

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Saône-et-Loire), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à

une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou

Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).



L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société. Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.



**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com



LE JEU DE L'ARCHITECTURE

(gamme Prestel)

Un jeu de Thomas Fackler – © 2002 Prestel Verlag, Allemagne
2-5 joueurs âgés de 8 à 99 ans – durée approximative 20-30 minutes

IDÉE DU JEU

Ce jeu offre un panorama captivant des chefs-d'œuvre de l'art architectural ; 2 à 5 joueurs sont en concurrence autour de 24 bâtiments parmi les plus considérables de l'histoire de l'architecture. On propose aux joueurs de construire des bâtiments. Pour se faire, ceux-ci disposent de 5 piles de petits cartons (morceaux de bâtiments), la rapidité avec laquelle les joueurs vont choisir chacun dans une des piles, déterminera l'ordre des joueurs. Pour chaque morceau de bâtiment trouvé et posé, on marque 1 point ; le premier à atteindre 13 points gagne le jeu.

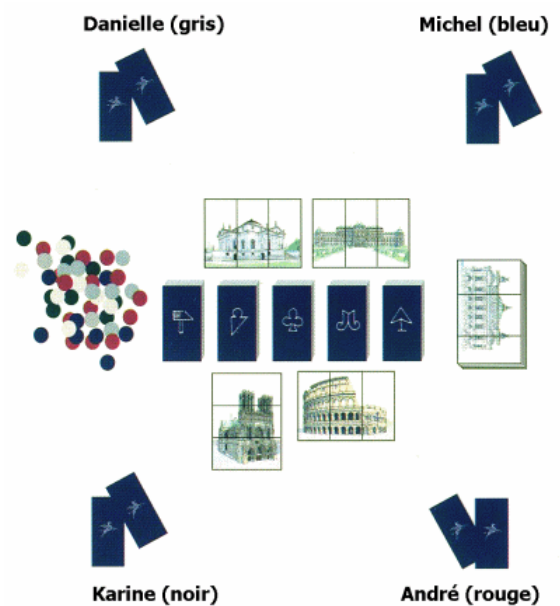
MATÉRIEL

- 24 gros bâtiments : du Panthéon à la Tour des vents.
- 5 gros pions en bois servant à indiquer l'ordre des joueurs (ceux qui joueront en premier auront plus de choix)
- 64 petits cartons (morceaux de bâtiments)
- 5 cartons symboles
- 100 jetons (25 de 4 couleurs différentes) pour marquer les points
- 1 règle du jeu
- 1 beau livret sur l'architecture du Parthénon d'Athènes à la Tour des vents de Yokohama (en allemand).

PRÉPARATION DU JEU

- 1- Les bâtiments (les grosses cartes avec tous les bâtiments) sont mélangés.
- 2- De cette pile sont piochés 4 bâtiments posés sur la table, face visible, la pile est laissée carte face visible (voir exemple en Fig. 1).
- 3- Les petits cartons (les petites cartes avec les morceaux de bâtiments) sont mélangés.
- 4- Chaque joueur reçoit deux de ces cartons face cachée.
- 5- Les petits cartons de bâtiments sont répartis en 5 piles.
- 6- Sur chacune de ces piles est déposé un carton symbole (Là joue la mémoire. Ces signes - qui sont ceux des tailleurs de pierre de la cathédrale de Strasbourg - vous aideront pour vous rappeler les piles qui vous intéressent ; celui qui se souviendra de la bonne pile aura un avantage important !)
- 7- Chaque joueur choisit une couleur de jeton, ces derniers sont laissés en vrac à côté du plan de jeu. (voir fig. 1)
- 8- Chaque joueur prend au hasard un gros pion en bois (à moins de 5 joueurs retirer le(s) pion(s) inutilisé(s).) *Le chiffre indiqué sur le gros pion indique l'ordre des joueurs de tour en tour.*
C'est toujours le joueur avec le chiffre le plus bas qui commence.

Fig. 1 : la situation de départ.



LE CHOIX DES PETITS CARTONS DE BÂTIMENTS

- 9- Le premier joueur choisit une des 5 piles, la place devant lui et pose à la place son pion de bois face visible.
- 10- Le joueur avec le chiffre suivant fait de même. (**voir fig. 2**)
- 11- Quand tous les joueurs ont une pile devant eux, le dernier à avoir choisi lance un signal de départ. (Par exemple, il crie "partez !")
- 12- A ce moment les joueurs regardent leur pile, leur but est de trouver le plus vite possible un petit carton de bâtiment qui corresponde à un des 4 bâtiments posés sur la table.
- 13- Chaque joueur doit prendre un petit carton de bâtiment. Il est interdit de trier les petits cartons de bâtiment durant la recherche.
- 14- Le premier joueur à avoir écarté un petit carton prend un pion en bois de son choix puis repose la pile à l'endroit où il a pris le pion en bois (**voir fig. 3**) ; le second joueur fait de même etc.
Chaque joueur a maintenant 3 petits cartons de bâtiments en main.

Les joueurs essayent malgré la rapidité de leur fouille de trouver quel petit carton pourrait être utile dans le tour suivant afin de construire tel ou tel bâtiment.

Fig. 2 : chaque joueur a pris un paquet de cartons et posé son pion à la place.

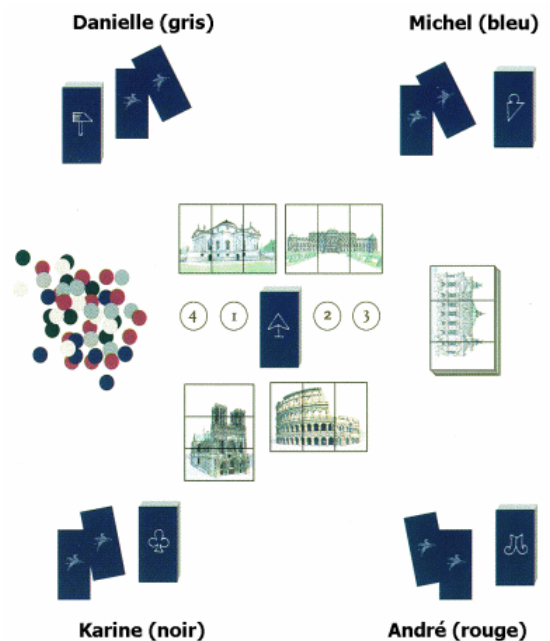
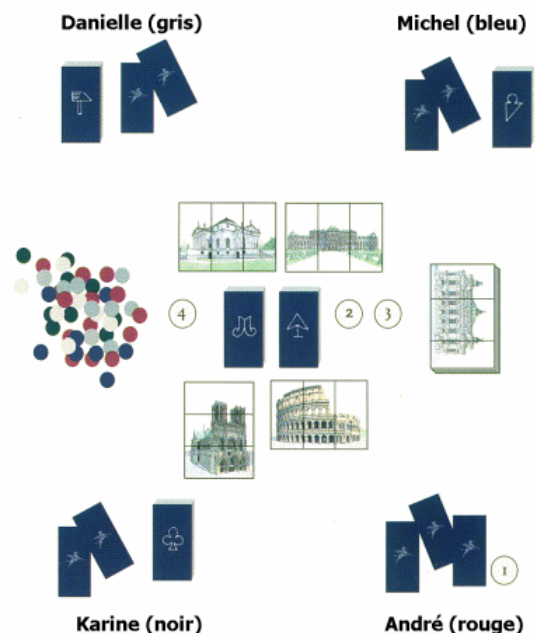


Fig. 3 : André a trouvé un carton qui lui convient et l'a posé devant lui. Il a alors reposé son paquet de cartons au centre et pris à la place le jeton ①.



POSE DES PETITS CARTONS DE BÂTIMENTS

15- Chaque joueur doit maintenant poser un de ses cartons. Dans l'ordre des pions de bois, chaque joueur doit exécuter l'une des 2 actions suivantes :

- Mettre sous n'importe quelle pile un carton de sa main, le tour du joueur est alors terminé et c'est au joueur suivant de jouer

OU

- Construire une partie de bâtiment, il pose alors le petit carton sur le bâtiment correspondant, son tour est alors fini. Un pion de la couleur du joueur est pris de la réserve et posé sur le carton posé (**voir fig. 4**) ; si c'est le dernier carton qui a été joué et qui donc termine le bâtiment, on met alors DEUX jetons de la couleur du joueur. Quand tous les joueurs ont joué, chacun n'a plus alors que deux cartons en main. (**voir fig. 5**).

16- Les bâtiments terminés (c'est-à-dire avec 2 ou 3 petits cartons dessus selon les bâtiments) sont retirés du jeu avec leurs cartons, mais ne sont pas remplacés de suite.

17- Les joueurs gagnent les jetons posés sur les bâtiments terminés ; ces jetons sont posés devant eux.

FIN D'UN TOUR

18- Quand tous les joueurs ont joué, les bâtiments qui sont vides de cartons sont défaussés et mis sous la pile des bâtiments ; on pioche des bâtiments pour les remplacer (**voir fig. 5**). À la fin d'un tour, il y a donc toujours 4 bâtiments visibles à construire.

19- Commence le tour suivant. On débute comme indiqué paragraphe 9.

FIN DU JEU

20- Le vainqueur est le premier joueur à posséder 13 jetons devant lui. Le jeu s'arrête alors, même si le tour n'est pas terminé.

Fig. 4 : André a posé un carton sur le château de Belvedere (Vienne, Autriche) ainsi qu'un jeton rouge pour marquer sa propriété.

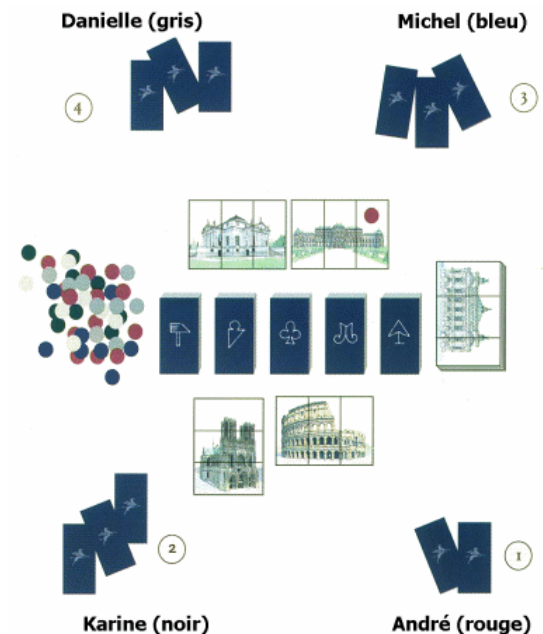


Fig. 5 : Ici, aucun bâtiment n'est terminé. Par contre, la Villa Rotonda (Vicenza, Italie) et l'Opéra Garnier (Paris, France) qui n'ont reçu aucun carton sont retirés du jeu, remplacés sous la pile et remplacés par deux nouveaux bâtiments tiré du dessus de la pile.

