

ARCHITECTURA

Règles du jeu

Dans Architectura, les architectes les plus célèbres du royaume construisent une cité resplendissante, remplie de parcs, théâtres, tavernes et bien d'autres édifices. Chaque architecte veut devenir le plus influent de la ville, et leur ambition mène vers une compétition acharnée

Dans ce jeu, vous allez construire une grille de quartiers et rues. Chaque nouveau bâtiment aura une influence sur la valeur des bâtiments adjacents, ou pourra même détruire des bâtiments.

Jouez à Architectura selon les règles de base, ou formez un set de cartes pour chaque joueur pour une expérience de jeu unique et variée!



Contenu de la boîte



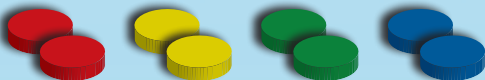
4 sets de 12 cartes de base (en 4 couleurs)



4 sets de 6 cartes spéciales (en 4 couleurs)



8 cartes quartier



8 jeton protection (2 de chaque couleur)

1 livret de règles

Deux variantes de jeu

Dans le jeu de base, tous les joueurs possèdent les mêmes cartes. Tous les bâtiments sont les mêmes, avec comme seule différence la couleur des cartes. Nous vous recommandons de jouer avec les cartes de base pour votre première partie.

Dans la version avancée, chaque joueur reçoit un set de cartes spéciales pour remplacer certaines cartes de base.

Les règles du jeu de base sont expliquées dans les prochaines pages. Puis, vous trouverez les règles pour la variante avancée en page 11.

Description d'une carte

Valeur
modifiée

Nom

Valeur de
départ



Effet de la
carte

Les bannières indiquent les
couleurs des joueurs.



Les cartes spéciales sont
indiquées avec un symbole
❁ à côté de leur nom.

Les cartes avec un sym-
bole ➤ en bas à gauche
indiquent un effet pour la
fin de la partie.



Aperçu du jeu

À tour de rôle, les joueurs vont placer des cartes dans la grille urbaine composée de quartiers et de rues. Chaque carte a sa propre valeur (les chiffres au bord des cartes) qui peut changer en pivotant la carte. La valeur modifiée se trouvant sur le côté supérieur indique la nouvelle valeur de la carte. Les cartes possèdent des effets qui vous permettront de manipuler vos cartes ainsi que les cartes adverses (modifier la valeur, détruire, déplacer, échanger, etc.)



À la fin de la partie, les joueur comptabilisent les valeurs actuelles de leurs cartes. Le joueur avec le plus de points de victoire (PV) sera élu meilleur architecte de la ville!

Mise en place

Chaque joueur prend un set de 12 cartes de base ainsi que les jetons protection de la même couleur. Mélangez vos cartes et formez une pioche en face de vous. Prenez les trois premières cartes de votre pioche en main.



Placez les 8 cartes quartier l'une à côté de l'autre, de 1 à 8, en laissant assez de place en dessous de cette rangée pour les rangées futures.

Le joueur qui a visité un chantier le plus récemment commence la partie. Vous jouerez ensuite dans le sens des aiguilles d'une montre .

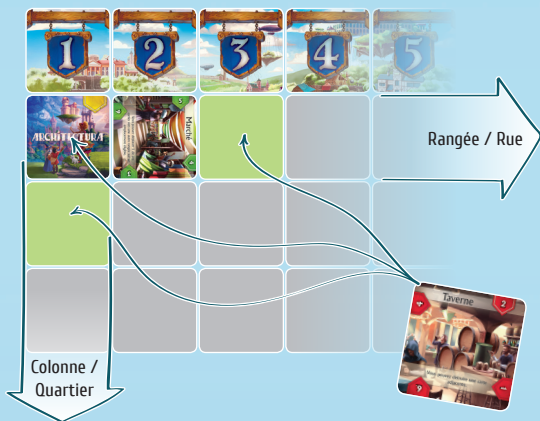
Déroulement d'une partie

Pendant votre tour, vous devez jouer une carte de votre main et effectuer les effets de la carte. Ensuite, piochez un nombre de cartes jusqu'à atteindre votre nombre maximum de cartes en main (voir page 10). Si votre pioche est vide, vous ne pouvez plus ajouter de cartes en main. Si votre pioche ainsi que votre main est vide, vous passez votre tour.

Une fois par partie, vous pouvez remettre toutes vos cartes en main en ordre aléatoire au fond de votre pioche et piochez autant de nouvelles cartes en main.

1. Jouer une carte

Les cartes jouées sur la table forment des rangées (rues) et des colonnes (quartiers). Le nombre maximum de rues dans la ville équivaut au nombre de joueurs. Chaque rue a 8 places disponibles pour les bâtiments, indiquées par les cartes quartier. Les rues sont toujours remplies de gauche à droite.



Lors de votre tour, vous **DEVEZ** placer une carte sur:

- ◆ Un emplacement vide à droite d'une carte, OU
- ◆ Le premier quartier d'une rue vide, le plus proche des cartes quartier possible, OU
- ◆ Un emplacement qui contient une carte détruite (face cachée).

Un emplacement où l'on peut placer une carte est appelée **éligible**.





Règle supplémentaire pour une partie à 3 ou 4 joueurs : Il est interdit de placer plus de 2 cartes consécutives dans une rue de sa couleur, sauf exception grâce aux effets des cartes.

2. Comparer les valeurs

Après avoir joué une carte, comparez la valeur de votre carte avec la carte voisine de gauche. La couleur de la carte voisine n'est pas importante. S'il n'y a pas de carte voisine, ou si la carte voisine est détruite, *vous ne comparez PAS les valeurs*.

- ◆ Si la valeur de la carte voisine est inférieure ou égale à la moitié de la valeur de votre carte, la carte est détruite; vous retournez cette carte face cachée sur son emplacement.



- ◆ Si la valeur de la carte voisine est inférieure à la votre, mais supérieure à la moitié (par exemple, votre carte à une valeur de 10 et la carte voisine à une valeur de 6), vous diminuez la valeur de celle-ci en la pivotant dans le sens inverse des aiguilles d'une montre. La valeur inférieure se situe maintenant sur le côté supérieur de cette carte. Si la

carte voisine à déjà sa plus petite valeur, vous ne la pivotez pas.



- ◆ Si les valeurs des deux cartes sont égales, il ne se passe rien.



- ◆ Si la valeur de la carte voisine est supérieure à la votre, vous augmentez la valeur de celle-ci en la pivotant dans le sens des aiguilles d'une montre. La valeur supérieure se situe maintenant sur le côté supérieur de cette carte. Si la carte voisine a déjà sa plus grande valeur, vous ne la pivotez pas.



3. Exécuter les effets des cartes

Après avoir comparé les valeurs des cartes, vous exécutez les effets de votre carte. La plupart des effets sont immédiats, mais si la carte précise que l'effet a lieu à un moment spécifique de la partie (ex. : fin de la partie, si une condition est remplie, ou même avant que la carte ne soit placée), vous devez suivre ces instructions.

L'effet fait d'habitude référence à la carte jouée, sauf exception. Par exemple, si un effet vous permet de pivoter une carte, cela peut être une carte adverse ou la carte que vous venez de jouer.

Important! Comparer la valeur de votre carte et exécuter son effet se fait uniquement quand vous jouez la carte pour la première fois, et non PAS quand vous la déplacez ou quand elle est restaurée.

CLARIFICATIONS ET TERMINOLOGIE

La valeur de cette carte est égale à la valeur de la carte à sa gauche. $X-1$ signifie que la carte a une valeur inférieure d'un point à la carte à sa gauche, $X+2 = 2$ points de plus, etc. Si la valeur de la carte voisine change, cela modifie également la valeur de cette carte. S'il n'y a pas de carte à sa gauche, X est égal à 0. (La valeur de cette carte peut donc également être négative.)



La valeur de cette carte est égale au numéro de la carte quartier sous laquelle elle se trouve. Si la carte est située sous la carte quartier 1, sa valeur est de 1. « No.-1 » signifie que la valeur de la carte est inférieure d'un point par rapport au numéro de la carte quartier, « No.+2 » signifie qu'elle vaut 2 de plus, etc.



Restaurer une carte consiste à retourner une carte détruite (face cachée) pour la réactiver. Une carte couverte par une autre carte ne peut pas être restaurée. Quand vous restaurez une carte, vous la placez avec sa valeur initiale en haut. Lors de la restauration, sa valeur n'est pas comparée à sa carte voisine de gauche et son effet n'est pas exécuté.

Protéger une carte consiste à placer 1 de vos jetons protection par-dessus. Les cartes de vos adversaires ne peuvent plus influencer vos cartes protégées. Vous décidez si les effets de vos cartes affectent toujours vos cartes protégées ou non (aussi bien la comparaison des



valeurs que les effets). Les cartes avec un symbole  sont déjà protégées, comme s'il y avait un jeton protection par-dessus. Vous ne pouvez pas protéger une carte déjà protégée.

Une carte est **adjacente** lorsqu'elle se trouve à coté de la carte de façon orthogonale. En d'autres termes, lorsque la carte se trouve dans une colonne adjacente de la même rangée ou dans une rangée adjacente de la même colonne.

Vous pouvez : Vous n'êtes pas obligé d'exécuter quelque chose qui est écrit derrière ce terme. Tous les autres effets qui omettent ce terme sont obligatoires s'il est possible de les exécuter.

Déplacer une carte : Prenez une carte dans la ville qui n'a pas encore été détruite et placez-la dans un autre endroit éligible avec le même côté vers le haut. Cette carte peut être la 3^{ème} carte consécutive de la même couleur. Après le déplacement, la valeur de la carte déplacée n'est pas comparée et l'effet de cette carte n'est pas exécuté.

Pivoter une carte : vous pouvez pivoter une carte de 90 degrés dans la direction de votre choix. La valeur de la carte change. Sur la plupart des cartes, les plus petites valeurs se trouvent à côté des plus grandes. Il est donc possible de pivoter une carte de sa valeur la plus basse vers sa valeur la plus élevée, et vice versa (cependant, ceci n'est pas autorisé après la comparaison des valeurs de carte!). Les cartes avec une seule valeur ne peuvent pas être pivotées.



Retirer une carte du jeu signifie la remettre dans la boîte de jeu.

Détruire une carte signifie la retourner sur le même emplacement. Cet emplacement est considéré occupé, mais éligible. Une carte détruite n'a aucune valeur. Les joueurs peuvent regarder une carte détruite à tout moment.

4. Piochez une (des) carte(s)

Après avoir appliqué les effets des cartes, Piochez des cartes jusqu'à atteindre la limite de votre main. En général, votre limite de main est de 3 cartes et vous ne piochez généralement qu'une carte à la fin de votre tour. Mais certains effets peuvent augmenter votre limite de main.

Fin de la partie

La partie se termine lorsque plus personne ne peut jouer de carte. Si un joueur n'a plus de cartes mais qu'il reste des emplacements vides dans la ville, les autres joueurs continuent à jouer jusqu'à ce qu'il n'y ait plus d'emplacement éligible.

Les joueurs obtiennent leur score final en additionnant les valeurs de leurs cartes dans la ville ainsi que le résultat de tout effet de carte ➤. Le joueur avec le plus de PV gagne la partie. En cas d'égalité, le joueur avec le plus de cartes dans la ville gagne. S'il y a égalité, le joueur avec la carte de plus petite valeur gagne.



Règles avancées

Pendant la mise en place, chaque joueur prend un set de cartes base et les 6 cartes spéciales de sa couleur. Les cartes spéciales ont un symbole .

Chaque joueur peut remplacer une ou plusieurs cartes de base par un nombre égal de cartes spéciales. Seules les cartes ayant la même valeur de départ peuvent être échangées. Par exemple, vous pouvez uniquement échanger une carte de base avec une valeur de départ de 7 avec une carte spéciale d'une valeur de départ de 7. Parfois, une carte spéciale indique quelle carte elle remplace exactement (dans ce cas, les valeurs de départ peuvent différer).

Les joueurs peuvent éventuellement convenir de remplacer un certain nombre de cartes, éventuellement déterminé par un dé. Dans tous les cas, un joueur peut toujours décider de remplacer moins de cartes que prévu ou même de ne pas en remplacer.

Avant le début du jeu, les joueurs montrent quelles cartes ont été remplacées dans leur set. Après cela, plus aucune carte ne peut être échangée.

Explications des cartes



Fontaine

L'emplacement avec le jeton protection est considéré comme occupé jusqu'à la fin de la partie, ou jusqu'au moment où vous y placez une carte vous-même. Si vous y placez une carte, vous récupérez votre jeton.





Cimetière

Cette carte se trouve dans une zone en dehors de la ville. Dorénavant, placez vos cartes détruites à côté du *Cimetière* face cachée. Ces cartes n'ont plus de valeur ni d'effet et ne peuvent pas être restaurées.



Académie de Magie

Si vous ne pouvez pas jouer cette carte, retirez-la du jeu. Quand vous jouez cette carte, vous devez retirer 2 cartes de votre main ou du *Cimetière* (ou 1 de chaque).



Laboratoire

Les joueurs doivent placer leur carte dans le sens des aiguilles d'une montre en commençant par le joueur assis à la gauche de celui qui a joué la carte *Laboratoire*. Toutes les cartes jouées sont considérées comme détruites.



Statue

Le *Parc* peut être de n'importe quelle couleur.



Arsenal

Vous ne considérez que les valeurs actuelles (celles qui pointent vers le haut). Vos cartes à valeur inférieure sont également détruites.



Forge

Vous ne pouvez choisir qu'un effet à exécuter immédiatement après la pose d'une carte dans la ville.



Obélisque

À la fin du tour de jeu pendant lequel vous avez joué l'*Obélisque*, piochez des cartes jusqu'à en avoir 5 en main. Votre limite de main reste augmentée même si cette carte est détruite plus tard. Avant de jouer votre premier tour, vous pouvez remettre 1 carte de votre main dans votre pioche pour trouver et choisir cette carte et la rajouter à votre main.





Pension

S'il n'y a pas d'emplacement éligible pour la déplacer, cette carte est détruite.



Serre

Vous pouvez pivoter 1 ou 2 de vos cartes d'un cran.



Hôtel de Ville

Si ne pouvez pas jouer cette carte, elle est détruite.



Bibliothèque

Vous n'êtes pas obligé de pivoter une carte de chaque adversaire. Vous pouvez également pivoter une de vos cartes.



Musée

À la fin du tour de jeu dans lequel vous jouez le Musée, piochez des cartes jusqu'à en avoir 4 en main. Votre limite de main reste augmentée même si cette carte est détruite plus tard.



Manufacture

Vous ne pouvez pas exécuter l'effet de cette carte partiellement. Quand vous récupérez une carte de la ville dans votre main, vous devez placer une autre carte de votre main à son emplacement. La carte ainsi placée est considérée comme « jouée » ; vous comparez sa valeur et exécutez son effet.



Crédits

Auteur : Pavel Atamanchuk

Développement : Petr Tyulenev

Producteur : Nikolay Pegasov

Illustrations : Marina Kunakasova,
Sergey Dulin, uildrim

Mise en page : Kristina Soozar, Angelina Chugunova,
Ivan Sukhovey, Rafaël Theunis

Rédacteur en chef : Alexander Kiselev

Rédacteur : Valentin Matyusha

Directeur du développement commercial : Sergey
Tyagunov

Testeurs : Evgeniya Androsova, Ilya Belyanov, Stanislav
Bravitskiy, Oleg Vlasov, Elena Vornoskova, Igor Zhura-
vlev, Morfey de Korellon, Alexander Medvedev, Dmitriy
Nikonov, Mikhail Onohov, Konstantin Ponomarev, Vitaliy
Repin, Denis Rumyantsev, Anastasia Safronova, Ilya
Semenov, et bien d'autres.

Traduction française : Rafaël Theunis

Correcteur : Timothée Lambry

Un grand merci à Ilya Karpinsky.

*Toute reproduction, diffusion, publication ou réim-
pression du contenu est strictement interdite sans
l'autorisation écrite du détenteur des droits d'auteur.*

*© 2018, Hobby World, Tous droits réservés, Pavel
Atamanchuk.*

*© 2018 Game Brewer BVBA. Sous licence de Game
Brewer pour l'Europe. Tous droits réservés.*

Produit par Cartamundi - Visbeekstraat 22 - 2300 Turnhout - BELGIQUE

Publié par Game Brewer BVBA - Patersstraat 51 - 2300 Turnhout - BELGIQUE

