



AKROPOLIS ATHENA

8+

1
4

25 MIN

AKROPOLIS ATHENA est une extension qui se joue combinée avec le jeu de base AKROPOLIS.

PRINCIPE ET BUT DU JEU

Dans l'antique Méditerranée, les cités naissantes doivent rivaliser d'ingéniosité architecturale afin de surpasser leurs voisines en prestige.

Toutes cherchent à s'attirer les faveurs d'Athéna, déesse de la sagesse, de la guerre et des artisans, dans l'espoir de jouir des richesses et des honneurs qu'elle peut prodiguer.

C'est ici que vous intervenez en tant qu'Architecte !
Gardez à l'esprit que votre talent va déterminer la renommée de votre cité pour la postérité !



18 cartes Construction



4 statues d'Athéna
composées de 4 parties chacune

30 mini-tuiles :



10 Places



10 Quartiers



10 Doubles Quartiers



MISE EN PLACE

Installez votre jeu de base AKROPOLIS comme vous le feriez lors d'une partie classique.

- Quel que soit le nombre d'Architectes, mélangez puis piochez 4 cartes Construction parmi les 18 existantes. ①

Disposez-les sur l'un des côtés de la zone de jeu pour garantir une bonne lisibilité.

Rangez le reste des cartes dans leur boîte, elles ne seront pas utilisées durant cette partie.

- Piochez aléatoirement 16 mini-tuiles et placez-en 4, face visible, sous chacune des cartes Construction. ②

Rangez le reste des tuiles dans leur boîte, elles ne seront pas utilisées durant cette partie.

- Triez les éléments constitutifs de la statue d'Athéna par catégorie (tête / torse / jambes / piédestal).

Placez, au-dessus de chacune des 4 cartes Construction, autant d'éléments identiques de la statue qu'il y a d'Architectes (*exemple : 3 têtes, 3 torsos, 3 paires de jambes et 3 piédestaux pour 3 Architectes*). ③

Exemple d'une mise en place pour 3 joueurs

③



①



②



DÉROULEMENT D'UNE PARTIE

Une partie d'AKROPOLIS ATHENA se joue en respectant les règles du jeu de base, mais vous devez, en parallèle, essayer de valider tout ou partie des cartes Construction dans le but d'**obtenir des faveurs**.

Lorsqu'un Architecte réalise, dans sa cité, la forme requise par l'une des cartes Construction, **il peut** la valider. Il ne s'agit pas d'une obligation. Une construction peut être validée lors d'un tour ultérieur si la condition requise est toujours active (visible).

Chaque Architecte ne peut valider **qu'une seule fois** chacune des 4 cartes Construction.

DESCRIPTION D'UNE CARTE CONSTRUCTION



Nom de la construction

Schéma à reproduire

Texte explicatif



N'importe quel Quartier ou Carrière



N'importe quelle Place



Un Quartier de la couleur correspondante



Une Place de la couleur correspondante

Pour chaque carte Construction validée, l'Architecte :

- 1 Prend la partie de la statue d'Athéna correspondant à la carte Construction.
- 2 Choisit l'une des mini-tuiles placées sous la carte Construction et la place immédiatement dans sa cité (à n'importe quel emplacement et niveau).
Comme à l'accoutumée, recouvrir une carrière permet de remporter un cube de pierre.

Important :

- Les mini-tuiles récoltées ne sont pas remplacées. Pensez à valider rapidement les cartes Construction, pour bénéficier d'un choix plus large.
- Il est interdit de placer une mini-tuile directement sur une autre mini-tuile.

Il est possible de valider plusieurs cartes Construction lors d'un même tour.

Après avoir posé une tuile, vérifiez si une ou plusieurs cartes Construction peuvent être validées. Si c'est le cas, choisissez dans quel ordre les jouer.

À chaque carte validée, prenez et placez une mini-tuile dans votre cité. Alors seulement, vous pourrez valider la carte suivante, etc.





Il est important de bien orienter les Doubles Quartiers afin de :



Conserver la connexion entre les quartiers d'habitations.

Dans cet exemple, le mini-quartier d'habitations permet au groupe de rester connecté.



Faire en sorte que 2 marchés ne se touchent pas.

Dans cet exemple, aucun des 3 côtés du mini-marché ne touche les marchés adjacents.



S'assurer que l'un des trois côtés de la mini-caserne se trouve en périphérie.

Dans cet exemple, la condition est bien respectée.



Profiter de la forme du mini-temple déjà bordé sur 1 de ses 4 côtés.

Dans cet exemple, la tuile mini-temple est complètement entourée par 2 jardins, 1 quartier d'habitations et le mini-marché.

FIN DE LA PARTIE

La partie se termine comme dans le jeu de base, lorsque toutes les piles ont été épuisées et qu'il ne reste plus qu'une tuile dans le Chantier.

Lors du décompte des points, chaque Architecte ayant honoré Athéna en terminant sa statue se voit bénéficier de ses bienfaits ! Chacune des pierres en sa possession rapporte **5 points** au lieu de 1 point !

PRÉCISIONS

Sur les cartes Construction, un schéma vous aide à mieux comprendre la condition demandée.

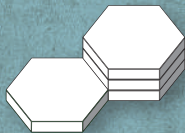
En cas de doute, référez-vous au texte de la carte.

Il existe deux types de vue : **VUE DE DESSUS** et **VUE EN TROIS DIMENSIONS**.



Pour la **VUE DE DESSUS**, le niveau auquel se trouvent les tuiles n'a pas d'importance.

Pour la **VUE EN TROIS DIMENSIONS**, le niveau peut différer de celui de l'illustration, qui n'est là que pour mieux comprendre le texte.



*Pour Luce, sage et inventive comme Athéna.
Et pour Henri, "akro" de la première heure.*



Crédits :

Auteur : Jules Messaud

Illustratrice : Pauline Détraz

Développement Éditorial : Alain Mhryanyan

Mise en œuvre graphique : Grégoire Allemand

Responsable Édition : Alain Mhryanyan

Sans oublier la passion de toute l'équipe Gigamic !



ATTENTION! Ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans. Présence de petits éléments susceptibles d'être ingérés. Données et adresse à conserver. 05-2024

® & © GIGAMIC 2024



FR
**DONNEZ
OU
RECYCLEZ**



ASSOCIATION



MAGASIN



DÉCHÈTERIE

Adresses sur quefairedemesdechets.fr

ZAL Les Garennes
F 62930 - Wimereux - France
www.gigamic.com