



ARTISANS™

L'ÉQUIPE LUDIQUE SABRINA MIRAMON



APERÇU ET BUT DU JEU

À chaque tour, placez un Ouvrier sur le plateau, comme dans le jeu de base. Cependant, **choisissez bien de quelle carte Artisan provient l'Ouvrier** afin de profiter au mieux de l'effet de cette carte. Ensuite, Améliorez-la en une version plus efficace, pour des actions toujours plus optimales.

MATÉRIEL

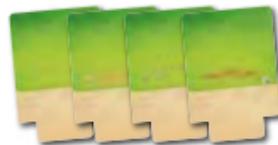
88 cartes Artisan
(recto verso)



9 cartes Récolte
de chaque niveau (I à IV)



9 cartes Construction
de chaque niveau (I à IV)



16 cartes vierges

1 plateau
Artisan



8 tuiles Bâtiment



6 cartes Objectif



1 aide de jeu

ÉLÉMENTS DE JEU

Cartes Artisan

Ces cartes ont un recto pour les parties standards, et un verso pour les parties avancées. Les cartes Artisan sont de trois types :

- les cartes vierges
- les cartes Récolte
- les cartes Construction



Plusieurs éléments sont indiqués sur chaque carte, comme son coût, le nombre de points de victoire qu'elle rapporte, son type et son niveau, ainsi que son effet. Sur les côtés, **des emplacements sont réservés pour les pions Ouvrier**.

Demi-emplacement pour les pions Ouvrier

(deux cartes côte à côte forment un emplacement entier).

Plateau

Ce plateau présente 8 emplacements, pour les paquets de cartes Artisan.



Coût

Effet

Demi-emplacement pour les pions Ouvrier

(deux cartes côte à côte forment un emplacement entier).

Plateau

Ce plateau présente 8 emplacements, pour les paquets de cartes Artisan.

Points de victoire

Type et niveau

Cartes Objectif



Les cartes Objectif présentent **6 nouveaux Objectifs** et sont à mélanger à celles du jeu de base lors de la mise en place.

Tuiles Bâtiment

8 nouveaux Bâtiments peuvent être intégrés aux parties, comme dans le jeu de base. Vous êtes libres de jouer avec les 8, ou avec une partie d'entre eux seulement.



MISE EN PLACE

Lors de la mise en place, prenez en compte les éléments suivants pour **les points concernés** :

- 2 Mélangez autant de nouvelles tuiles **Bâtiment** que souhaité aux tuiles du jeu de base, avant de placer les 12 tuiles nécessaires sur le Marché.
- 3 Avant tout autre chose, **mélangez les 6 nouvelles cartes Objectif** aux 18 cartes du jeu de base.
- 10 Accolez le plateau Artisan à droite du plateau de base. **Séparez les cartes Artisan selon leur type (👤 ou 🛠️) et leur valeur (de I à IV)**, puis placez-les sur les emplacements correspondants du plateau.



Placez toutes les cartes sur la même face.



Pour une partie standard, utilisez la face avec la mésange. Pour une partie avancée, utilisez l'autre face.

Chaque joueur prend devant lui le nombre de cartes **Artisan vierges indiqués** dans le tableau ci-dessous.

Nombre de joueurs			
Nombre de cartes	6 x	5 x	4 x

Placez-les côte à côte en face de vous de sorte à créer un paysage continu. **Placez ensuite vos pions Ouvrier dans les emplacements entiers ainsi formés.**



DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Une nouvelle phase de jeu fait son apparition. **Le tour de chaque joueur est désormais découpé ainsi :**

- 1. Phase d'Action :** cette phase constitue le tour de jeu habituel des joueurs, comme décrit dans le jeu de base. Il s'agit de jouer l'action **Récolter/ Activer un Ouvrier** ou **Construire un Bâtiment**.
- 2. Phase d'Amélioration :** durant cette phase, vous acquérez **1 nouvelle carte Artisan**, permettant à vos Ouvriers de se spécialiser et de devenir de plus en plus efficaces.



PHASE D'ACTION

Les Ouvriers placés entre deux cartes Artisan sont considérés comme **inutilisés**. Vous êtes libre de choisir l'**Ouvrier inutilisé de votre choix** pour réaliser votre action de ce tour, qu'importe le type des cartes à côté de lui.

Lorsque vous envoyez un Ouvrier effectuer une action sur le plateau (Récolter/Activer un Ouvrier ou Construire un Bâtiment), vous **pouvez activer l'effet** de l'une des deux cartes d'où provient cet Ouvrier, **tant que le type de cette carte correspond à l'action de l'Ouvrier**.

Note : Si l'effet de la carte présente un // séparant deux éléments, vous devez choisir l'un de ces éléments, vous ne pouvez pas bénéficier des deux.

Effets des cartes Artisan lors d'une partie standard

+ + + + : Récoltez 1 Ressource correspondante supplémentaire.*

+ : Récoltez 1 Ressource au choix.*

+ : Récoltez autant de qu'indiqué.*

+ : Récoltez autant de qu'indiqué.*

> : Dépensez 1 Ressource au choix pour gagner 5 .

> : Dépensez 2 Ressources au choix pour gagner 5 .

* : même si vous n'en avez pas récolté ce tour.

Effets des cartes Artisan lors d'une partie avancée

: Dépensez jusqu'à 3 Ressources au choix. Pour chaque Ressource dépensée, gagnez 2 .

= = = : Le Coût de Construction du Bâtiment que vous Construisez ce tour est réduit de 1 Ressource du type indiqué.

: Le Coût de Construction du Bâtiment que vous Construisez ce tour est réduit de 1 Ressource au choix.

: Vous pouvez activer une nouvelle fois 1 case que vous avez déjà activée ce tour. Payez toujours 1 pour activer un Bâtiment adverse.

: Récoltez 1 Ressource supplémentaire du même type que le cube placé sur cet emplacement.*

: Le Coût de Construction du Bâtiment que vous Construisez ce tour est réduit de 1 Ressource du même type que le cube placé sur cet emplacement.



Si vous utilisez l'Ouvrier A pour faire l'action Récolter/Activer un Ouvrier, vous ne pouvez bénéficier que de l'effet de la carte placée en troisième position car c'est la seule près de l'Ouvrier dont le type correspond à l'action de celui-ci.





PHASE D'AMÉLIORATION

Lors de cette phase, vous pouvez obtenir 1 nouvelle carte Artisan.

Si vous n'avez activé l'effet d'aucune carte Artisan ce tour, vous pouvez Démarrer un nouvel Artisanat. Payez le coût de la première carte de la pioche de niveau I du type correspondant à votre action. Placez-la ensuite à la place de la carte de votre choix **parmi les deux près de l'Ouvrier utilisé**, et gagnez les  indiqués. Remettez la carte remplacée sous sa pioche (ou dans la boîte, si c'est une carte vierge).

Si vous avez déjà activé l'effet d'une carte Artisan ce tour, vous pouvez Améliorer celle-ci. Il en est de même si vous aviez pu activer une carte mais que vous avez préféré ne pas bénéficier de ses effets.

Payez le coût de la carte Artisan du niveau immédiatement supérieur du même type, et placez cette carte à la place de la carte activée (ou potentiellement activée) ce tour. Gagnez les  indiqués. Remettez la carte remplacée sous sa pioche.



Lors d'une partie standard

Les cartes Artisan d'une partie standard sont toutes uniques. **Les effets sont prédéfinis sur chaque carte.**

À tout moment durant votre phase d'Amélioration, vous pouvez dépenser 1  et choisir une pioche de cartes Artisan. Si vous le faites, placez la première carte de cette pioche sous cette même pioche. Vous pouvez dépenser autant de  que vous le souhaitez. Il est interdit de parcourir les pioches pour connaître les effets des cartes placées sous la première de chaque pioche.





Vous envoyez l'Ouvrier B Récolter, en bénéficiant de l'effet de la carte à sa gauche. Vous Améliorez ensuite cette carte, car vous venez de l'activer, en payant le coût de la carte nouvellement acquise. Vous la remplacez comme ci-dessus.

Au tour suivant, vous pouvez d'ores et déjà profiter de son effet en utilisant l'Ouvrier A pour une action de Récolte.

Lors d'une partie avancée

Les cartes Artisan d'une partie avancée sont toutes similaires, et il vous revient de les spécialiser.

Lorsque vous Démarrez un nouvel Artisanat dans une partie Avancée, prenez l'une de vos Ressources au choix parmi celles que vous avez récoltées, et **placez-la sur l'emplacement réservé**. Cette Ressource est considérée comme dépensée. Il n'y a donc pas de coût indiqué en haut à gauche.

Lorsque vous Améliorez une carte Artisan du niveau I au niveau II dans une partie avancée, **transférez la Ressource choisie précédemment sur la nouvelle carte. De plus, prenez une seconde Ressource au choix parmi celles que vous avez récoltées** et placez-la sur le second emplacement.

Lorsque vous Améliorez une carte Artisan au-delà du niveau II, **transférez les 2 Ressources** placées précédemment sur la nouvelle carte.

Si, en Démarrant un nouvel Artisanat, vous remplacez une carte Artisan disposant d'une ou plusieurs Ressources, ces dernières sont remises dans la réserve générale.

La ou les Ressources placées sur une carte Artisan ne peuvent pas être dépensées, ni même déplacées sur une autre carte (hormis lors de l'Amélioration d'une carte, comme décrit plus haut). Si vous ne pouvez pas placer assez de Ressources, vous ne pouvez pas Démarrer un nouvel Artisanat ou Améliorer une carte Artisan.

FIN DE LA MANCHE

Préparer la manche suivante

Lorsque vous récupérez vos Ouvriers, placez-les dans les emplacements entiers formés par vos cartes Artisan.



FIN DE LA PARTIE

La fin de la partie se déroule exactement de la même manière que dans le jeu de base. Lors du décompte des points, **les cartes Artisan Construire un Bâtiment de niveau IV** ainsi que la tuile **Bâtiment Musée** rapportent des .

 rapportés par les cartes
Artisan en fin de partie standard

 = 3  : À la fin de la partie, gagnez autant de  que le triple du nombre de cartes Construire un Bâtiment que vous avez.

 = 2  : À la fin de la partie, gagnez autant de  que le double du nombre de cartes Récolter/Activer un Ouvrier que vous avez.

 rapportés par les cartes
Artisan en fin de partie avancée

 =  : À la fin de la partie, gagnez autant de  qu'il y a de cubes de la Ressource de votre choix posés sur vos cartes Artisan.

CRÉDITS



Auteurs : L'équipe Ludique
Illustratrice : Sabrina Miramon
Gestion de projet : Xavier Taverne
Graphiste : Cindy Roth
Rédacteur : Xavier Taverne
Relectrice : Maëva Debieu Rosas

SUIVEZ-NOUS SUR



L'équipe
Ludique



© 2017 Studio GG
© 2022 IELLO. Tous droits réservés
IELLO - 9, avenue des Érables,
lot 341 - 54180 Heillecourt, France



www.iello.com

iello