



RÈGLES DU JEU

ARTISANS

UN JEU DE SÉGOLÈNE ET JEAN PAUL MONNET



ARTISANS



2-4
joueurs



30-45
minutes



8+
ans et plus

UN JEU DE SÉGOLÈNE ET JEAN PAUL MONNET

INTRODUCTION

*Au fil des siècles, les **Artisans** ont été considérés comme des travailleurs qualifiés, spécialistes de la création d'objets d'art fonctionnels ou décoratifs. Que ce soient à travers les sculptures, les dessins, les bijoux, les vêtements et les constructions de formes et de tailles différentes, le travail des artisans a façonné l'histoire de l'art et certaines créations ont atteint une telle renommée mondiale qu'elles influencent encore le monde d'aujourd'hui.*

*Dans **Artisans**, les joueurs sont appelés à utiliser sept matériaux différents : les textiles, l'argile, le bois, la pierre, le verre, l'or et le métal, en affinant leurs compétences et en perfectionnant leurs techniques, pour aboutir à la création des plus grands objets d'art.*

BUT DU JEU :

Collectez le plus de points de victoire avant la fin de l'année (12 mois = 12 manches) en développant votre capacité à utiliser différents matériaux et à créer des objets d'art.



MATÉRIEL DU JEU :



- **168 CARTES MATÉRIAUX**
(7 matériaux différents, soit 24 cartes de chaque : textiles, argile, bois, pierre, verre, or métal).



Chaque coin des cartes Matériaux (I-II-III-IV) représente l'évolution des techniques de travail de ce matériau à travers le temps, en commençant par le niveau "I" et en atteignant les techniques les plus évoluées au niveau "IV".

- **1 JETON PREMIER JOUEUR**



- **9 CARTES ARTISAN AVEC DES CAPACITÉS UNIQUES, ACTIVÉES PENDANT LE JEU**



- **1 CARTE COMPTEUR DE TEMPS**



- **1 CUBE EN BOIS POUR COMPTER LES MANCHES/ MOIS**



- **24 CARTES OBJETS D'ART**
La combinaison de matériaux nécessaires et le niveau de technique correspondant pour fabriquer l'objet d'art en question sont indiqués sur la gauche de la carte.

En bas à droite de la carte sont indiqués les points de victoire que cet objet d'art rapporte à la fin du jeu.



ARTISANS

MISE EN PLACE DU JEU

PILE MATÉRIAUX :

À 2 joueurs, utilisez 12 cartes de chaque matériau, mélangez-les bien pour créer la Pile Matériaux et remettez les cartes restantes dans la boîte.

Placez la Pile Matériaux, face cachée, au centre de la table. Distribuez 6 cartes à chaque joueur (une carte à la fois et en alternant entre les joueurs).

À 3 joueurs, utilisez 18 cartes de chaque matériau, puis suivez les instructions du jeu à 2 joueurs.

À 4 joueurs, utilisez toutes les cartes de chaque matériau, puis suivez les instructions du jeu à 2 joueurs.

MISE EN PLACE DU MARCHÉ :

Révélez 5 cartes Matériaux et placez-les en cercle comme indiqué. Placez le jeton Premier joueur au centre de ce cercle. Ces cartes constituent le Marché : l'endroit où vous collectez/échangez des matériaux pour créer les différents Objets d'Art.



OBJETS D'ART :

Triez les cartes Objets d'art en fonction de leurs points de victoire (3-7), en créant cinq paquets différents et mélangez-les indépendamment. Vous devrez ensuite créer deux paquets de 10 cartes chacun, et replacer les 4 cartes restantes dans la boîte.



Pour créer le premier paquet, utilisez la combinaison de cartes suivante :

- 4 cartes Objets d'art valant 3 points de victoire.
- 3 cartes Objets d'art valant 4 points de victoire.
- 2 cartes Objets d'art valant 5 points de victoire.
- 1 carte Objets d'art valant 6 points de victoire.

Pour créer le deuxième paquet, utilisez la combinaison de cartes suivante :

- 1 carte Objets d'art valant 4 points de victoire.
- 2 cartes Objets d'art valant 5 points de victoire.
- 3 cartes Objets d'art valant 6 points de victoire.
- 4 cartes Objets d'art valant 7 points de victoire.

Mélangez chacun des paquets et placez-les face cachée sur la table. Placez le premier paquet à gauche et le deuxième paquet à droite. Révélez les 4 premières cartes du paquet 1 et alignez-les face visible sous les deux paquets. Lorsque vous souhaitez fabriquer un objet d'art, vous choisirez l'une des 4 cartes révélées disponibles.



Ensuite, retournez la première carte du paquet 1, afin que tous les joueurs puissent voir l'objet d'art à venir, ce qui vous permettra d'optimiser au mieux le développement de vos matériaux.

PAQUET 1



PAQUET 2



COMPTEUR DE TEMPS :

Placez la carte Compteur de temps à côté du Marché, la face indiquant les chiffres de 1 à 6 visible. Placez le cube en bois sur le numéro 1, qui représente la manche 1/le mois n°1. À la fin de la sixième manche, retournez la carte sur la face indiquant les manches 7 à 12. Au début de chaque manche, déplacez le cube en bois pour indiquer votre manche actuelle.

CARTES ARTISAN :

En commençant par le plus jeune joueur et en procédant dans le sens des aiguilles d'une montre, prenez la carte Artisan de votre choix et placez-la devant vous, face visible par tous les joueurs. Passez les cartes Artisans restantes au joueur à votre gauche et ainsi de suite. Lorsque tous les joueurs ont choisi un Artisan, remettez les cartes restantes dans la boîte.

Chaque carte Artisan possède une capacité unique qui peut avoir un effet tout au long de la partie. Cette capacité peut affecter votre stratégie et les points de victoire que vous essayez d'accumuler.



CARTES ARTISAN

DÉROULEMENT DU JEU

Le jeu se déroule en 12 manches. Chaque manche représente un mois. Une manche est divisée en deux phases :

- a) Phase « Marché et Objets d'art », pour collecter - échanger des matériaux et/ou fabriquer un objet d'art
- b) Phase « Développement des matériaux » pour accroître vos compétences

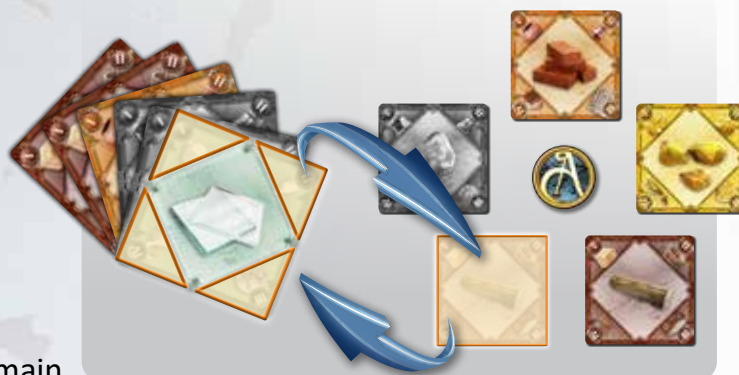
Au cours d'une manche, les joueurs jouent à tour de rôle, d'abord à la phase A soit en visitant le Marché, soit en fabriquant un objet d'art puis à la phase B.

Pour la première et la seconde manche du jeu, vous ne pourrez pas fabriquer d'objets d'art, car vous devrez d'abord développer au moins deux matériaux différents, comme expliqué ci-dessous.

Le plus jeune joueur commence. Il choisit donc de visiter le Marché ou de créer un objet d'art.

LA PHASE (A) DU MARCHÉ :

- Le nombre maximum de cartes que vous pouvez avoir en main est 6.
- Si vous avez exactement 6 cartes Matériaux et que vous souhaitez récupérer une carte du Marché, vous devez faire un échange. Prenez une carte de votre main et échangez-la avec la carte souhaitée dans le Marché, à une condition : la carte que vous placez dans le Marché ne peut pas être la même que les cartes situées d'un côté ou de l'autre de celle qu'elle remplace (à gauche ou à droite).
- Si vous avez moins de 6 cartes Matériaux dans votre main, vous pouvez choisir une carte du Marché et l'ajouter à votre main.
- Lorsque vous terminez votre tour, le jeu continue avec le joueur à votre gauche. Le Marché reste ouvert jusqu'à ce qu'un joueur choisisse de prendre le jeton Premier joueur. Le joueur qui prend le jeton Premier joueur ne peut effectuer aucune autre action sur le Marché. Les joueurs restants ont droit, chacun, à une dernière action avant que le Marché ne ferme ou peuvent choisir de passer leur tour.
- Si, lorsque le Marché est ouvert, il n'y a plus de cartes en jeu, révélez 5 nouvelles cartes de la pile Matériaux. Continuez de jouer jusqu'à ce que le Marché ferme.
- Si, après la fermeture du Marché, il reste encore des cartes en jeu, placez-les dans une pile de défausse à côté de la pile Matériaux.
- Si la pile Matériaux n'a plus de cartes, mélangez la défausse pour former une nouvelle pile.
- Le joueur ayant le jeton Premier joueur jouera en premier dans la phase suivante appelée « Développement de matériaux » et dans la première phase de la manche/mois suivant.
- Au début de chaque manche/mois, le joueur avec le jeton Premier joueur révèle 5 nouvelles cartes Matériaux de la pile Matériaux, créant ainsi un nouveau Marché. Il remet ensuite le jeton Premier joueur au centre du Marché.



LA PHASE (A) OBJETS D'ART :

Au début de chaque manche/mois, si vous choisissez de fabriquer un objet d'art, vous ne pouvez pas en même temps visiter le Marché. Vous pourrez visiter le Marché lorsque ce sera à nouveau votre tour (dans la même manche). Attention, vous ne pouvez pas fabriquer un objet d'art si vous avez déjà visité le Marché au cours de cette même manche.

Pour fabriquer un objet d'art, vous devez avoir développé les matériaux nécessaires au niveau requis (voir « Développement des Matériaux » ci-dessous). Lorsque vous fabriquez un objet d'art, prenez la carte et placez-la devant vous. À la fin de la partie, cet objet vous rapportera les points de victoire indiqués sur la carte. Les cartes Matériaux que vous avez développées restent en jeu et ne sont pas perdues.



Lorsque vous fabriquez un objet d'art, ne révélez pas de nouvel objet avant le début de la prochaine manche/mois. Au début de la manche/mois suivant, révélez une ou plusieurs nouvelles cartes du paquet Objet d'art, pour compléter l'espace vide laissé par la ou les cartes qui ont été fabriquées. Ensuite, retournez la carte supérieure du paquet pour que les joueurs puissent voir l'objet d'art suivant.

Vous ne pouvez fabriquer qu'un seul objet d'art par manche et par joueur.

Au début de la 7e manche, s'il reste des cartes dans le paquet d'objets d'art n°1, retirez-les du jeu. Continuez le jeu en utilisant le paquet n°2. S'il reste des cartes révélées, laissez-les en jeu. Les cartes du paquet n° 2 sont plus difficiles à fabriquer.



EXEMPLE DE CARTES OBJETS D'ART

PHASE (B) DÉVELOPPEMENT DES MATÉRIAUX :

Le joueur ayant le jeton Premier joueur commence. Ensuite, le jeu continue dans le sens des aiguilles d'une montre avec le joueur situé à sa gauche.

Choisissez un matériau parmi les cartes de votre main (textiles, argile, bois, etc.). Placez devant vous autant de cartes de ce type que vous le souhaitez, face visible, de niveau 1 comme indiqué sur l'exemple ci-dessous. Chaque carte Matériaux de niveau 1 que vous avez devant vous à la fin de la partie vous rapporte 1 point de victoire.

Pendant chaque manche/mois, vous ne pouvez jouer qu'un seul type de matériau, qu'il soit identique ou différent de celui développé lors de la manche précédente. Vous pourrez changer de matériau ou garder le même lors de la manche/mois suivant.

Si vous souhaitez jouer un matériau que vous avez déjà développé au niveau 1 lors des manches précédentes, vous devez placer les cartes de ce matériau au niveau 2 comme indiqué sur l'exemple ci-dessous. À la fin de la partie, chaque carte de niveau 2 placée devant vous vous rapporte 2 points de victoire. Chaque matériau peut ainsi être développé jusqu'au niveau 4, chaque carte de niveau 4 vous rapportant 4 points de victoire à la fin du jeu.

Attention, lorsque vous développez un matériau, les cartes que vous jouez doivent être en **nombre égal ou inférieur** à celui des cartes du niveau précédent.

EXEMPLE :

Textile Niveau 1 – Nombre de cartes = 3

Textile Niveau 2 – Nombre de cartes = 1, 2 ou 3 sont autorisés. 4 cartes ou plus ne sont pas autorisées.



FIN DU JEU

La fin des 12 manches/mois est aussi la fin du jeu.

Attention : à la fin de la 12ème manche, après le développement des matériaux, tous les joueurs, en commençant par le joueur avec le jeton Premier joueur et en procédant ensuite dans le sens des aiguilles d'une montre, peuvent fabriquer un ultime objet d'art supplémentaire, à condition bien sûr qu'ils aient les matériaux nécessaires au niveau requis.

Calculez les points de victoire accordés par les cartes Matériaux que vous avez développées, les cartes Objets d'art que vous avez fabriqués et les points supplémentaires accordés par votre carte Artisan. Les cartes qu'il vous reste en main ne sont pas comptabilisées.

Le joueur qui a le plus de points de victoire est déclaré vainqueur. En cas d'égalité, le joueur avec le plus d'objets d'art est le gagnant. Si l'égalité persiste, le joueur ayant le plus de cartes Matériaux en jeu remporte la partie. S'il y a encore égalité, les joueurs se partagent la victoire.



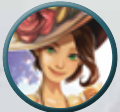
LES ARTISANS ET LEURS CAPACITÉS



L'AMOUREUSE DE L'OR : Chacun de vos objets d'art qui requiert de l'or vous rapporte 4 points de victoire supplémentaires.



LE SCULPTEUR : Chacun de vos objets d'art qui nécessite du bois ou de la pierre ou les deux matériaux, vous rapporte 3 points de victoire supplémentaires.



LA VERSATILE : Pour chaque type de matériau différent que vous avez développé pour fabriquer vos objets d'art, vous obtenez 2 points de victoire supplémentaires.



LE SPÉCIALISTE : Pour chaque type de matériau différent que vous avez développé jusqu'au niveau 4, vous obtenez 5 points de victoire supplémentaires.



LE TRAVAILLEUR DE NUIT : Au début de chaque nouvelle manche/mois, vous pouvez créer un objet d'art et aller au marché en même temps!



LE PERFECTIONNISTE : Lorsque vous faites évoluer un matériau vers le niveau suivant, vous pouvez poser 1 carte de plus que les cartes du niveau précédent de ce matériau.



LE COLLECTIONNEUR COMPULSIF : Chaque objet d'art que vous fabriquez vous rapporte 2 points de victoire supplémentaires.



L'OPPORTUNISTE : Si un autre joueur récupère le jeton Premier joueur, vous pouvez effectuer 2 actions de Marché au lieu d'une avant que celui-ci ne ferme ses portes.



LE PRÉVOYANT : Au début de chaque manche/mois, vous pouvez choisir et prendre une des 4 cartes d'objets d'art révélées et la réserver en la plaçant devant vous, sous votre carte Artisan Prévoyant. Les autres joueurs ne peuvent pas fabriquer l'objet d'art réservé. Vous pouvez en revanche choisir de fabriquer n'importe quel objet d'art disponible. Si vous fabriquez l'objet d'art réservé sous votre carte Artisan, vous pouvez de nouveau choisir et réserver une nouvelle carte. En revanche, si, à la fin du jeu, vous avez toujours une carte réservée sous votre carte Artisan, vous perdez autant de points de victoire qu'indiqués sur cette carte.



CRÉDITS

AUTEURS: SÉGOLÈNE ET JEAN PAUL MONNET

Illustrations : David Lanza

Conception 3D/Graphique/Mise en page : David Lanza

Traduction : Aurélie Raphaël

Développement du gameplay : V-GAMES

www.v-games.eu

Édité par :

VERDES INNOVATIONS S.A.

CHILIOMODI-CORINTHOS GREECE 20008

Tel: +30 2741 0 99280, FAX: +30 2741 0 99281

E-mail: support@v-cubes.com

www.v-cubes.com

