

KINGDOM BUILDER

CROSSROADS

Un jeu de Donald X. Vaccarino pour 2 à 5 joueurs
à partir de 8 ans.

Le pays a besoin de nouveaux lieux et de nouveaux défis !

4 nouveaux paysages comportant deux lieux inédits qui offrent de nouvelles options pour bâtir votre royaume. Les cartes tâche demandent aux joueurs de bâtir leurs cités d'une certaine façon pour gagner encore plus d'or en fin de partie.

Accessoires

- 4 quadrants - Chacun comprend deux lieux différents et une case château.



- 16 plaquettes de lieu - chaque lieu permet d'effectuer une nouvelle action spéciale.



2x phare

2x chalet de forestier

2x caserne

2x carrefour

2x hôtel de ville

2x fort

2x monastère

2x chariot

- 8 explications des plaquettes de lieu



- 6 cartes tâche - Ce nouveau type de carte permet aux joueurs de gagner encore plus d'or en fin de partie, en plus de celui obtenu grâce aux cartes Kingdom Builder.



Patrie, Forteresse, Route, Refuge, Expansion, Points cardinaux

- 10 guerriers - Deux pour chaque couleur de joueur



Un guerrier entre en jeu au moyen de l'action spéciale « caserne » et empêche toute construction sur les cases adjacentes.

- 5 chariots - Un pour chaque couleur de joueur



Un chariot entre en jeu au moyen de l'action spéciale « chariot » et peut se déplacer sur les cases terrestres du plateau.

- 5 bateaux - Un pour chaque couleur de joueur



Un bateau entre en jeu au moyen de l'action spéciale « phare » et peut se déplacer sur les cases d'eau du plateau.

- 5 tuiles grande ville - Une pour chaque couleur de joueur



Une tuile de grande ville entre en jeu au moyen de l'action spéciale « hôtel de ville » et compte comme sept cités.

- 1 livret de règles

Modifications de la préparation du jeu

Préparez la partie comme d'habitude, avec les modifications suivantes :

- Mélangez les 4 nouveaux quadrants aux 8 quadrants du jeu de base et/ou à ceux des extensions utilisées. Choisissez 4 des 12 quadrants et assemblez-les en un plateau de jeu rectangulaire.
- Si le plateau comporte un ou plusieurs des quadrants de cette extension, placez les explications des plaquettes de lieu correspondantes auprès d'eux.
- Mélangez les cartes tâche et tirez-en une au hasard pour chaque quadrant de cette extension que comporte le plateau. Posez-les près des 3 cartes Kingdom Builder.
Note : une partie peut donc mettre en jeu de 0 à 4 cartes tâche en fonction du nombre de quadrants de cette extension présents dans le plateau. Ces derniers sont faciles à repérer grâce aux explications de plaquettes de lieu.
- En plus des accessoires habituels, chaque joueur reçoit dans sa couleur : 1 chariot, 1 bateau, 2 guerriers et 1 tuile grande ville.

Actions spéciales des nouvelles plaquettes de lieu - Le code de construction du jeu de base reste valable

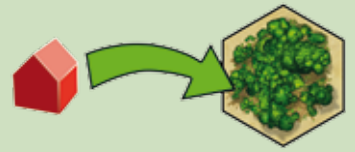
L'Extension 2 : Crossroads introduit 8 nouveaux lieux.

Action spéciale : construire une cité supplémentaire issue de la réserve.



Chalet de forestier

Construire **une cité** sur une case « forêt ». Le joueur doit toujours construire, dans la mesure du possible, chaque nouvelle cité à côté d'une des siennes.
Si aucune case « forêt » n'est libre sur le plateau de jeu, l'action est annulée.



Monastère

Construire **une cité** sur une case « canyon ». Le joueur doit toujours construire, dans la mesure du possible, chaque nouvelle cité à côté d'une des siennes.
Si aucune case « canyon » n'est libre sur le plateau de jeu, l'action est annulée.



Fort

Tirer une carte de terrain et construire **une cité** sur une case vide du terrain correspondant. Le joueur doit toujours construire, dans la mesure du possible, chaque nouvelle cité à côté d'une des siennes.



Action spéciale : tirez une carte de terrain supplémentaire.



Carrefour

Tirez une carte de terrain supplémentaire à la fin de votre tour.

Pendant votre prochain tour, vous pourrez choisir laquelle de vos cartes de terrain vous utiliserez à la fois pour vos actions obligatoires et pour vos actions spéciales s'il y a lieu. Une fois vos actions terminées, les deux cartes de terrain vont à la défausse.

Tirez la carte de terrain supplémentaire à la fin du tour où vous avez gagné cette plaquette de lieu.



Action spéciale : utilisation de la tuile grande ville



Hôtel de ville

Vous pouvez placer votre tuile grande ville sur le plateau, une fois pour toutes. Vous êtes obligé de la poser près d'une de vos cités, sur un ensemble de 7 cases constructibles.

Une tuile grande ville compte pour 7 cités ! Vous pouvez construire d'autres cités à côté. Quand vous résolvez le texte des cartes Kingdom Builder et des cartes tâches, cette tuile est considérée à tous égards comme un ensemble de 7 cités.



**Action spéciale : de nouvelles forces arrivent (bateaux, guerriers et chariots) pour asseoir votre domination.
Guerriers, chariots et bateaux comptent comme des cités.**



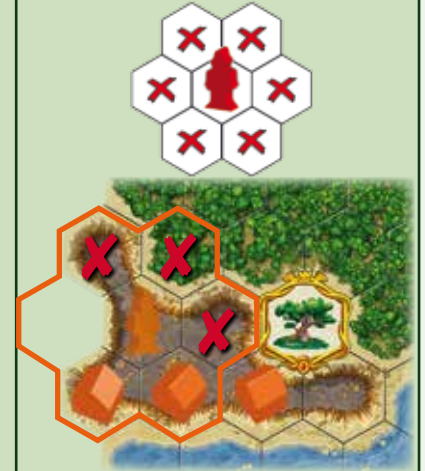
Caserne

À chacun de vos tours de jeu, vous pouvez choisir entre **deux options** :

- Placer un de vos guerriers sur une **case constructible libre**, si possible adjacente à l'une de vos cités.
- Ou*
- Retirer un de vos guerriers du plateau et **reprendre** le pion correspondant dans votre **réserve**. Vous pourrez replacer ce guerrier sur le plateau lors des tours prochains.

Il est **impossible de construire sur une case adjacente à un guerrier**, quel que soit son propriétaire (même vous). Les cités existantes ne sont pas affectées. Quand un guerrier est retiré du plateau, les cases qu'il bloquait redeviennent constructibles.

Les guerriers rapportent de l'or à la fin du jeu, comme les cités.



Chariot

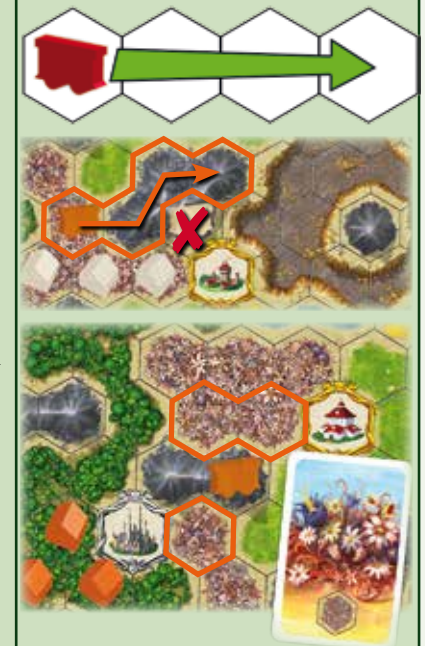
À chacun de vos tours de jeu, vous avez le choix entre **trois options** :

- Placer votre chariot sur une **case constructible libre ou une case de montagne**, si possible adjacente à l'une de vos cités.
- Vous ne pouvez effectuer cette action que si votre chariot ne se trouve pas déjà sur le plateau.*
- Ou*

- **Déplacer** votre chariot **d'un maximum de 3 cases adjacentes**. Il peut s'agir de cases constructibles libres et/ou de cases de montagnes. Elles ne doivent être occupées ni par des cités, ni par des chariots, ni par des guerriers (les vôtres ou ceux de vos adversaires).
- Ou*

- Retirer votre chariot du plateau et le **reprendre** dans votre **réserve**. Vous pourrez replacer le chariot sur le plateau lors des tours prochains.

Vous pouvez construire des cités adjacentes à votre chariot. Les chariots rapportent de l'or à la fin du jeu, comme n'importe quelle cité.



Phare

À chacun de vos tours de jeu, vous avez le choix entre **trois options** :

- Placer votre bateau sur une **case d'eau libre**, si possible adjacente à l'une de vos cités.
- Vous ne pouvez effectuer cette action que si votre bateau ne se trouve pas déjà sur le plateau.*
- Ou*

- **Déplacer** votre bateau **d'un maximum de 3 cases d'eau adjacentes**. Elles ne doivent être occupées par aucun autre bateau.
- Ou*

- Retirer votre bateau du plateau et le **reprendre** dans votre **réserve**. Vous pourrez replacer le bateau sur le plateau lors des tours prochains.

Vous pouvez construire des cités adjacentes à votre bateau. Les bateaux rapportent de l'or à la fin du jeu, comme n'importe quelle cité.



Cartes tâche

Les **cartes tâche** offrent aux joueurs de nouveaux moyens de gagner de l'or en fin de partie, en plus de celui obtenu grâce aux 3 cartes Kingdom Builder.

Chaque carte présente une **condition** à remplir pour gagner le montant indiqué en pièces d'or. Chaque joueur qui la remplit obtient la récompense correspondante (une seule fois, même s'il remplit plusieurs fois les conditions).



Patrie :

5 pièces d'or si vous avez réussi à coloniser une zone de terrain complète.

La zone de terrain en question ne doit comporter ni case libre ni cité adverse.



Refuge :

8 pièces d'or si vous avez réussi à encercler entièrement une même case lieu, château ou nomades avec vos propres cités.



Forteresse :

6 pièces d'or si vous avez réussi à entourer une de vos cités à l'aide de 6 autres cités vous appartenant.



Expansion :

9 pièces d'or si vous avez réussi à construire au moins 7 de vos cités sur l'un des quatre bords du plateau.
Chaque case de coin fait partie de deux bords. Les cités n'ont pas forcément à être adjacentes : il suffit qu'elles soient toutes sur le même bord.



Route :

7 pièces d'or si vous avez réussi à construire 7 de vos cités en formant une ligne diagonale continue.
Chaque cité de la ligne doit être adjacente à au moins une autre. Les lignes horizontales ne comptent pas ! En dehors de cela, l'orientation de la ligne n'a pas d'importance.



Points cardinaux :

10 pièces d'or si vous avez réussi à construire au moins 1 de vos cités sur chacun des 4 bords du plateau.
Chaque case de coin fait partie de deux bords !