

ASARA

Un passionnant jeu de bâtisseurs pour 2 à 4 architectes à partir de 9 ans

Auteurs : Michael Kiesling et Wolfgang Kramer
Illustrations : Franz Vohwinkel
Design : DE Ravensburger, KniffDesign (notice)
Rédaction : André Maack
Jeux Ravensburger® n° 26 532 9

Cher joueur, chère joueuse,

Commencez par installer le jeu comme expliqué sur le feuillet joint.

Celui-ci vous permet aussi de découvrir le contenu.

ASARA propose une règle avancée. Il est cependant recommandé de jouer les premières parties d'ASARA avec les règles de base.

Bienvenue, voyageur !

ASARA, le pays des 1000 tours t'ouvre ses portes. Qui ose y pénétrer découvre un monde magique dans lequel les villes ne sont que palais aux tours et aux murs d'albâtre blanc et aux coupôles d'or. Partout dans ces villes resplendissantes s'élèvent des grues qui s'activent autour de la construction d'édifices. D'étonnantes machines volantes, visibles à des kilomètres, transportent les lourds matériaux à des hauteurs vertigineuses. Le concours lancé par le calife, et destiné à embellir son royaume, a largement dépassé les frontières. Aussi prenez vous le chemin d'Asara, bien décidés à vous mesurer aux autres architectes.

PRINCIPE ET BUT DU JEU

Les joueurs incarnent de riches architectes, Timanis, Mirar, Leiard et Faraiel, qui souhaitent développer leur prestige dans le royaume du calife. Pendant quatre années, ils se livrent à une concurrence acharnée en vue de construire le plus grand nombre de tours, les plus hautes et les plus belles. Pour cela, ils envoient leurs acheteurs sur les marchés où ils sont chargés d'acheter les différents blocs. Chaque secteur du marché propose des blocs différents (bases, blocs intermédiaires, fenêtres, pointes)

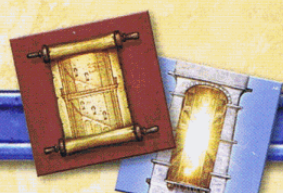
Les blocs sont de 5 matériaux différents (de couleurs marron, verts, rouges, noirs et blancs). Certains d'entre eux sont ornés d'une décoration en or. Les blocs ont un coût plus ou moins élevé mais rapportent aussi plus ou moins de points de prestige en fin de partie. Le joueur qui possédera le plus de points à la fin remportera la partie.

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Préparez le matériel comme l'indique le feuillet. Le premier joueur commence. Son tour se compose de deux phases :

1. Envoyer un acheteur (= pose d'une carte) ;
2. Effectuer une action (par exemple, prendre un bloc et payer).

La partie se poursuit dans le sens des aiguilles d'une montre. Son voisin de gauche suit les deux mêmes phases...



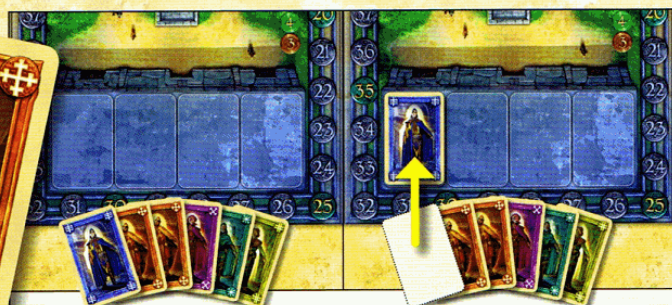
1. ENVOYER UN ACHETEUR

Quand vient son tour, le joueur pose **un** des acheteurs de sa main sur une case **libre** d'un des secteurs.

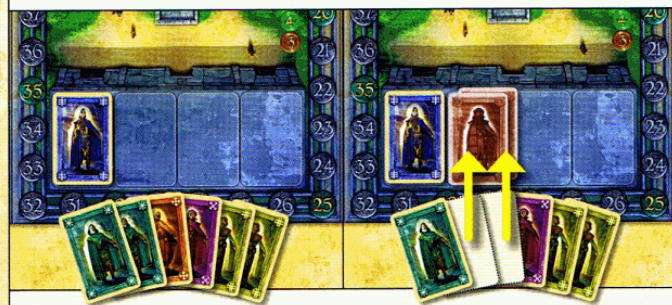
Les règles de pose sont les suivantes :

- S'il n'y a encore aucun acheteur dans ce secteur, le marchand posé peut être de **n'importe quelle couleur** (voir exemple 1).
- S'il y a déjà un ou plusieurs acheteur(s) dans ce secteur, l'acheteur posé **doit** être de la **même couleur** qu'eux. Il faut donc toujours respecter la couleur déjà jouée.
- Si un joueur souhaite poser un acheteur dans un secteur mais ne veut ou ne peut pas respecter la couleur déjà jouée, il peut, à la place, poser **2 acheteurs au choix, face cachée**, sur 1 case (voir exemple 2).

En règle générale, un joueur doit respecter la couleur jouée dans **chaque secteur** du plateau (banque, Cercle des Bâtisseurs, marchés...).



Exemple 1 : Tina possède les 6 acheteurs suivants en main. Elle souhaite acheter un bloc intermédiaire. Comme aucun acheteur n'a encore été posé ici, elle a l'embaras du choix. Elle pose **l'un des acheteurs au choix** de sa main sur l'une des 4 cases du marché.



Exemple 2 : Wolfgang souhaite également acheter un bloc intermédiaire. Mais il y a déjà un acheteur bleu sur ce marché. Il serait donc obligé de jouer un acheteur bleu puisqu'il doit **respecter la couleur**. Comme il ne possède pas d'acheteur bleu, il choisit 2 acheteurs de sa main et les place face cachée sur 1 case.

2. EFFECTUER UNE ACTION

Selon le secteur dans lequel a été posé l'acheteur, le joueur peut effectuer différentes actions.

Les actions en détail :

• Achat de blocs

Il existe 4 marchés sur lesquels les joueurs peuvent acheter des blocs : bases, blocs intermédiaires, fenêtres et pointes.

Le joueur qui choisit l'action « Achat de blocs » peut prendre **une tuile au choix proposée face visible** sur ce marché. Il la place derrière son paravent. Il paye ensuite le nombre d'asaris nécessaires à la réserve.

Les blocs de même couleur coûtent toujours le même prix. Une base rouge, par exemple, coûte autant qu'un bloc intermédiaire rouge. Les coûts des différentes couleurs sont indiqués sur le plateau, ainsi que sur la droite du paravent. Un bloc avec une décoration en or coûte autant que le bloc équivalent sans décoration.

Important : Toujours vérifier ensemble que tout le monde paye bien !



Exemple : Tina souhaite acheter un bloc intermédiaire. Elle pose un acheteur bleu (A), prend le bloc noir et le met derrière son paravent (B). Elle paye 6 asaris à la réserve pour le bloc noir acheté (C).

• Construction d'une tour

Les joueurs bâtissent leurs tours à l'aide du Cercle des Bâtisseurs. Celui-ci est composé de 7 cases dont les coûts varient de 1 à 7 asaris. Lorsqu'un joueur pose un acheteur sur l'une des cases du Cercle, le nombre inscrit indique le nombre exact de blocs qu'il doit utiliser pour bâtir de nouvelles tours ou agrandir ses tours existantes. Il paye le nombre d'asaris correspondants.



Les règles pour la construction des tours sont les suivantes :

1. Une tour doit être composée d'une seule couleur.
2. Une tour comporte **une seule base** et **une seule pointe**. Mais elle peut avoir **autant de blocs intermédiaires et/ou de fenêtres que l'on veut**.
3. Un joueur peut bâtir ou agrandir autant de tours qu'il veut en même temps, qu'elles soient de même couleur ou non.
4. Il est permis d'agrandir une tour déjà complète par la suite (= en insérant autant de blocs intermédiaires et de fenêtres que l'on veut).
5. Il est interdit d'échanger des blocs d'une tour à une autre de même couleur.
6. À la fin de son tour de jeu, un joueur ne doit posséder que des tours **complètes** devant son paravent, c'est-à-dire possédant au moins une base et une pointe.

En récompense, le joueur gagne autant de points de prestige que le nombre de blocs bâtis durant ce tour.

Cas particulier

Si un joueur désire bâtir et que la case du Cercle des Bâtisseurs qui l'intéresse est déjà occupée, il peut poser son acheteur sur la première case libre supérieure. Le coût de construction est plus élevé mais il peut bâtir moins d'éléments. Il marque autant de points de prestige que de blocs bâtis.

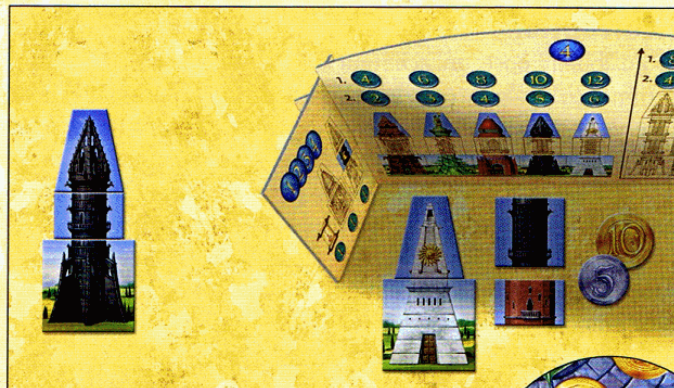
• Argent supplémentaire

Si un joueur pose un acheteur sur une case libre de la banque (illustration 1), il prend le nombre d'asaris correspondant de la réserve.

Il existe également un autre moyen de gagner de l'argent dans le bâtiment coloré à côté de la banque (illustration 2). Lors de son tour de jeu, si un joueur pose un acheteur **au choix, face cachée**, sur ce bâtiment, il gagne 5 asaris.

Important :

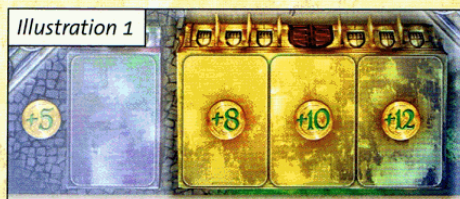
- Il peut y avoir autant d'acheteurs empilés que l'on veut sur le bâtiment coloré.
- Contrairement aux autres secteurs, les joueurs n'ont pas besoin de respecter la moindre couleur !



Exemple : Philippe possède 4 blocs derrière son paravent. Il pose un acheteur sur la case « 3 » du Cercle des Bâtisseurs, paye 3 asaris et bâtit.



Les deux blocs blancs forment une tour complète. Il insère la fenêtre noire dans sa tour noire déjà construite. Il gagne 3 points de prestige au total.
Il ne peut pas bâtir le bloc intermédiaire rouge car il ne possède aucune tour rouge à laquelle il pourrait ajouter ce bloc.



• Corruption

Si un joueur pose un acheteur sur la maison des espions, il commence par payer les 3, voire les 5, asaris nécessaires à la réserve et choisit l'une des 4 piles de tuiles. Il la consulte et **peut** choisir un des blocs. Il le montre à tous les joueurs, paye son prix à la réserve et le place derrière son paravent. La pile est ensuite mélangée et remise sur son emplacement sur le plateau.

Attention : L'action « Corruption » ne permet pas d'acheter un bloc proposé sur un marché !

• Faveur du calife



Si un joueur pose un acheteur sur cette case, il gagne aussitôt la faveur du calife : il prend le parchemin au joueur qui le possédait jusqu'à présent et entamera la prochaine année.



Exemple de corruption : Philippe pose un acheteur sur la case « 3 » de la maison des espions. Il paye 3 asaris à la réserve et choisit la pile de pointes. Il se décide pour une pointe noire, la montre à ses adversaires, paye 6 asaris et place la tuile derrière son paravent.



FIN D'UNE ANNÉE

Une année s'achève dès que **tous** les joueurs ont posé **tous** leurs acheteurs sur le plateau. Il se peut que des joueurs aient réparti tous leurs acheteurs avant les autres s'ils ont posé 2 acheteurs face cachée sur une case au lieu d'en poser un seul de la couleur demandée. Dans ce cas, le tour de ces joueurs est simplement sauté jusqu'à ce que chacun ait posé tous ses acheteurs.

DÉCOMPTÉ ANNUEL (aide-mémoire sur la gauche du paravent)

À l'issue de chacune des 4 années a lieu un décompte pour chaque joueur. Les points de prestige accumulés sont comptabilisés en déplaçant les marqueurs sur l'échelle des points.

- Chaque tour construite, quelle que soit sa hauteur, rapporte 1 point.
- Chaque bloc avec une décoration en or sur une tour déjà construite rapporte 1 point ;
- La faveur du calife rapporte 1 point.

Conseil : Comme les blocs avec une décoration en or rapportent chaque année 1 point, il est intéressant de privilégier leur achat.

À la fin du décompte annuel commence l'année suivante.



Exemple : Wolfgang possède 2 tours dont 2 blocs avec une décoration en or et la faveur du calife. Il marque donc $(2 + 2 + 1 =) 5$ points de prestige.

DÉBUT D'UNE NOUVELLE ANNÉE

- Retirer l'ensemble des acheteurs du plateau de jeu.
- Mélanger les 45 acheteurs et les redistribuer selon le nombre de joueurs.
- Compléter les emplacements libres sur les marchés par de nouvelles tuiles des piles correspondantes.
- Distribuer 20 asaris à chaque joueur (il n'y a plus d'échelonnement comme en début de partie).
- L'argent et les blocs non utilisés l'année précédente restent derrière le paravent.
- Avancer le compteur de saison d'une case.
- Le joueur qui a la faveur du calife commence.

Les 4 années se déroulent selon le même processus.

FIN DE LA PARTIE

La partie s'arrête à la fin de la 4^e année.

Le 4^e décompte annuel est alors effectué, immédiatement suivi d'un décompte final.

DÉCOMPTE FINAL (aide-mémoire au centre du paravent)

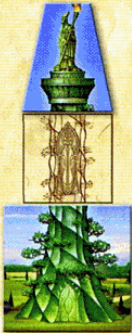
Lors du décompte final, chaque joueur marque des points pour ses tours.

- Pour chaque **couleur** de tour, les joueurs regardent qui a construit la tour la plus haute et la seconde tour la plus haute (en comparant le nombre de blocs). Les joueurs marquent alors des points selon l'illustration ci-contre.

De plus, les joueurs ...

- ... qui ont construit la tour la plus haute et la seconde tour la plus haute **dans tout le jeu** (en comparant le nombre de blocs), toutes couleurs confondues, gagnent respectivement 8 et 4 points.
- ... qui ont construit le plus grand nombre de tours et le second plus grand nombre de tours **dans tout le jeu** gagnent respectivement 12 et 6 points.
- ... gagnent 1 point pour 10 asaris qu'ils possèdent.

Tour la plus haute / 2^{de} tour la plus haute (par couleur)

marron	verte	rouge	noire	blanche
				
4 / 2 points	6 / 3 points	8 / 4 points	10 / 5 points	12 / 6 points

En cas d'égalité, les règles sont les suivantes :

- En cas d'égalité pour la première place, les points attribués pour la première et la seconde place sont additionnés et divisés par le nombre de tours « ex æquo », en arrondissant au nombre supérieur si nécessaire. Pour chacune de ces tours, son propriétaire marque autant de points que le résultat obtenu. Dans ce cas, la 2^{de} place n'est pas attribuée (voir tours noires dans l'exemple ci-dessous).
- En cas d'égalité pour la seconde place, les points sont répartis proportionnellement (comme décrit ci-dessus) entre les joueurs (voir tours blanches dans l'exemple ci-dessous).
- Les décorations en or et la faveur du calife ne rapportent aucun point lors du décompte final.

Le joueur qui totalise le plus de points à l'issue du décompte final remporte la partie. En cas d'égalité, il y a plusieurs vainqueurs.

RÈGLES AVANCÉES

Les règles restent les mêmes que dans le jeu de base à l'exception de deux nouveaux éléments : « **Recrutement d'acheteurs** » et « **Maison aux fenêtres éclairées** ». Installer le jeu comme expliqué au point 8 du feuillet.

Recrutement d'acheteurs

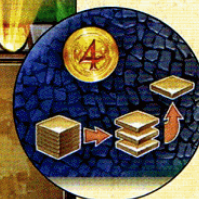
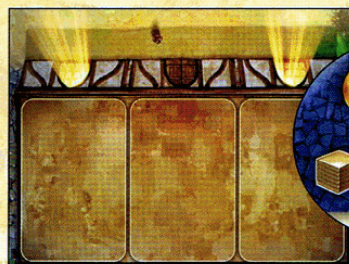
Le joueur qui pose un acheteur sur une case de la tente doit d'abord payer la somme indiquée à la réserve. Il peut ensuite piocher 2 acheteurs de la pile qu'il ajoute à sa main.



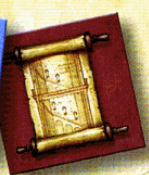
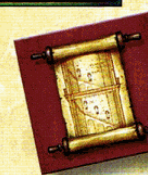
Maison aux fenêtres éclairées

Le joueur qui pose un acheteur sur une case libre de la maison aux fenêtres éclairées paye au choix :

- 4 asaris et tire les 3 premières **fenêtres éclairées** de la pile. Il en choisit secrètement 1 qu'il place derrière son paravent.
- ou
- 10 asaris et tire les 5 premières **fenêtres éclairées** de la pile. Il en choisit secrètement 2 qu'il place derrière son paravent.



Dans les deux cas, le prix payé ne dépend pas de la couleur choisie ! Les fenêtres que le joueur ne garde pas sont remises sous la pile, dans n'importe quel ordre.



La couleur est importante dans le choix d'une fenêtre éclairée. Celle-ci est comptée comme n'importe quel autre bloc lors de l'action « **Construction d'une tour** ». Cependant, une fenêtre éclairée ne peut être ajoutée **que sur une fenêtre fermée** de la même couleur **déjà bâtie**. L'ajout d'une fenêtre éclairée n'agrandit pas la tour. Elle ne compte donc pas comme un bloc supplémentaire, mais rapporte comme d'habitude 1 point lors de sa construction.

Lors du **décompte annuel** à la fin de chaque année, chaque fenêtre éclairée rapporte 1 point comme tout bloc avec une décoration en or. Un bloc décoré recouvert par une fenêtre éclairée ne rapporte plus de point.



Lors du **décompte final**, les fenêtres éclairées servent à départager une éventuelle **égalité** entre deux ou plusieurs tours : le joueur qui possède plus de fenêtres éclairées dans sa tour fait basculer le décompte en sa faveur. En cas de nouvelle égalité, les points sont partagés, comme d'habitude.

Cette règle est valable pour :

- le décompte de chaque couleur de tour (seules comptent les fenêtres éclairées de la tour correspondante) ;
- le décompte de la plus haute tour en jeu (seules comptent les fenêtres éclairées de la tour correspondante) ;
- le décompte du nombre de tours (ici comptent toutes les fenêtres éclairées que possède le joueur).

EXEMPLE DE DÉCOMPTÉ FINAL

Décompte du plus grand nombre de tours			Décompte de la plus grande tour en jeu		
1 ^{re} place 12 6 2 ^e place			1 ^{re} place 8 4 2 ^e place		
Voici les tours construites par les joueurs en fin de partie. Wolfgang et Philippe possèdent chacun 5 tours !			Les tours noires possèdent autant de blocs.		
Wolfgang 9 Égalité	Philippe 9 Égalité	Tina 0 2 ^e place non attribuée	Tina 8 1 ^{re} place	2 Égalité	Philippe 2 Égalité
Égalité pour la 1 ^{re} place = $\frac{12 + 6}{2 \text{ joueurs (Wolfgang et Philippe)}} = 9$			Égalité pour la 2 ^e place = $\frac{4}{2 \text{ tours}} = 2$		

Décompte des tours marron	Décompte des tours vertes	Décompte des tours rouges	Décompte des tours noires	Décompte des tours blanches
1 ^{re} place 4 2 2 ^e place	1 ^{re} place 6 3 2 ^e place	1 ^{re} place 8 4 2 ^e place	1 ^{re} place 10 5 2 ^e place	1 ^{re} place 12 6 2 ^e place
Tina 4 1 ^{re} place	Tina 6 1 ^{re} place	Wolfgang 4 Égalité	Philippe 8 Égalité	Wolfgang 12 1 ^{re} place
Wolfgang 2 2 ^e place	Wolfgang 3 2 ^e place	Philippe 4 Égalité	Tina 5 Égalité	Philippe 6 Égalité
		Tina 4 Égalité	0 2 ^e place non attribuée	Tina 6 Égalité
		Égalité pour la 1 ^{re} place $= \frac{8 + 4}{3 \text{ tours}} = 4$	Égalité pour la 1 ^{re} place $= \frac{10 + 5}{2 \text{ tours}} = 8$ (arrondi)	Égalité pour la 2 ^e place $= \frac{6}{2 \text{ tours}} = 3$

CONTENU ET PRÉPARATION

(exemple à 3 joueurs)

Commencez par préparer ASARA en suivant les instructions ci-dessous. Lisez ensuite la règle.

- 1 Le **plateau de jeu** représente un marché avec différents secteurs. Assemblez-le comme indiqué. Formez d'abord une croix avec les cinq plaques carrées de manière à reconstituer l'échelle des points (prestige) de 0 à 100. Ajoutez ensuite les quatre plaques triangulaires aux quatre angles droits de la croix (voir Illustration) : deux d'entre elles retournées du côté « puits », les deux autres du côté « bâtiment » visibles.

- 2 Triez les **100 tuiles**, représentant les **blocs de tours**, selon leur forme et constituez 4 piles.
(Laissez les 15 tuiles « Fenêtres éclairées », verso rouge, dans la boîte ; elles ne serviront que dans la règle avancée.)
Mélangez séparément chacune des 4 piles et placez-les sur les emplacements correspondants du plateau.



20 bases



20 blocs intermédiaires



25 fenêtres



20 pointes

- 3 Tirez autant de tuiles de chaque pile que le nombre d'emplacements sur le marché correspondant et placez-les sur chaque emplacement, *face visible*. Ces tuiles représentent l'offre sur ce marché.

- 4 Chaque joueur choisit l'un des **4 compteurs** (et ainsi sa couleur) qu'il place sur la case 0 de l'échelle des points.

- 5 Placez le **marqueur de saison** sur la case 1 du calendrier des saisons.

- 6 Chaque joueur prend le **paravent** de sa couleur.

Triez les **52 asaris** (monnaie) selon leur valeur (25 pièces de 1, 16 de 5 et 11 de 10) et laissez cette réserve à portée de main.

Le dernier joueur à être monté en haut d'une tour commence la partie. Il reçoit la **faveur du calife** ainsi que 20 asaris.

Les autres joueurs, dans le sens des aiguilles d'une montre, reçoivent 1 asari de plus (soit 21, 22 et 23 asari). Chacun place ses pièces derrière son paravent.

- 7 Les **45 cartes** représentent des acheteurs de 5 couleurs différentes.



Mélangez les 45 acheteurs.

Chaque joueur reçoit :
• à 2 joueurs, 9 acheteurs ;
• à 3 joueurs, 8 acheteurs ;
• à 4 joueurs, 7 acheteurs.

Tenez vos cartes en main à l'abri du regard de vos adversaires. Les acheteurs restants forment une pioche face cachée.

- 8 Pour la règle avancée, retournez les deux plaques triangulaires avec les puits du côté « bâtiments » et empilez les 15 fenêtres éclairées, face cachée, sur l'emplacement correspondant.



