

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



ARCHITEKTON

Un jeu tactique de M. Schacht, pour 2 personnes

Concurrents pacifiques, les joueurs construisent une ville en Grèce antique. Mais il existe une difficulté pour les deux architectes. Chaque édifice doit être entouré du paysage qui lui convient sinon des points leur sont retirés.



PRÉPARATION DU JEU

Chaque joueur reçoit les maisons dans la couleur de son choix et 1 jeton de point. Les autres jetons sont déposés prêts à l'emploi.



24 maisons dans 2 couleurs



8 jetons de points

Préparer les plaquettes d'édifice

Toutes les plaquettes d'édifice sont brassées et déposées en pile, illustrations cachées. Les 4 plaquettes supérieures sont mises de côté, face cachée. Elles constituent la réserve. Ensuite, on prend 3 autres plaquettes d'édifice de cette pile et on les retourne de manière à voir les illustrations.



22 plaquettes d'édifice montrent diverses combinaisons de terrains.



24 plaquettes de paysage montrent 4 types de terrains : terre, prairie, eau, forêt.

Préparer les paysages

Les paysages sont brassés et forment une deuxième pile, illustrations cachées. De cette pile, on prend également les 4 plaquettes supérieures pour les mettre, face cachée, dans la réserve.

On retourne 3 autres plaquettes de paysage, de manière à voir l'illustration, ...

Dépôt ouvert

... et on les joint aux 3 plaquettes d'édifice pour former le dépôt ouvert (6 plaquettes).

Installation de départ

En fin de préparation, on prend encore 2 plaquettes de paysage de la pile et on les place au milieu de la table de manière à ce qu'elles se touchent par un coin. L'installation de départ est ainsi mise en place.

DÉROULEMENT DU JEU

Le joueur le plus âgé commence, puis chacun joue alternativement.

Étaler deux plaquettes

Le joueur dont c'est le tour prend 2 plaquettes au choix dans le stock ouvert et les place comme il le désire, tout en respectant les règles de placement, autour de l'installation de départ.

On complète ensuite le dépôt ouvert de 3 plaquettes d'édifice et de 3 plaquettes de paysage.

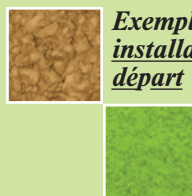
Réserve avec 4 plaquettes d'édifice et 4 plaquettes de paysage



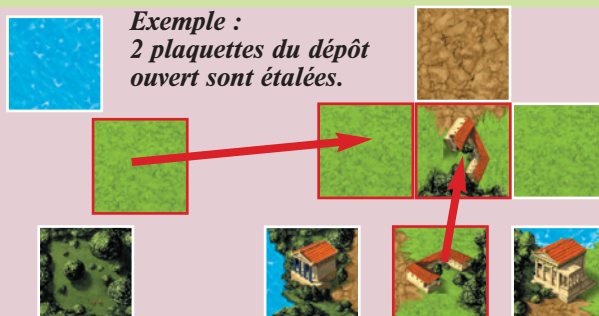
Talon pour compléter le dépôt ouvert

Dépôt ouvert avec 3 plaquettes d'édifice et 3 de paysage

Exemple d'une installation de départ



Exemple : 2 plaquettes du dépôt ouvert sont étalées.



Règles de placement des plaquettes

- Toutes les plaquettes sont placées bord à bord à **angle droit**. Elles forment une esquisse d'échiquier sur lequel **alternent** régulièrement des plaquettes d'édifice et de paysage.
- Une **plaquette d'édifice** peut être entourée sur ses quatre côtés **uniquement par des plaquettes de paysage**, l'inverse étant naturellement tout aussi valable.
- Les **plaquettes d'édifice** peuvent être **tournées** quand on les étale (*c'est-à-dire que les toits peuvent indiquer différentes directions*).
- Au moins **un des côtés** d'une plaquette doit être mis bord à bord avec une plaquette déjà étalée. Au moins **un côté doit être de la même couleur**. *[voir ex.]*
- Si une **plaquette d'édifice** est étalée, le joueur est obligé de placer tout de suite l'une de ses **maisons** dessus. Si elles sont déjà toutes employées, il doit déplacer une de ses autres maisons sur la nouvelle plaquette.

Si, quand on la place, une plaquette d'édifice est entourée de plaquettes sur ses quatre côtés, elle reçoit alors des points. Ensuite c'est à l'autre joueur de jouer.

Compter les points

- Si les 4 côtés d'une plaquette d'édifice sont bord à bord avec des plaquettes de paysage assorties par leur couleur, le propriétaire de la maison reçoit **1 jeton de point**.
- Si un côté n'est pas assorti, il perd 1 jeton
- Si 2 côtés ne sont pas assortis, il perd 2 jetons
- et si 3 côtés ne sont pas assortis, il perd 3 jetons de point.

Dans ces trois derniers cas, le propriétaire a le droit d'enlever la maison concernée et de la remettre dans sa réserve. Il doit alors donner **1 jeton en moins**.

FIN DE JEU PRÉMATURÉE

Si un joueur ne peut donner le nombre de jetons de point exigés, le jeu se termine **prématurément** et **l'autre joueur a gagné**.

DERNIER TOUR ET FIN DU JEU

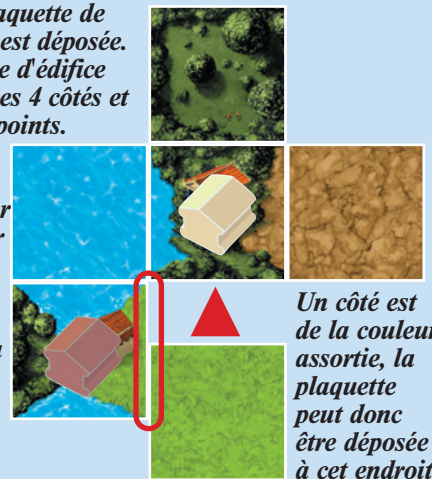
Quand le dépôt ouvert (3 plaquettes d'édifice et 3 de paysage) ne peut plus être entièrement complété, on entame la réserve. **Le dernier tour commence**.

Si c'est le tour du joueur qui a commencé le jeu, les deux joueurs ont encore un tour complet à jouer. Mais si c'est le tour de l'autre joueur, le jeu se termine après lui. On fait alors le **compte final des points**.

Remarque : on assure ainsi que les deux joueurs ont le même nombre de tours de jeu.

Exemple : une plaquette de paysage (prairie) est déposée. Ainsi, la plaquette d'édifice est entourée sur ses 4 côtés et on lui donne ses points.

Le joueur propriétaire de la maison de couleur claire doit donner un jeton parce qu'un côté n'est pas assorti du point de vue de la couleur.



Un côté est de la couleur assortie, la plaquette peut donc être déposée à cet endroit.

TOTAL DES POINTS

Pour commencer, on **enlève** toutes les plaquettes d'édifice (et maisons) qui ne sont bord à bord qu'avec 1 ou 2 plaquettes de paysage.

Ensuite, chaque joueur reçoit des points **pour son plus grand groupe de maisons voisines en diagonale**. Chacune des maisons de ce groupe apporte 1 point. Chaque jeton du joueur vaut également 1 point.

Le joueur ayant récolté le plus de points est le gagnant. À **égalité de points**, le joueur ayant édifié le **plus de maisons** est le gagnant. S'il y a également égalité à ce niveau, c'est un match nul.

Une revanche ? Nous proposons l'alternative suivante :

On marque des points pour chaque jeu gagné.

*2 points pour une manche gagnée avec fin prématurée,
1 point pour chaque autre jeu gagné.*

*Chaque jeu commence alternativement avec l'autre joueur.
Le premier qui a 2 points de gagnant est le vainqueur final.*