ARKADIA

Pour 2 à 4 joueurs de 10 à 99 ans
Auteur : Rüdiger Dorn – Illustrations : Michael Menzel, Walter Pepperle
Design : DE Ravensburger, KniffDesign – Photos : Becker Studios
Jeux Ravensburger® n° 26 433 9

BIENVENUE À ARKADIA

F

Dans un pays lointain se trouve une région aux collines douces et aux vallées fertiles. Après un long voyage, des colons s'y sont installés et ont posé la première pierre de la cité d'Arkadia. Aux côtés des différents édifices, ils décident de bâtir une magnifique forteresse sur une hauteur. Quatre riches familles (marchands de tissus, marchands d'épices, charpentiers et orfèvres) ont bien l'intention d'en tirer prestige et pouvoir ; elles s'affrontent donc pour exercer la plus grande influence sur la construction de la forteresse. Chaque joueur incarne un architecte, chargé par les quatre familles, de planifier et de mettre en œuvre la construction de la ville et de la forteresse.

CONTENU

1 plateau de jeu
Le site de la forteresse
(avec 10 cases pour accueillir les blocs de pierre)

4 paravents (tentes) aux couleurs des joueurs :
jaune, orange, vert, violet

16 bannières d'architectes (4 par couleur)

40 cartes Édifice

40 édifices de 7 formes différentes :
① habitation, ② ferme, ③ auberge, ④ moulin, ⑤ forge, ⑥ comptoir, ⑦ monastère

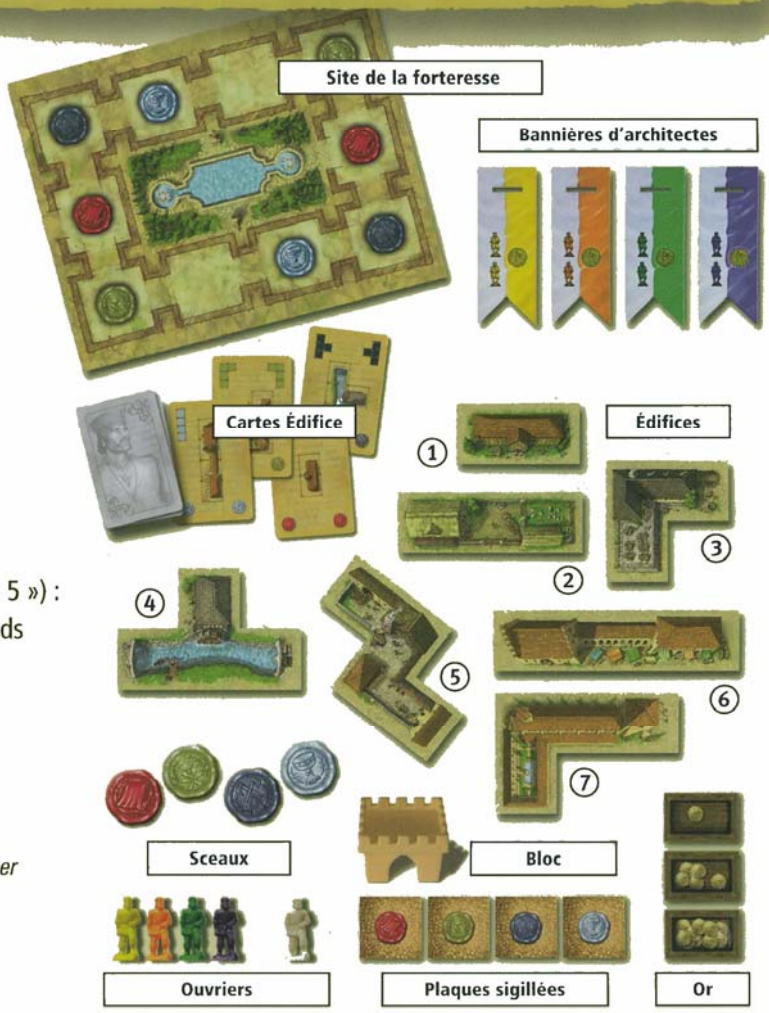
88 sceaux aux couleurs des 4 familles (dont 8 de valeur « 5 ») : rouge = marchands de tissus, vert olive = marchands d'épices, noir = charpentiers, argenté = orfèvres

44 ouvriers (11 aux couleurs des joueurs)

24 ouvriers neutres

28 blocs de pierre
Coller une des 28 plaques sigillées carrées sur chaque bloc, à l'aide d'une pastille double face (fournies). Ceci est à réaliser par un adulte.

Des coffres de 1, 5 ou 10 pièces d'or



BUT DU JEU

Les joueurs bâtissent les édifices et la forteresse centrale de la cité d'Arkadia. La construction des édifices leur rapporte des sceaux des quatre familles. À chaque édifice achevé, la forteresse grandit. Selon sa participation à la construction de la forteresse, chacune des quatre familles voit la valeur de son sceau changer. À plusieurs reprises au cours de la partie, chaque joueur peut échanger ses sceaux contre de l'or (à chacun de choisir le bon moment). **Celui qui possède la plus grande quantité d'or à la fin gagne la partie.**

PRÉPARATION

Avant la première partie, détacher soigneusement les éléments des planches prédécoupées.



Coller une des 28 plaques sigillées carrées sur chaque bloc, comme le montre l'illustration.

Pour la première partie, nous vous recommandons d'adopter la position de départ indiquée à la page 13 de cette règle. Elle facilite la découverte du jeu. Installez le plateau selon le modèle, puis revenez à cette page pour poursuivre la lecture.

Sinon, voici comment procéder pour la mise en place du matériel :

- Étaler le plateau au milieu de la table.



- Disposer le site de la forteresse sur le quadrillage de manière à ce qu'aucune case Campement (dessin ci-contre) ne soit recouverte.
- Chaque joueur reçoit un paravent (tente), ainsi que 4 bannières et 3 ouvriers de sa couleur. Il accroche les 4 bannières en haut de sa tente, tournées vers l'extérieur, et cache ses 3 ouvriers derrière.
- Les ouvriers restants (y compris les ouvriers neutres, beiges) forment une réserve commune à côté du plateau.
- Les blocs destinés à la construction de la forteresse sont répartis entre les 3 zones d'approvisionnement au bord du plateau, de la façon suivante : placer 12 blocs (3 rouges, 3 verts, 3 argentés, 3 noirs) dans chacune des deux zones destinées aux 1er et 2e étages de la forteresse. Comme elles ne comprennent que 8 cases, empiler 2 blocs de même couleur sur chacune des deux rangées extérieures du plateau. Les 4 blocs restants sont placés sur les cases colorées de la zone destinée au 3e étage de la forteresse. Les 4 cases neutres de cette zone restent vides pour l'instant ; elles se rempliront au cours de la partie.
- Trier les édifices selon leur forme et les poser à côté du plateau.
- Garder les sceaux et l'or également à côté du plateau.
- Bien mélanger les cartes Édifice. Chaque joueur reçoit **4 cartes** en main sans les montrer aux autres. Retourner 3 cartes supplémentaires à côté du plateau, face visible. Le reste constitue la pioche.



DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Le plus jeune joueur commence. La partie se poursuit dans le sens des aiguilles d'une montre.

Le tour d'un joueur est composé de deux phases :

1. OBLIGATOIRE

Le joueur choisit **une** des deux actions possibles :

A) Jouer une carte Édifice et **poser l'édifice** représenté

ou

B) **Placer** un ou plusieurs **ouvriers.**

2. FACULTATIF

Le joueur **peut ensuite** utiliser **une** de ses quatre bannières.

Les actions en détail :

1. OBLIGATOIRE

A) Pose d'un édifice

Le joueur joue une carte Édifice de sa main, prend l'édifice représenté et le pose de manière à ce qu'il …

- soit adjacent à un édifice déjà posé, horizontalement ou verticalement, (le site de la forteresse compte également comme un édifice)
  et /ou
- soit adjacent à un ouvrier déjà placé, quelle que soit sa couleur. Les cases recouvertes par l'édifice doivent être libres (c'est-à-dire sans édifice, ni ouvrier).

Il pose ensuite sur l'édifice un sceau de la couleur indiquée sur la carte Édifice jouée. Ce sceau indique que cet édifice est inachevé et quelle famille a demandé sa construction.

La carte Édifice jouée est défaussée et retirée du jeu. Le joueur complète ensuite sa main à quatre cartes. Pour cela, il peut prendre, soit l'une des trois cartes retournées, soit la carte supérieure de la pioche. S'il a choisi l'une des trois cartes retournées, il complète immédiatement avec une nouvelle carte de la pioche pour qu'il y en ait de nouveau trois disponibles.

Ouvriers neutres :



Sur certaines cases du plateau sont représentés des campements dans lesquels peuvent être engagés des ouvriers occasionnels (neutres). Ces campements ne sont pas considérés comme des édifices et peuvent donc être recouverts. Si un joueur recouvre un campement avec un édifice, il peut immédiatement prendre des ouvriers neutres dans la réserve, à raison d'un ouvrier neutre par case Campement recouverte. Le joueur cache ses ouvriers neutres derrière sa tente.

Exemple de pose d'un édifice (voir illustration ci-dessous) :

Le joueur vert joue une carte Édifice. Elle montre un comptoir et le sceau rouge des marchands de tissus.

Le joueur vert prend un comptoir de la réserve et le pose sur le plateau.





Illustration 1

Voici 4 possibilités de pose : ① Le comptoir est adjacent à un ouvrier déjà placé. ② & ③ Il est adjacent à un autre édifice. ④ Il est adjacent à deux édifices et un ouvrier.

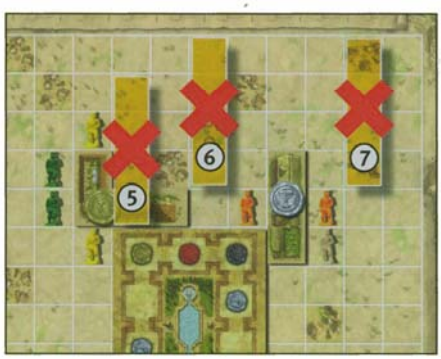


Illustration 2

*Voici 3 exemples où l'édifice **ne** peut **pas** être posé : ⑤ Le comptoir chevauche une partie du monastère déjà posé. ⑥ & ⑦ Il n'est adjacent ni à un ouvrier, ni à un autre édifice (un coin ne compte pas). Le joueur choisit l'option ④ et pose le comptoir (Illustration 3).*

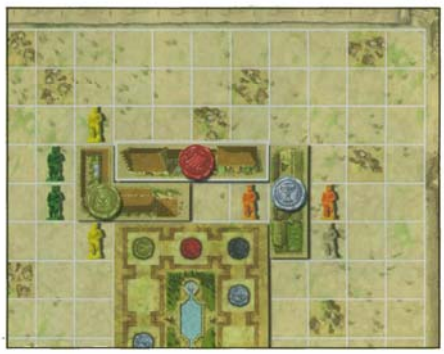


Illustration 3

Comme le comptoir recouvre un campement, le joueur vert prend un ouvrier neutre de la réserve et le place derrière sa tente.
Il place ensuite un sceau rouge sur le comptoir, comme indiqué sur la carte Édifice jouée. Puis, il pioche une nouvelle carte ; son tour est terminé.

B) Placement d'un ouvrier

Le joueur choisit **un** édifice sur le plateau. Il place autant d'ouvriers de sa tente (neutres ou de sa couleur) sur des cases libres, adjacentes à cet édifice, horizontalement ou verticalement. **Important :** Les ouvriers placés par le joueur durant son tour doivent tous être adjacents **à un même édifice.** Une fois placés, les ouvriers restent sur cette case toute la partie. Ils ne pourront plus être déplacés ni retirés.

Remarque : Le joueur qui place un ouvrier sur un campement ne reçoit aucun ouvrier neutre.
Vous trouverez un exemple de placement d'un ouvrier sur l'illustration ci-contre.

Un édifice est achevé :

Si, suite à une action (soit « A) Pose d'un édifice », soit « B) Placement d'un ouvrier »), un édifice est **encerclé**, il est **achevé.** Ceci déclenche automatiquement
→ un **partage des gains** et → **l'avancement de la forteresse.**

Un édifice est encerclé si toutes les cases adjacentes, **horizontalement et verticalement**, sont occupées soit par des ouvriers, soit par d'autres édifices (le bord du plateau compte également).

→ **Partage des gains : Tous les joueurs** qui ont placé des ouvriers autour de cet édifice gagnent des sceaux ; **pour chaque ouvrier de sa couleur** adjacent à l'édifice encerclé, un joueur gagne un sceau de la même couleur que celui figurant sur l'édifice achevé. En bonus, le joueur dont c'est actuellement le tour gagne ensuite le sceau placé sur l'édifice achevé. Chacun place les sceaux gagnés derrière sa tente. Attention : les ouvriers neutres ne rapportent aucun sceau !

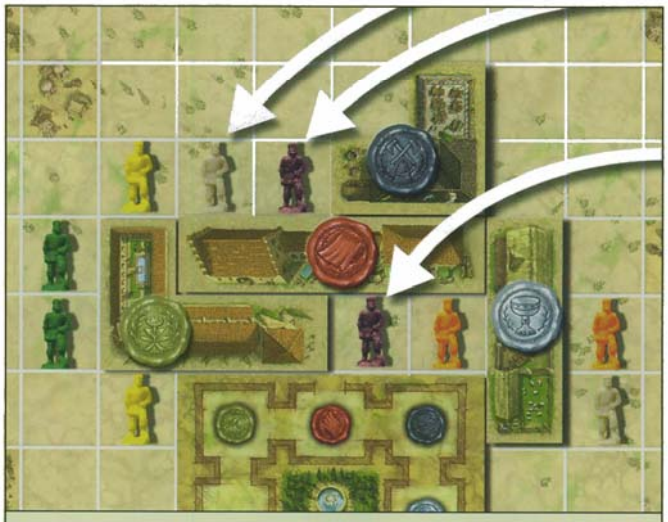
Remarque : Il peut arriver que plusieurs édifices soient achevés en même temps. Chaque édifice est alors comptabilisé séparément : un même ouvrier peut donc rapporter plusieurs sceaux. Il peut également arriver qu'un édifice posé soit lui-même immédiatement encerclé. Là aussi, un partage des gains a lieu de la même manière.
Si les sceaux normaux ne suffisent pas, il est possible d'échanger 5 sceaux contre un grand de valeur « 5 ».

→ **Avancement de la forteresse : Pour chaque nouvel édifice encerclé**, le joueur dont c'est actuellement le tour place ensuite un bloc sur le site de la forteresse.

Remarque : La forteresse indique la valeur des sceaux de chaque famille. Le site comporte 10 cases portant 2 sceaux de chaque famille. Au début de la partie, chaque sceau vaut donc 2 pièces d'or. Au cours du jeu, les blocs sont placés les uns à côtés des autres et empilés sur les 10 cases du site. La valeur de chacun d'eux évolue ainsi sans cesse, selon le nombre de sceaux correspondants visibles au moment où les joueurs regardent les 10 cases de la forteresse du dessus.

Règles à observer lors de la pose d'un bloc :
Le 1er niveau de la forteresse doit être entièrement achevé avant de passer au 2e niveau. Le joueur choisit le bloc **de son choix** parmi la provision destinée au 1er niveau et le pose sur **n'importe quelle** case libre du site.
Dès que les 10 cases du 1er niveau sont occupées de cette manière, les 2 derniers blocs de la provision du 1er niveau sont ajoutés à la provision du 3e niveau (sur deux des quatre cases libres neutres au bord du plateau). Le 2e niveau est complété de la même manière à l'aide de la 2e provision de blocs. Dès que le 2e niveau est achevé, les 2 derniers blocs sont également ajoutés à la provision du 3e niveau.
Attention : l'achèvement du 2e niveau signifie que la fin de la partie est proche (voir page 12).

Exemple de placement d'ouvriers et de déclenchement d'un partage des gains :



Le joueur violet se décide pour l'action 1 B) « Placement d'un ouvrier ». Il choisit le comptoir. Sur les cases adjacentes à ce comptoir, il peut maintenant placer autant d'ouvriers de sa tente. Il place 2 de ses ouvriers (violets) et un neutre. Il encercle ainsi à la fois le comptoir et le monastère.
Il déclenche un partage des gains :
Le joueur orange gagne 1 sceau rouge de la réserve, car son ouvrier a participé à l'édification du comptoir. Le joueur violet possède 2 ouvriers adjacents au comptoir et gagne donc 2 sceaux rouges de la réserve. En bonus, il gagne le sceau rouge qui se trouve sur l'édifice.
Pour le monastère, les joueurs jaune et vert gagnent chacun 2 sceaux verts de la réserve. Le joueur violet gagne un sceau vert de la réserve et de nouveau celui qui se trouve sur le monastère.
Le joueur violet peut ensuite placer 2 blocs au choix de la provison du 1er niveau ; il choisit 2 blocs noirs car il a déjà gagné de nombreux sceaux noirs aux tours précédents.

2. FACULTATIF : Utiliser une bannière

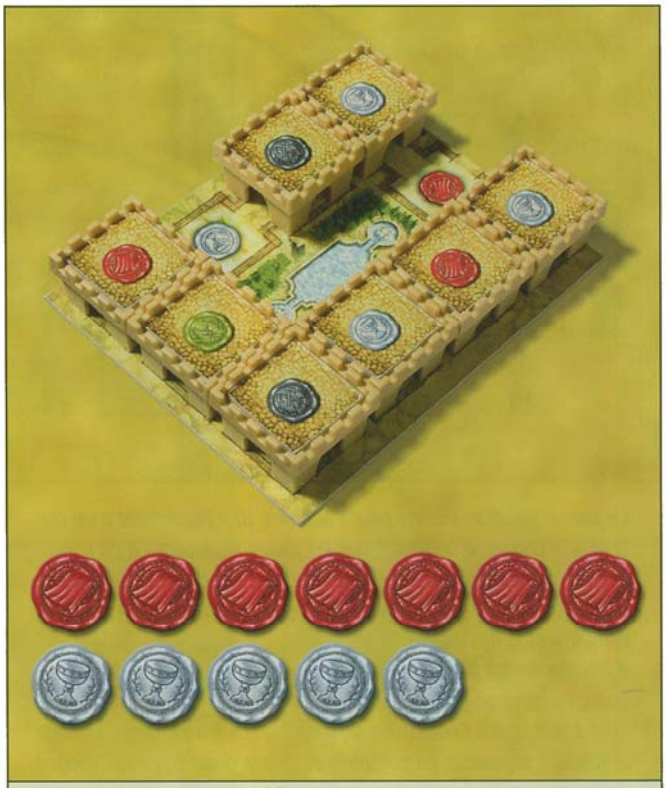
À la fin de chacun de ses tours, un joueur peut décider d'utiliser une de ses bannières. Il la rend (elle est retirée du jeu) et reçoit en échange **2 ouvriers de sa couleur** de la réserve. De plus, il peut, s'il a utilisé une bannière, **déclencher un décompte rien que pour lui :**

Il peut échanger autant de sceaux gagnés qu'il veut (même de familles différentes). Il les remet dans la réserve et reçoit de l'or à la place. La valeur de chaque sceau est indiquée par la situation actuelle de la forteresse : la vue aérienne du **nombre** de cases de la forteresse de la couleur correspondante indique la **valeur** d'un sceau.

Le joueur est libre de choisir quel sceau il souhaite échanger et gagne le nombre de pièces d'or correspondant.

Chaque joueur ne peut donc effectuer au maximum que 4 décomptes lui permettant de gagner de l'or. Un décompte supplémentaire a lieu à la fin de la partie.

Exemple :



Le joueur vert utilise l'une de ses bannières à la fin de son tour et prend donc 2 ouvriers verts de la réserve. Il effectue ensuite un décompte : il échange 7 sceaux des marchands de tissus (rouges) et 5 sceaux des orfèvres (argentés). La vue aérienne de la forteresse montre 3 cases rouges et 4 cases argent. Le joueur vert gagne :

7 sceaux rouges x 3 cases rouges = 21 pièces d'or
5 sceaux argentés x 4 cases argentées = 20 pièces d'or

41 pièces d'or

FIN DE LA PARTIE

La fin du jeu approche dès qu'un joueur place le dernier bloc du 2e niveau de la forteresse. Les deux derniers blocs sont ajoutés à la provision du 3e niveau. Le joueur termine son tour normalement (il peut encore, par exemple, effectuer un décompte s'il lui reste une bannière).

Remarque : Si un joueur a achevé plusieurs édifices durant son tour et peut ainsi ajouter plusieurs blocs, il doit toujours commencer par ajouter les deux derniers blocs de la provision du 2e niveau à ceux du 3e niveau. Si le joueur peut poser d'autres blocs, il les prend alors dans la provision du 3e niveau (qui comprend 8 blocs) et les empile au 3e niveau.

Chaque joueur peut jouer encore une fois, en finissant par le joueur qui a déclenché la fin de la partie. Si des édifices sont encerclés dans ce dernier tour, la provision de blocs du 3e niveau est utilisée. La partie prend fin à l'issue de ce tour. Chacun fait encore le décompte de ses sceaux restants. Ce dernier décompte se déroule de la même façon que les précédents.

Le vainqueur est le joueur qui possède le plus d'or.

En cas d'égalité, chacun peut savourer sa richesse et il y a plusieurs vainqueurs.

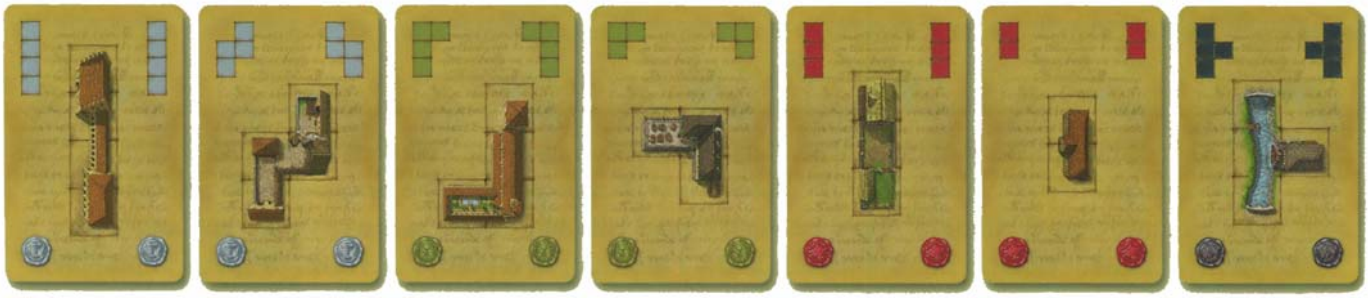


Conseils tactiques :

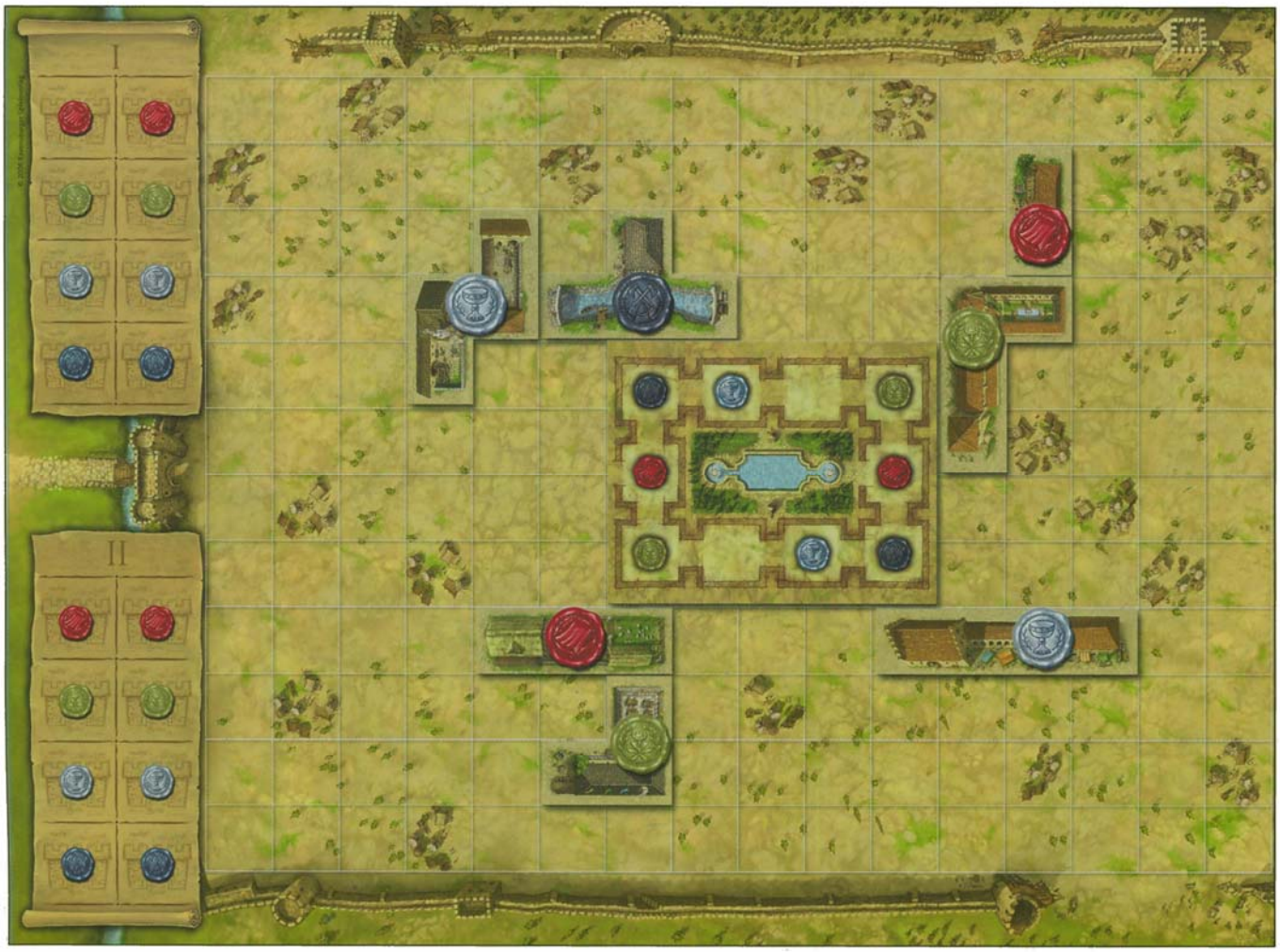
1) *Essayez de recouvrir des campements lors de la pose des édifices ! Plus vous avez d'ouvriers neutres, plus il vous est facile d'encercler un édifice d'un seul coup pour gagner le sceau supplémentaire.*
2) *Placez les ouvriers de manière à déclencher un partage des gains ! Vous gagnerez tout de même un sceau supplémentaire.*
3) *Ne jouez pas de cartes Édifice dont la couleur du sceau est actuellement au plus haut ! Vos adversaires pourraient achever l'édifice et marquer un maximum de points.*
4) *Utilisez vos bannières au moment opportun pour acquérir de nouveaux ouvriers ! Vous pouvez avoir intérêt à utiliser une bannière sans effectuer un décompte ensuite. Ce n'est pas le nombre de décomptes qui est important mais de s'en servir au bon moment.*
5) *Guettez la fin de partie ! Les ouvriers non placés ne rapportent aucun point.*
6) *Repérez bien la couleur des sceaux accumulés par vos adversaires ! Vous pouvez ainsi en diminuer la valeur en plaçant astucieusement d'autres blocs.*
7) *Placez vos propres ouvriers de manière à ce qu'ils soient adjacents à plusieurs édifices ! Chaque partage des gains vous rapportera quelque chose.*

Pour entrez plus facilement dans la partie, nous vous conseillons la situation de départ suivante :

Retirez les 7 cartes Édifice suivantes du jeu :



Placez ensuite les 7 édifices correspondants et le site de la forteresse sur le plateau comme indiqué. Pour la pose des édifices, repérez-vous simplement aux campements. Posez un sceau de la couleur indiquée sur chaque édifice.



En plus du matériel décrit sous « **Préparation du jeu** », chaque joueur reçoit des ouvriers neutres (beiges) supplémentaires :

À 2 joueurs, chacun reçoit 3 ouvriers neutres.
À 3 joueurs, chacun reçoit 2 ouvriers neutres.
À 4 joueurs, chacun reçoit 1 ouvrier neutre.

Le reste du matériel est installé et distribué comme expliqué sous « Préparation du jeu ». Reportez-vous à cette page pour poursuivre la lecture.