

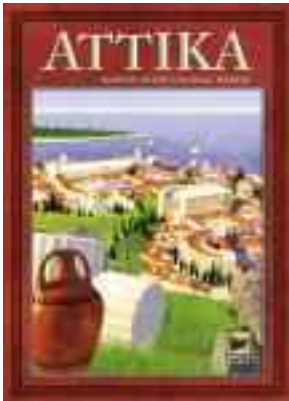
ATTIKA

2 à 4 joueurs

+ 10 ans

60 mn

CONTENU



Casasola Merkle • 2003 • Hans im Gluck | traduction "Etienne Grignou" 1.0



Chaque joueur gère la construction de sa cité au sein de la péninsule grecque, en y installant temple, théâtre et oracle, port et bateaux, vignobles et négociants...

Matériel :

22 tuiles plateau de jeu

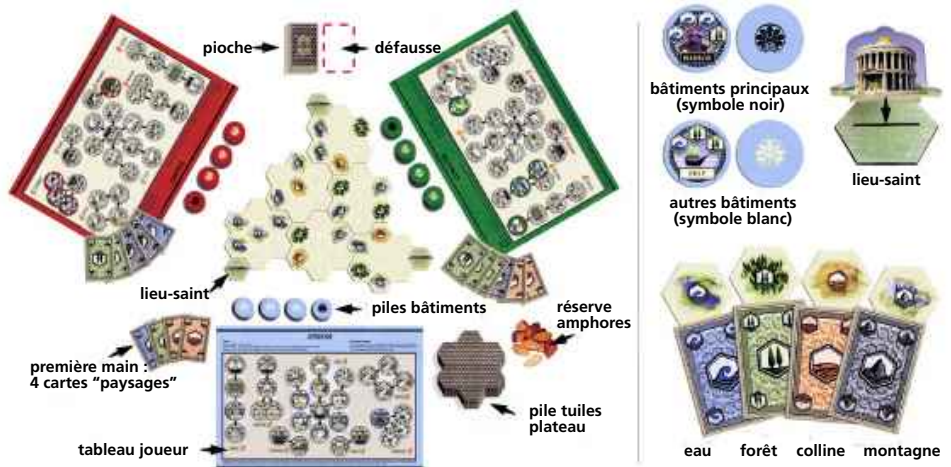
4 tuiles "lieu-saint"

15 amphores

120 jetons "batiment"

60 cartes "paysage"

4 tableaux



Préparation

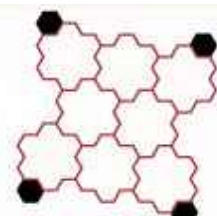
Mélangez les tuiles et placez-les, face cachée, en une pile éloignée du centre de la table. Selon le nombre de joueurs, piochez 4, 6 ou 8 de ces tuiles et placez-les, face visible, au centre de la table selon le schéma ci-dessous afin de former le plateau de jeu:



2 joueurs



3 joueurs



4 joueurs

Toujours selon le nombre de joueurs, placez 2, 3 ou 4 temples à côté des tuiles (symbole noir sur le schéma ci-dessus)

Le Clube

clube.free.fr

Constituez à côté du plateau la réserve d'amphores.

Chaque joueur prend un tableau (il le pose devant lui) et les 30 jetons "bâtiment" de même couleur.

Note : pour simplifier, tous les jetons sont définis comme "bâtiment", même les champs de maïs, les bateaux, les routes, etc..

Chaque joueur prend ses 6 jetons "bâtiments principaux" (symbole noir au dos), les mélange face cachée, et forme une pile à côté de son tableau.

Les 24 jetons restants sont mélangés de la même manière pour former 3 piles de 8 jetons, toujours positionnées à côté du tableau.

Chaque joueur pioche alors le jeton supérieur de chacune de ses 4 piles et les place, face visible, sur les espaces correspondants de son tableau.

Mélangez ensuite les 60 cartes "paysage" et formez une pile, face cachée, à l'écart du centre de la table

Le premier joueur est désigné et il pioche 4 cartes "paysage" afin de former sa main de départ. Le joueur à sa gauche en pioche 5, le suivant 6 et le dernier 7.

But du jeu

le vainqueur est celui :

- qui construit en premier ses 30 bâtiments

ou

- qui connecte en premier 2 lieux saints, avec une chaîne ininterrompue de ses bâtiments

Déroulement du Jeu

Le premier joueur commence la partie les joueurs jouent ensuite en sens horaire.

A son tour de jeu, un joueur peut :

- soit piocher 2 nouveaux bâtiments
- soit construire 3 bâtiments

Piocher un bâtiment (x2)

Le joueur pioche 1 bâtiment d'une des 4 piles et le regarde.

S'il s'acquiesce immédiatement du coût de construction (*voir règles de construction*), il peut placer le jeton sur le plateau de jeu.

Sinon, il le place sur l'espace correspondant de son tableau.

> Cette action est réalisée 2 fois.





Construire un bâtiment (x3)

Le joueur choisit l'un des bâtiments présents sur son tableau, paie le coût de construction et place le jeton sur le plateau de jeu (*voir règles de construction*)

> **Cette action est réalisée 3 fois.**

>>>> **Après avoir pioché 2 fois ou construit 3 fois, son tour prend fin**

Piocher des cartes paysages

Un joueur peut renoncer à une ou plusieurs de ses actions contre une ou plusieurs cartes "paysage"
exemple : un joueur décide de construire. D'abord, il bâtit une forteresse sur le plateau de jeu. Au lieu de faire ensuite 2 autres constructions, il pioche 2 cartes "paysages" et les ajoute à sa main. S'il avait choisi l'action de piocher et tiré, dans un premier temps, un jeton forteresse, il n'aurait pu ensuite piocher qu'une seule carte "paysage"

Un joueur qui renonce totalement à son action (piocher ou construire) tire 3 cartes "Paysages"

Attention : un joueur ne peut jamais construire ou piocher un bâtiment après avoir pioché des cartes

La main du joueur n'est pas limitée en nombre de cartes.

Lorsque la pile de cartes est épuisée, mélangez la défausse pour reformer une nouvelle pioche.

Zone de construction

Un joueur peut poser un jeton bâtiment sur un espace libre du plateau de jeu, avec ou sans symbole "paysage". Il ne peut pas construire sur un lieu-saint.

Coût de construction

Chaque jeton "bâtiment" affiche des symboles "paysage" qui déterminent le prix maximum à payer pour le placer sur le plateau de jeu. Le prix final sera éventuellement revu à la baisse en fonction de l'emplacement choisi : vous pouvez déduire du tarif de base les symboles présents sur la case de destination de votre bâtiment et de ses cases adjacentes encore libres.

Pour payer, le joueur doit se défausser des cartes "paysage" correspondantes au coût final.

Il peut se défausser de 2 cartes (identiques ou non) à la place d'une carte requise pour le règlement.



exemple : Le joueur vert veut construire une forteresse dont le coût initial est de 3 montagnes + 1 colline. L'emplacement choisi lui permet de déduire 2 montagnes du prix final (les symboles "mer" sont ignorés)



Il devra se défausser de 2 cartes (1 colline + 1 montagne)

montagne par 1 carte eau+ une carte forêt.



Construction gratuite

Un joueur ne doit rien payer s'il construit dans le bon ordre ses bâtiments.

Sur son tableau personnel, les flèches dans chaque groupe décrit l'ordre à suivre si on souhaite construire gratuitement :

- Le bâtiment en amont (celui d'où part la flèche) doit déjà être construit sur le plateau de jeu
- Le bâtiment en aval (pointé par la flèche) doit être construit adjacent au bâtiment en amont

exemple : Le joueur vert construit sa tour adjacente à sa forteresse. Il ne paie rien pour sa construction car sur son tableau, la tour est pointée par la forteresse



Attention, les joueurs ne peuvent pas construire gratuitement dans les cas suivants :

- **inversion** : la tour est déjà construite et la forteresse est bâtie ensuite
- **saut de construction** : la carrière est déjà construite et la tour est bâtie ensuite.
- **mauvaise couleur** : la tour est construite adjacente à une forteresse adverse
- **bâtiments principaux** (titrage blanc sur fond noir) : ils ne peuvent pas bénéficier de la gratuité.

Construire des routes

Pour construire une route, un joueur doit payer avec 5 cartes (de n'importe quel type). Comme pour les autres bâtiments, ce coût peut être réduit en fonction de son emplacement et des cases libres adjacentes. Un joueur peut construire gratuitement une route si elle est posée adjacente à une autre de ses routes

exemple : Le joueur vert construit une première route sur la case centrale, réduisant ainsi son coût de 2 montagnes et 2 eaux. Il paie alors une carte "paysage" de son choix. Plus tard dans le jeu, il construit gratuitement une route, car elle est adjacente à la première.



Colonies

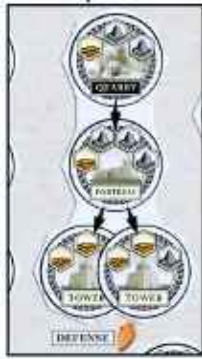
Une colonie est constituée de 1 ou plusieurs bâtiments adjacents de même couleur. Un joueur fonde une nouvelle colonie quand il pose sur le plateau de jeu un bâtiment qui n'est pas adjacent à l'un de ses autres bâtiments.

Lorsqu'un joueur fonde une nouvelle colonie, il doit payer un surcoût par rapport au prix affiché sur le bâtiment. Ce surcoût équivaut à une carte supplémentaire pour chacune de ses colonies déjà présentes sur le plateau.

exemple : Le joueur rouge a déjà 2 colonies. Il construit une route et fonde ainsi une nouvelle colonie : il doit alors payer 2 cartes paysages supplémentaires.

note : un joueur pourra au cours de la partie réunir plusieurs colonies en bâtissant au bon endroit, réduisant ainsi le coût de ses prochaines colonies. Les constructions qui sont uniquement connectées par un lieu-saint ne forment pas une même colonie.





Amphores

Chaque bâtiment appartient à l'un des 7 groupes, tous représentés sur le tableau : par exemple, la carrière, la forteresse et les 2 tours forment le groupe "défense"

Lorsqu'un joueur réussit à connecter **directement** tous ses bâtiments d'un même groupe sur le plateau de jeu, il gagne une amphore. Celle-ci peut-être utilisée immédiatement ou conservée pour un tour ultérieur.



exemple : le joueur vert construit sa carrière de tel manière que les 4 éléments du groupe "défense" sont connectés. Il prend une amphore de la réserve et la place à côté de son tableau.

note : il n'est pas nécessaire d'avoir les éléments du même groupe connectés dans l'ordre affiché sur le tableau

Si la réserve d'amphores est vide, le joueur pioche une carte "paysage" à la place.

Action supplémentaire

Lorsqu'un joueur utilise une amphore (il la repose dans la réserve commune), il peut piocher un bâtiment supplémentaire (s'il a avait choisi de piocher à son tour) ou construire un bâtiment supplémentaire(s'il a avait choisi de construire à son tour)

Une amphore peut également être échangée contre une carte "paysage"

Rappel : un joueur ne peut pas piocher ou construire un bâtiment après avoir tiré une carte "paysage"

Un joueur peut utiliser autant d'amphores souhaité pendant son tour de jeu, y compris celles gagnées pendant ce même tour.

Etendre le plateau de jeu

Quand un joueur pioche le dernier jeton de l'une de ses piles "bâtiment", il le place d'abord sur le plateau (en payant le coût éventuel) et étend ensuite l'aire de jeu en plaçant une nouvelle tuile, (il l'oriente comme il le souhaite).

Il doit placer la nouvelle tuile de telle manière qu'elle soit adjacente au moins à une autre tuile ou lieu saint.

Elle peut être placée même si elle crée espaces vides dans le plateau de jeu.

On peut tout de suite construire sur la nouvelle tuile placée.



Fin du jeu

Un joueur gagne la partie lorsqu'il pose en premier sur le plateau de jeu ses 30 jetons "bâtiment" ou lorsqu'il arrive à connecter 2 lieux saints par une chaîne ininterrompue de bâtiments de sa couleur

La partie prend fin immédiatement.

Règles souvent oubliées lors de la première partie :

Un joueur peut jouer 2 cartes de n'importe quel type de paysage contre une carte paysage requise

Lorsqu'un joueur fonde une nouvelle colonie, il doit s'acquitter d'un surcoût de construction

Lorsqu'un joueur a construit tous les bâtiments d'un groupe et qu'ils sont directement connectés, il gagne une amphore.

Lorsqu'un joueur pioche le dernier jeton de l'une de ses piles "bâtiment", il doit placer une nouvelle tuile pour étendre le plateau de jeu..

Traduction par Etienne Grignou - octobre 2003

D'après les règles anglaises de Rio Grande

Si vous constatez une erreur dans cette traduction, n'hésitez pas à nous la signaler.

<http://clube.free.fr>