

ATTIKA

Auteur : Marcel-André Casasola Merkle

Graphismes : Manuel Casasola Merkle

2 à 4 joueurs

A partir de 10 ans

Traduction : Eric Flumian

CONTENU

22 tuiles plateau de jeu
4 hauts-lieux
15 amphores
4 plateaux individuels pour entreposer les bâtiments
120 tuiles bâtiments
60 cartes terrain

PREPARATION

Avant la première partie, détachez soigneusement les tuiles plateau de jeu, les tuiles bâtiment et les lieux de pèlerinage de leur armature. Assemblez les 2 parties des 4 hauts-lieux (voir illustration de la règle allemande).

Mélangez les tuiles plateau de jeu et placez-les face cachée en tas au milieu de la table. Selon le nombre de joueurs, piochez 4,6 ou 8 tuiles de plateau de jeu et placez-les face visible au milieu de la table comme montré sur la règle allemande.

Selon le nombre de joueurs, on place 2,3 ou 4 hauts-lieux à côté des tuiles plateau de jeu (voir schéma).

Placez les amphores en un tas dans un coin.

Chaque joueur choisit une couleur et place le plateau de jeu correspondant devant lui. Chaque joueur prend les 30 tuiles bâtiment de sa couleur. Il en extrait les 6 tuiles de base (avec un symbole noir au dos), les mélange et les place face cachée en 3 tas de 8 bâtiments à côté de son plateau de jeu.

Chaque joueur pioche la tuile se trouvant sur le dessus de chacune des quatre piles et les place face visible sur les espaces correspondant de son plateau de jeu.

Mélangez les 60 cartes terrain et placez-les face cachée au milieu de la table. Les joueurs choisissent le premier joueur. Celui-ci pioche alors 4 cartes terrain constituant ainsi sa main de base. Le joueur à sa gauche pioche 5 cartes, le suivant 6 et le quatrième (s'il existe) 7.

VUE D'ENSEMBLE

Chaque joueur supervise la construction de sa cité-état ; temple, théâtre, oracle, vignobles et négociants, ports et navires et tant d'autres choses que l'on peut croiser dans la péninsule grecque.

Les joueurs doivent se développer rapidement pour acquérir les meilleurs endroits, tout en bloquant leurs adversaires avec des chaînes de bâtiments. Comme les construire coûte cher, les joueurs essaient d'économiser leur argent en utilisant les ressources naturelles de la péninsule. Les joueurs tentent également d'agencer leurs bâtiments de telle façon qu'ils ne leur coûtent rien.

BUT DU JEU

Le gagnant est le premier joueur qui
place la totalité de ses 30 bâtiments sur le plateau de jeu central
OU
qui connecte 2 hauts-lieux avec une chaîne ininterrompue des ses bâtiments.

LE JEU

Le premier joueur commence, les autres joueront à tour de rôle, dans le sens des aiguilles d'une montre.

1) Un tour de jeu

A son tour, un joueur peut soit piocher 2 tuiles bâtiments, soit poser 3 bâtiments de son plateau vers le plateau central.

- « **Piocher** » : le joueur pioche un bâtiment de n'importe lequel de ses 4 tas et les regarde et :

- il veut payer le coût pour le construire (voir règles de construction) ; dans ce cas, après avoir payé, il place la tuile sur le plateau central
- il place sa tuile sur l'espace correspondant de son plateau individuel

Quand un joueur choisit l'action « piocher », il l'effectue 2 fois.

- « **Construire** » : Le joueur prend un bâtiment de son choix et le place sur le plateau central en payant le coût approprié (voir règles de construction).

Quand un joueur choisit l'action « construire », il l'effectue 3 fois.

Note : un joueur ne peut effectuer l'action « piocher » et « construire » dans le même tour.

2) Piocher des cartes terrain

Un joueur peut choisir de renoncer à toutes ou partie de ses actions « piocher » ou « construire » afin de piocher des cartes terrain. Pour chaque action « piocher » ou « construire » à laquelle il renonce, il pioche une carte terrain supplémentaire qu'il ajoute à sa main. Ainsi, si un joueur renonce à toutes ses actions, il peut piocher 3 cartes supplémentaires.

Attention : un joueur doit obligatoirement piocher des cartes **APRES** avoir effectué ses actions précédentes.

Quand la pioche est épuisée, on bat les cartes de la défausse pour constituer une nouvelle pioche.

REGLES DE CONSTRUCTION

1) Espace de construction

Un joueur peut bâtir une construction sur un espace libre du plateau central, sans s'occuper si cet espace possède un symbole terrain ou non. Un joueur ne peut construire sur un autre bâtiment ni sur un haut-lieu.

2) Coût de construction

Le coût de construction est indiqué par les symboles terrain placés sur la tuile bâtiment elle-même, ainsi que sur les plateaux individuels.

De ce coût de construction, le joueur peut réduire son paiement grâce aux symboles terrain placés sur l'espace sur lequel il se construit, ainsi que pour chaque symbole terrain apparaissant sur un espace vide directement adjacent au bâtiment qui vient d'être posé. Le joueur paye alors le coût restant avec les cartes terrain correspondantes de sa main. Il place ces cartes jouées, face visible, sur la défausse, à côté de la pioche.

Il peut jouer 2 cartes terrain de n'importe quel type pour remplacer une carte terrain particulière.

3) Construction gratuite

Un joueur peut totalement annuler le prix de construction en bâtissant dans le bon ordre. Les flèches sur les plateaux individuels décrivent l'ordre dans lequel il faut construire pour bénéficier de cette gratuité :

- la construction d'un joueur de laquelle part une flèche doit déjà être sur le plateau central
- les constructions pointées par ces flèches doivent être placées de façon adjacente à leur bâtiment « mère ».

Exemple : le joueur corinthien construit sa tour adjacente à sa forteresse, il ne paie rien car la tour est pointée par une flèche de la forteresse sur son tableau individuel.

Dans les cas suivants, les joueurs ne peuvent pas construire gratuitement :

Inversement : la tour a été construite avant la forteresse

Saut de construction : la carrière a été construite et le joueur construit une tour (il manque la forteresse)

Mauvaise couleur : le joueur construit une tour à côté d'une forteresse adverse

Bâtiment principal : quand le bâtiment posé ne fait pas partie de la même famille que le bâtiment principal.

4) Construire des rues

Pour construire une rue, un joueur doit payer 5 cartes terrain, dont on peut déduire une carte par symbole terrain présent sur l'espace de construction ainsi que pour chaque symbole terrain adjacent. Pour construire une rue gratuitement, un joueur doit construire une rue directement adjacente à une de ses rues posée précédemment.

5) Colonies

Une colonie est un ensemble de tuiles connectées de même couleur (au moins une). Un joueur fonde une nouvelle colonie quand il construit un bâtiment qui n'est pas directement adjacent à un autre de ses bâtiments. Quand un joueur fonde une nouvelle colonie, il paie un coût supplémentaire pour cela en supplément du coût habituel. Le coût est majoré de 1 carte terrain de n'importe quel type pour chaque autre colonie appartenant déjà à ce joueur.

Note : Un joueur peut connecter 2 colonies avec une nouvelle construction, réduisant ainsi ses prochains coûts dus à ses colonies. Deux bâtiments connectés à un haut-lieu comme sur le schéma ne sont pas considérés comme connectés s'ils ne sont pas adjacents entre eux.

AMPHORES

Chaque bâtiment appartient à un des 7 groupes (défense, industrie navale...). Quand un joueur a construit la totalité des bâtiments d'un même groupe, il gagne une amphore qui peut être utilisée pour augmenter la durée de son tour de jeu.

Groupes : Sur le plateau individuel, les bâtiments de chaque groupe sont montrés ensembles. Par exemple, la carrière, la forteresse et les deux tours appartiennent au groupe de défense.

Quand un joueur a construit tous les bâtiments d'un même groupe de façon à ce qu'ils soient tous interconnectés, il reçoit une amphore qu'il peut utiliser dès maintenant ou garder pour la jouer plus tard. Si la réserve d'amphores est épuisée, le joueur pioche alors une carte terrain qu'il place dans sa main.

TOUR DE JEU ETENDU

Le joueur qui remet une amphore dans la réserve gagne un tour de « pioche » (quand il choisit de « piocher ») ou de « construction » (quand il choisit de « construire ») supplémentaire. Une amphore peut aussi permettre de piocher une carte terrain (selon le choix du joueur).

Rappel : un joueur ne peut ni piocher une tuile bâtiment ni construire après avoir pioché une carte terrain.

On peut utiliser autant d'amphores qu'on le souhaite dans un même tour.

ETENDRE LE PLATEAU CENTRAL

Le plateau peut être étendu quand un joueur pioche la dernière tuile bâtiment d'un de ses 4 tas. Il place d'abord son bâtiment soit sur son plateau individuel soit sur le plateau central en payant le coût habituel ; alors, il pioche une tuile plateau de jeu et l'ajoute au plateau existant. Il doit cependant respecter les règles suivantes :

- un joueur peut placer une tuile plateau de jeu de façon à ce qu'elle soit adjacente à au moins une autre tuile plateau ou un haut-lieu.

- Une tuile plateau peut être placée même si cela crée un trou

- Une nouvelle tuile ne peut recouvrir tout ou partie d'une ancienne tuile ou d'un haut lieu

Des bâtiments peuvent tout de suite être placés sur cette nouvelle tuile plateau.

Si la réserve de tuiles plateau est épuisée, le joueur continue son tour sans placer de nouvelles tuiles.

FIN DU JEU

Un joueur gagne la partie s'il est le premier joueur qui a :

- placé ses 30 bâtiments sur le plateau central

OU

- connecté 2 hauts-lieux avec une ligne ininterrompue de bâtiments de sa couleur.

Le jeu prend alors fin immédiatement.

RAPPELS

Choses souvent oubliées lors d'une première partie :

Un joueur peut payer 2 cartes de n'importe quel type de terrain à la place de la carte requise

Si un joueur fonde une nouvelle colonie, il doit payer en plus, le coût de cette nouvelle colonie

Quand un joueur a construit la totalité d'un groupe de bâtiments connectés, il gagne une amphore

Quand un joueur pioche la dernière tuile bâtiment d'une de ses réserves, il place une nouvelle tuile centrale sur le plateau.