacun des quatre murs est en place, vous ajoutez les deux sections de toit. Pour tous les bâtiments, les deux sections de toit sont indiquées dans le diagramme 4. Le bâtiment terminé est visible dans le diagramme 5.

