

# Règles d'Akropolis

## Comment jouer à Akropolis

### Le jeu en bref :

- **But du jeu** : Construire la cité grecque la plus prestigieuse en plaçant astucieusement des tuiles de quartiers, temples, marchés et casernes.
- **Mécanique principale** : Drafting de tuiles et placement spatial sur plusieurs niveaux de hauteur.
- **Condition de victoire** : Le joueur avec le plus de points de victoire (quartiers bien placés multipliés par les places correspondantes) remporte la partie.

Salut les bâtisseurs ! Akropolis, c'est un jeu malin où vous allez construire votre propre cité antique tuile après tuile. Le principe est simple : vous piochez des tuiles dans un marché commun, vous les posez dans votre ville, et vous essayez de marquer un maximum de points en respectant les conditions de placement de chaque type de quartier. Le sel du jeu ? On peut construire en hauteur pour multiplier la valeur des quartiers, mais ça coûte de la **Pierre**. Allez, on vous explique tout ça !

## Ce que contient la boîte

Avant de vous lancer, faisons le tour du matériel :

- 61 **tuiles Cité** (composées chacune de 3 hexagones)
- 4 **tuiles de départ** (une par joueur)
- 40 **cubes Pierre** (votre monnaie pour acheter les tuiles)
- 1 pion **Architecte en Chef** (le marqueur du premier joueur)
- 4 aides de jeu
- 1 bloc de score

Le jeu se joue de 2 à 4 architectes, à partir de 10 ans, pour des parties d'environ 20 à 30 minutes. Si vous aimez les jeux de placement comme [Mozaïk](#) ou [Draftosaurus](#), vous allez adorer !

## Mise en place de la partie

### Préparer les tuiles

Chaque **tuile Cité** porte un symbole au verso qui indique pour combien de joueurs elle est utilisée :

- **À 2 joueurs** : prenez uniquement les tuiles marquées « 2+ ».
- **À 3 joueurs** : prenez les tuiles « 2+ » et « 3+ ».
- **À 4 joueurs** : prenez toutes les tuiles (« 2+ », « 3+ » et « 4 »).

Mélangez les tuiles sélectionnées face cachée et formez **11 piles égales** :

- À 2 joueurs : 11 piles de 3 tuiles
- À 3 joueurs : 11 piles de 4 tuiles
- À 4 joueurs : 11 piles de 5 tuiles

*Petite variante pour les parties longues : à 2 joueurs, vous pouvez utiliser toutes les tuiles et former 19 piles. À 3 joueurs, 15 piles.*

### Former le Chantier et distribuer

Prenez une pile, retournez les tuiles face visible et alignez-les au centre de la table. Cette ligne s'appelle le **Chantier**. Vous devez toujours avoir dans le Chantier **2 tuiles de plus que le nombre de joueurs** (6 tuiles pour 4 joueurs, 5 pour 3, 4 pour 2).

Chaque joueur prend une **tuile de départ** et la place devant lui. Désignez l'**Architecte en Chef** (celui qui a gravi une colline le plus récemment, ou au hasard). Puis, dans le sens des aiguilles d'une montre, distribuez les **Pierres** de départ :

- L'Architecte en Chef : 0 Pierre
- Le 2e joueur : 1 Pierre
- Le 3e joueur : 2 Pierres

- Le 4e joueur : 3 Pierres

Les **Pierres** restantes forment la réserve commune.

[IMAGE\_MATERIEL]

## Déroulement d'un tour

On joue dans le sens des aiguilles d'une montre à partir de l'Architecte en Chef. À votre tour, vous faites deux choses : **prendre une tuile** puis **la placer dans votre cité**.

### Prendre une tuile dans le Chantier

Les tuiles du **Chantier** sont alignées. La première tuile de la ligne est gratuite. Chaque tuile suivante coûte **1 Pierre de plus** : la 2e coûte 1 Pierre, la 3e coûte 2 Pierres, la 4e coûte 3 Pierres, etc. Les Pierres dépensées retournent dans la réserve.

Si vous n'avez plus aucune **Pierre**, vous êtes obligé de prendre la première tuile (la gratuite).  
Petit conseil stratégique : ne vous retrouvez jamais à sec en Pierres, sinon vous perdez toute liberté de choix !

### Placer la tuile dans votre cité

Vous devez immédiatement ajouter la tuile dans votre cité. Deux options s'offrent à vous :

- **Au 1er niveau (au sol)** : la tuile doit toucher au moins un bord d'une tuile déjà posée.
- **En hauteur (niveau 2, 3, etc.)** : la tuile doit reposer sur exactement 3 hexagones déjà présents (pas de vide en dessous !) et être à cheval sur **au moins 2 tuiles différentes**.

Attention : tout hexagone recouvert par une tuile posée par-dessus n'existe plus pour le décompte. C'est un choix tactique fort !

## Les trois types de constructions

Chaque **tuile Cité** est composée de 3 hexagones. Chaque hexagone représente un type de construction parmi trois catégories :

## Les Carrières

Les **Carrières** ne rapportent aucun point en fin de partie, mais elles sont indispensables. Quand vous recouvrez une Carrière avec une tuile posée par-dessus, vous gagnez immédiatement **1 Pierre** de la réserve par Carrière recouverte. C'est votre principale source de Pierres en cours de partie !

## Les Places

Les **Places** sont des multiplicateurs. Elles portent des étoiles (1, 2 ou 3 étoiles) et sont associées à un type de quartier par leur couleur. Elles multiplient la valeur totale des **Quartiers** de même couleur lors du décompte. Si vous avez plusieurs Places de même type, leurs étoiles se cumulent. Notez bien : construire une Place en hauteur ne donne pas de bonus supplémentaire.

Votre **tuile de départ** vous offre déjà une Place Habitations d'une étoile, ce qui est un bon point de départ.

## Les Quartiers

Les **Quartiers** sont la source principale de vos points. Il en existe 5 types, chacun avec sa propre condition de placement. Pour qu'un Quartier rapporte des points, deux conditions sont nécessaires :

- Il doit respecter sa **condition de placement** spécifique (voir ci-dessous).
- Vous devez posséder au moins une **Place** de la même couleur visible dans votre cité.

Et voilà le truc génial : un Quartier posé au niveau 2 vaut 2 points au lieu d'1, au niveau 3 il vaut 3, etc. Construire en hauteur, c'est la clé pour scorer gros !

## Les cinq types de quartiers et leurs conditions

### Les Habitations (bleu)

Les habitants adorent vivre ensemble. Seules les Habitations faisant partie de votre **plus grand**

**groupe d'Habitations adjacentes** comptent pour le score. Les Habitations isolées ou dans des groupes plus petits ne rapportent rien.

## Les Marchés (jaune)

Les marchands détestent la concurrence. Un **Marché** ne doit être adjacent à **aucun autre Marché** pour rapporter des points. Si deux Marchés se touchent, aucun des deux ne compte.

## Les Casernes (rouge)

Les soldats protègent les frontières. Une **Caserne** doit se trouver en **périphérie** de votre cité (au bord, avec au moins un côté libre) pour compter.

## Les Temples (violet)

Les prêtres attirent les fidèles de partout. Un **Temple** doit être **complètement entouré** par d'autres hexagones (les 6 côtés occupés) pour rapporter des points.

## Les Jardins (vert)

Les jardins embellissent tout ! Les **Jardins** n'ont **aucune contrainte de placement**. Ils rapportent toujours des points tant que vous possédez au moins une Place verte.

Si vous cherchez un autre jeu avec des mécaniques de placement malin, jetez un œil aux [Jardins Suspendus](#), un autre petit bijou du genre.

## Réapprovisionnement du Chantier

Quand il ne reste plus qu'**une seule tuile** dans le Chantier, on réapprovisionne :

- Gardez la tuile restante en première position du Chantier.
- Prenez une des piles mises de côté, retournez les tuiles face visible et placez-les à la suite pour reconstituer le Chantier.
- Le pion **Architecte en Chef** passe au joueur suivant (à gauche).

On reprend le jeu avec le nouvel Architecte en Chef. Rappel crucial : **la dernière tuile du**

**Chantier ne doit jamais être prise.** Elle restera toujours en place pour le prochain réapprovisionnement ou sera écartée en fin de partie.

[IMAGE\_FIN]

## Fin de partie et décompte des points

La partie se termine quand il ne reste qu'une tuile dans le Chantier et qu'il n'y a plus de pile pour le remplir. On passe alors au décompte !

Pour chaque type de Quartier (Habitations, Marchés, Casernes, Temples, Jardins), calculez vos points comme suit :

Étape	Ce que vous faites
1. Valeur des Quartiers	Additionnez la valeur de chaque Quartier valide (qui respecte sa condition). Un Quartier au niveau 1 vaut 1, au niveau 2 vaut 2, etc.
2. Nombre d'étoiles	Comptez le total des étoiles sur vos Places de la même couleur.
3. Multiplication	Multipliez la valeur totale des Quartiers par le nombre d'étoiles. C'est votre score pour ce type.
4. Pierres restantes	Chaque Pierre restante en votre possession vaut 1 point de victoire.

**Exemple :** Vous avez 5 Habitations au niveau 1 ( $5 \times 1 = 5$ ) et 2 Habitations au niveau 2 ( $2 \times 2 = 4$ ) dans votre plus grand groupe. Valeur totale : 9. Vous avez 3 étoiles sur vos Places Habitations. Score Habitations =  $9 \times 3 = 27$  points !

Additionnez les scores de chaque couleur, ajoutez vos Pierres restantes, et le joueur avec le **plus grand total gagne**. En cas d'égalité, c'est celui qui a le plus de cubes Pierre qui l'emporte. Petit conseil : ne négligez jamais les **Places**. Avoir plein de Quartiers bien placés ne sert à rien sans le multiplicateur correspondant. Zéro étoile = zéro point, même avec une armée de Temples parfaitement entourés !

## Les variantes pour pimenter vos parties

Une fois que vous maîtrisez le jeu de base, Akropolis propose des **variantes** qui ajoutent une condition supplémentaire à chaque type de Quartier. Si vos Quartiers respectent cette nouvelle contrainte en plus de la condition habituelle, leurs points sont **doublés**. Sinon, ils rapportent leurs points normalement.

Vous pouvez combiner plusieurs variantes dans une même partie, mais on vous conseille de les découvrir une par une pour bien les apprivoiser. C'est comme pour [Dune Imperium](#) ou [Cités Rivaies](#), la complexité se savoure progressivement !

Voilà, vous savez tout pour bâtir votre cité grecque ! Posez vos tuiles, empilez vos quartiers, et que la plus belle Akropolis l'emporte. Bonne partie !