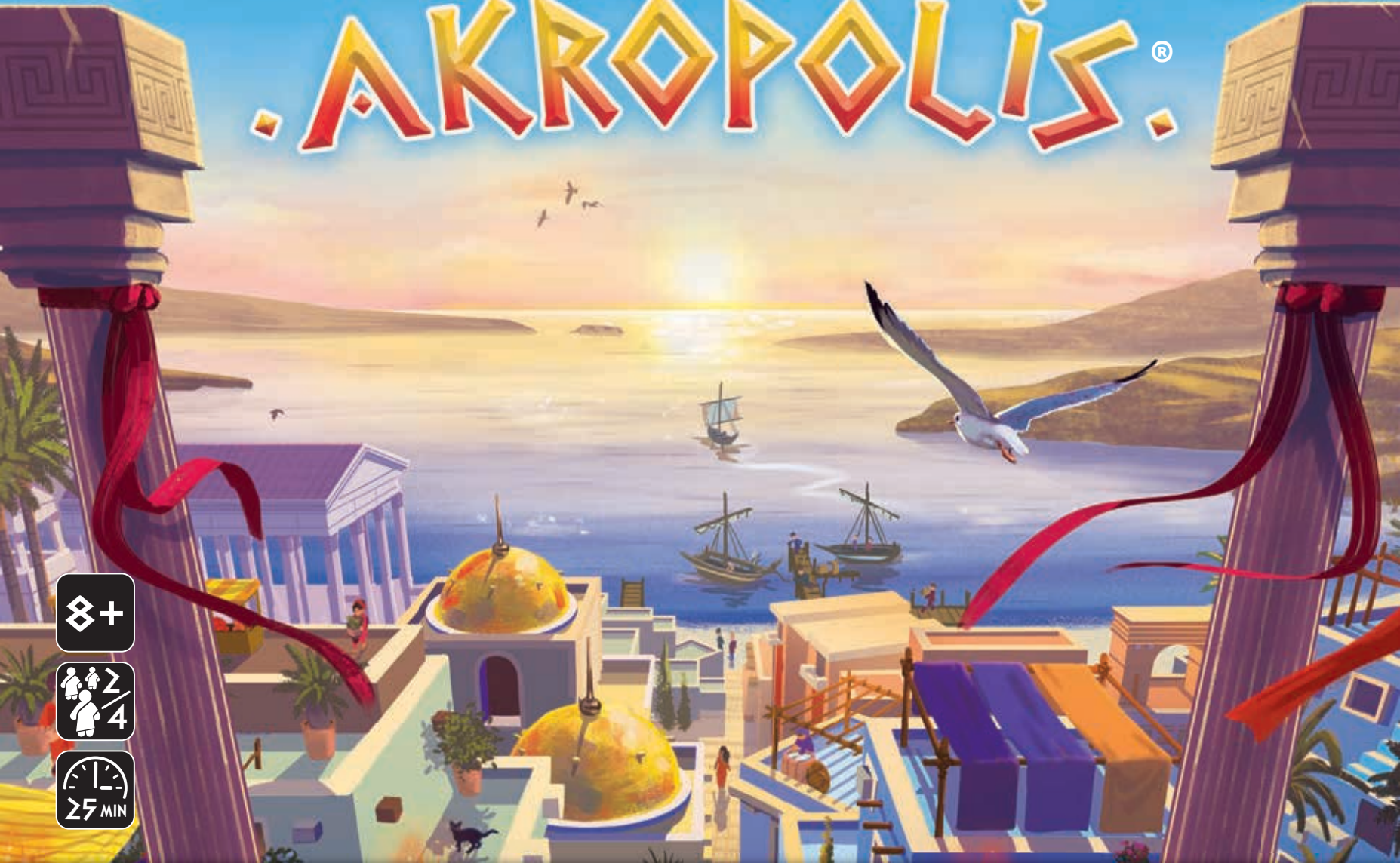


AKROPOLIS.®



PRINCIPE ET BUT DU JEU

Au cœur de la Méditerranée, des cités rivales cherchent à s'attirer richesse et gloire. Les architectes les plus talentueux de la Grèce antique s'attellent à la tâche. Habitations, temples, marchés, jardins, casernes : autant de quartiers qui permettront à votre ville de croître et de se démarquer. Mais vos constructions doivent respecter une certaine harmonie et des règles bien précises pour espérer faire grimper le prestige de votre cité. La pierre est le nerf de la guerre, alors ne la négligez pas. Prenez soin de disposer de suffisamment de carrières pour construire en hauteur et élever votre cité vers les cieux.



61 tuiles Cité



4 tuiles de départ



4 aides de jeu



1 bloc de score



Pion Architecte en Chef



40 cubes Pierre

MISE EN PLACE

- Prenez les tuiles Cité correspondant au nombre de joueurs. (voir au verso des tuiles)



2 joueurs

≥+

3 joueurs

≥+ / ≥+

4 joueurs

≥+ / ≥+ / 4

- Formez 11 piles égales de tuiles Cité, face cachée ① (voir ci-contre).

Note : à 2 et 3 joueurs, vous pouvez jouer avec toutes les tuiles, pour une partie plus longue. Dans ce cas, formez 19 piles (à 2 joueurs) ou 15 piles (à 3 joueurs).

2 joueurs :
3 tuiles/pile



3 joueurs :
4 tuiles/pile



4 joueurs :
5 tuiles/pile



- Placez les tuiles restantes, face visible, au centre de la table, afin de former une ligne ②. Cette ligne de tuiles sera appelée « Chantier » dans la suite des règles.
- Chaque architecte prend une tuile de départ et la place devant lui ③.
- Le dernier architecte à avoir gravi une colline prend le pion Architecte en Chef ④.
- En respectant le sens des aiguilles d'une montre, chaque architecte prend le nombre de Pierres correspondant ⑤ :

1^{er} joueur



2^e joueur



3^e joueur



4^e joueur



- Les Pierres restantes sont placées à proximité ⑥.



Exemple de mise en place pour 4 joueurs.

Astuce : en début de manche, vous devez toujours avoir 2 tuiles de plus dans le Chantier que le nombre d'Architectes. Ici, 6 tuiles pour 4 joueurs.

DÉROULÉ DE LA PARTIE

La partie se joue dans le sens des aiguilles d'une montre, en commençant par l'Architecte en Chef.

Les Architectes jouent à tour de rôle, jusqu'à ce qu'il n'y ait plus qu'une seule tuile Cité dans le Chantier (voir *Approvisionner le Chantier*, p. 7).

Important : la dernière tuile du Chantier ne doit jamais être jouée.

TOUR D'UN ARCHITECTE



En commençant par l'Architecte en Chef, les Architectes jouent à tour de rôle et effectuent les deux actions suivantes :

- Prendre une tuile
- Ajouter la tuile dans sa Cité

PRENDRE UNE TUILE

À son tour, l'Architecte choisit la tuile qu'il souhaite prendre et ajouter à sa Cité.

Il doit payer 1 Pierre par tuile qui la précède dans le Chantier. Si vous prenez la première tuile, elle ne vous coûte rien.

Les Pierres dépensées retournent dans la réserve.

Note : si un Architecte n'a plus de Pierre, il est obligé de prendre la première tuile du Chantier.



*Maxime a choisi la 4^e tuile.
Il dépense donc 3 Pierres.*



AJOUTER LA TUILE DANS SA CITÉ

La tuile choisie doit être ajoutée dans la Cité, au 1^{er} niveau ou sur tout niveau supérieur.

Une tuile posée au 1^{er} niveau doit être adjacente à une autre tuile de la Cité par au moins un bord.

Une tuile posée sur un niveau supérieur doit être construite sur 3 hexagones (elle ne peut pas se trouver au-dessus d'un espace vide) et être à cheval sur au moins 2 tuiles différentes.

Une tuile Cité est composée de 3 hexagones Construction. Il existe 3 types de constructions :

- **les Carrières**, qui permettent de gagner des Pierres ;
- **les Places**, qui démultiplient la valeur de vos Quartiers ;
- **les Quartiers**, qui rapportent des points s'ils sont bien placés.



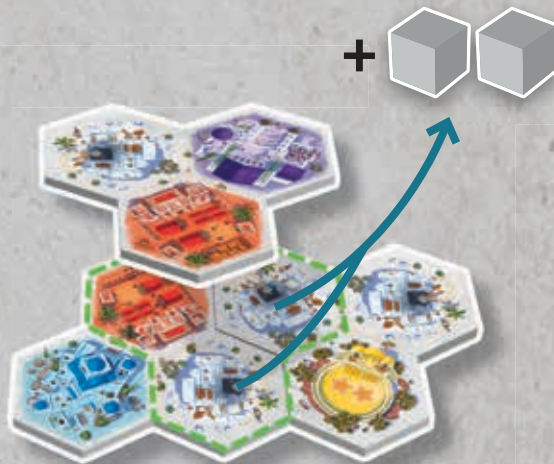
Note : un hexagone recouvert par une autre tuile n'est plus comptabilisé dans votre Cité.

Astuce : retrouvez les quantités de chaque hexagone Construction pour 2 / 3 / 4 joueurs sur l'aide de jeu.



Les Carrières de Pierres

Les Carrières ne rapportent pas de point lors du décompte final, mais permettent d'obtenir des Pierres. Quand un Architecte **recouvre une Carrière** à l'aide d'une nouvelle tuile, il prend 1 Pierre de la réserve.



Maxime place sa tuile Cité au 2^e niveau et recouvre 2 hexagones Carrière. Il gagne immédiatement 2 Pierres de la réserve.

Les Places

Les Places sont des multiplicateurs, qui augmentent le nombre de points rapportés par les Quartiers de même type. Le multiplicateur est représenté par les étoiles. Si vous avez plusieurs Places de même type, leurs étoiles sont cumulables.

Il n'est pas nécessaire que la Place soit adjacente aux Quartiers de même type.



Note : votre tuile de départ vous donne une Place Habitations d'emblée.

Les Quartiers

Il existe 5 types de Quartiers différents.

Un Quartier peut être **construit librement** mais pour rapporter des points, il doit respecter **deux contraintes** :

- la condition de placement liée à son type ;
- posséder au moins une Place de sa couleur dans la Cité (voir *Places*, p. 5).

◆ CONDITIONS DE PLACEMENT DES QUARTIERS



Les Habitations

Les habitants de votre cité aiment être regroupés en un seul large voisinage. Seules les Habitations faisant partie du plus grand groupe d'Habitations adjacentes font gagner des points.



Les Marchés

Les marchands ne supportent pas la concurrence, ils réclament donc d'être isolés des autres marchés. Les Marchés ne doivent être adjacents à aucun autre Marché.



Les Casernes

Les militaires veillent sur les frontières de votre cité. Les Casernes doivent se trouver en périphérie.



Les Temples

Les prêtres attirent les fidèles de tous les alentours. Les Temples doivent être complètement entourés.



Les Jardins

Les parcs mettent toujours en valeur votre cité. Les Jardins n'ont aucune contrainte de placement.



◆ VALEUR DES QUARTIERS

Un Quartier construit aux niveaux supérieurs de la Cité **peut faire gagner plus de points**.

La valeur d'un Quartier est définie par sa hauteur de construction : un Quartier au 1^{er} niveau est de valeur 1, au 2^e niveau de valeur 2, au 3^e niveau de valeur 3, etc. (voir *Calcul des points de victoire*, p. 7).

Important : contrairement aux Quartiers, une Place construite aux niveaux supérieurs **ne fait pas gagner plus de points**.



APPROVISIONNER LE CHANTIER



Lorsqu'il ne reste plus qu'une seule tuile dans le Chantier, procédez aux étapes suivantes :

- placez la tuile restante en première position, puis prenez l'une des piles de tuiles et retournez celles-ci, face visible, les unes à côté des autres, pour compléter le Chantier ;
- le pion Architecte en Chef passe au joueur de gauche.

Le jeu continue, en commençant par le nouvel Architecte en Chef.

Si vous n'avez plus de piles pour remplir le Chantier, passez à la *Fin de la partie*.



Important : la dernière tuile Cité ne sera pas jouée.

FIN DE LA PARTIE

La partie prend fin lorsqu'il n'y a plus qu'une tuile dans le Chantier et que toutes les piles ont été épuisées.



CALCUL DES POINTS DE VICTOIRE

À l'aide du bloc de score, chaque Architecte procède au calcul de ses points de victoire pour chaque type de Quartier, de la manière suivante :

- calculer la **Valeur de ses Quartiers**, dont la condition de placement est respectée ;
- calculer le **nombre d'étoiles** des Places correspondantes ;
- multiplier ces deux valeurs.

De plus, chaque Pierre rapporte 1 Point de victoire en fin de partie.

Le joueur ayant le plus de points remporte la partie.

En cas d'égalité, c'est le joueur ayant le plus de cubes Pierre qui l'emporte.



Maxime calcule ses points de victoire pour les Habitations. Dans son plus grand groupe d'Habitations, il a 5 Quartiers Habitations au 1^{er} étage et 2 Quartiers Habitations au 2^e étage. Sa valeur est donc de 9 (5 x 1 + 2 x 2). Il a 3 étoiles sur les Places correspondantes et remporte donc 3 x 9 = 27 points.

Astuce : retrouvez notre calculateur de scores sur l'application Gigamic Adds !

Si vous souhaitez aller plus loin, ces quelques variantes vous proposent de corser le jeu.

La mise en place et le déroulé de la partie ne changent pas. Chaque variante propose une condition de placement supplémentaire pour un type de Quartier. Si vos Quartiers respectent cette nouvelle contrainte, leurs points sont doublés ; sinon, ils rapportent des points normalement.

Ces nouvelles contraintes ne remplacent pas les conditions de placement habituelles. Pour marquer des points, un Quartier doit toujours respecter sa condition de placement d'origine et bénéficier de la présence d'au moins une Place de même type au sein de votre Cité.

Il est possible de jouer avec plusieurs variantes dans la même partie, mais nous vous conseillons d'abord de découvrir chaque variante séparément.



= 12 x2

Les Habitations

Si votre groupe d'Habitations a une valeur de 10 ou plus, ses points sont doublés.

Les Marchés
Si vos Quartiers Marchands sont adjacents à une place Marché, leurs points sont doublés.



Les Casernes

Si vos Casernes ont 3 ou 4 espaces vides adjacents, leurs points sont doublés.

Les Temples
Si vos Temples sont placés sur un niveau supérieur, leurs points sont doublés.



Les Jardins

Si vos Jardins sont adjacents à un lac (espace vide complètement entouré), leurs points sont doublés.

Auteur : Jules Messaud / Illustrations : Pauline Détraz

Un grand merci à Benoit Turpin d'avoir été le premier à croire en ce jeu et pour ses si précieuses remarques. Merci à Raoul pour toutes ces belles parties et à Louison et Luce pour leur soutien et leur amour. Merci à Delphine pour avoir cru en ce projet et l'avoir porté jusqu'au bout. Et merci au MALT et à Lola, Gaspard, Martin et Jocelyn pour tous leurs tests et retours.



Données et adresse à conserver : 12-2021



ATTENTION ! Ne convient pas à un enfant de moins de 3 ans. Présence de petits éléments susceptibles d'être ingérés.

© & © Gigamic 2022



ZAL Les Garennes
F 62930 WIMEREUX FRANCE
www.gigamic.com