

# Les Architectes

## Utilisation des dés

Chaque joueur lance les deux dés 6. Un des résultats donne le nombre de pièces que le joueur peut piocher. L'autre nombre détermine le type de pièce.

- 1 = petit cube
- 2 = petit carré
- 3 = petite barre
- 4 = longue barre
- 5 = grand cube
- 6 = au choix

## Règle du concours

Chaque joueur inscrit sur un bout de papier le type d'édifice qu'il entend créer. Puis tour à tour, les architectes jouent en utilisant les dés et chacun construit devant lui son édifice. Celui qui devine la construction d'un de ses concurrents gagne 1 point, tandis que l'architecte en gagne 2. Si un joueur se trompe il perd un point (le score minimal reste zéro).

Une fois la construction révélée, le joueur remet ses éléments dans la pioche et inscrit un autre type d'édifice sur un bout de papier avant de recommencer à jouer. Le premier joueur qui atteint 6 points gagne la partie et on classe les joueurs par nombre de points qui sont conservés dans la perspective de la manche suivante (on détermine au départ le nombre de manches que l'on souhaite disputer).

## Règle collaborative

La règle est similaire mais ici tous les joueurs participent à la construction d'un seul édifice central. Les conditions de victoire sont les mêmes, les joueurs devant deviner selon les actions de leurs concurrents quel type d'édifice ils sont supposés construire.

## Règle libre

Les joueurs inscrivent sur un bout de papier plusieurs types d'édifice, puis tirent au hasard l'un d'entre eux. A leur charge de construire le type d'édifice, soit en respectant le cycle de distribution des éléments (en jouant avec les dés), soit totalement librement.