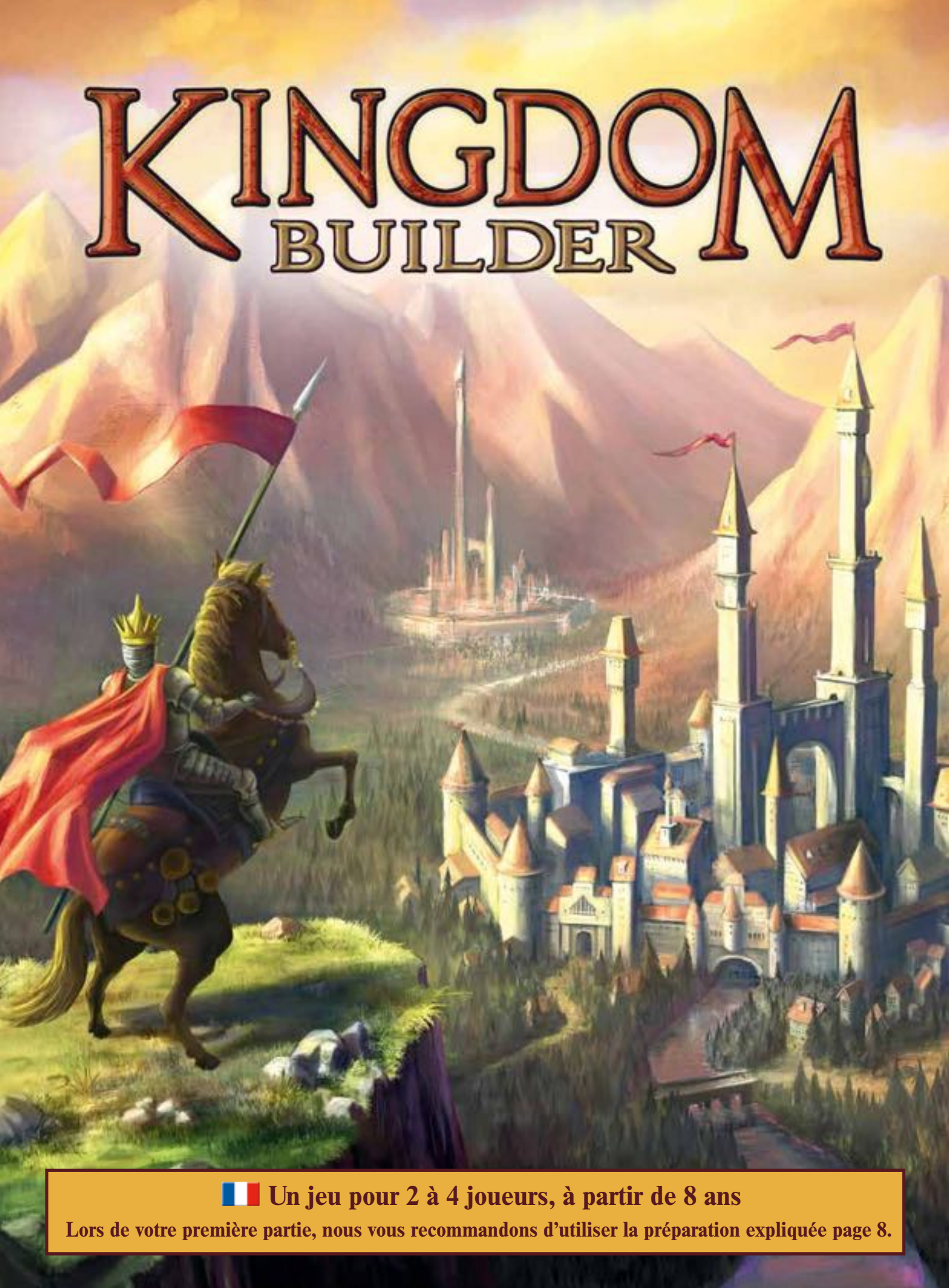
KINGDOM BUILDER



Un jeu pour 2 à 4 joueurs, à partir de 8 ans

Lors de votre première partie, nous vous recommandons d'utiliser la préparation expliquée page 8.

KINGDOM BUILDER

Un jeu de Donald X. Vaccarino pour 2 à 4 joueurs, à partir de 8 ans

But du jeu

Grâce à la construction adroite de cités, chaque joueur crée son royaume dans le but de gagner le plus de pièces d'or.

Les trois cartes de Kingdom Builder montrent les conditions d'acquisition des pièces d'or tant prisées.

Matériel de jeu

- **8 quadrants différents**

Au recto, un paysage avec 100 terrains.

Au verso, la trame de comptage de l'or pour la comptabilisation des gains.

Chaque recto comprend 9 types de terrain :

5 terrains constructibles

l'herbe — *le canyon* — *le désert* — *les fleurs* — *la forêt*

4 terrains non-constructibles

le château — *l'eau* — *la montagne* — *8 lieux différents*

- **28 plaquettes de lieu**

2x oracle — *4x ferme* — *4x taverne* — *4x tour*

2x port — *4x enclos* — *4x grange* — *4x oasis*

- **160 cités** - 40 par couleur attribuée aux joueurs

- **4 pions**
  1 par couleur attribuée aux joueurs

- **1 plaquette de premier joueur**

- **25 cartes de terrain**

5x herbe — *5x fleurs* — *5x forêt* — *5x canyon* — *5x désert*

- **10 cartes Kingdom Builder différentes**

À chaque partie, seules 3 des 10 cartes suivantes seront utilisées. Elles décrivent sous quelles conditions les joueurs peuvent obtenir des pièces d'or.

Une explication détaillée des cartes Kingdom Builder se trouve à la page 5 des règles du jeu au paragraphe « Cartes Kingdom Builder ».

- **8 explications des plaquettes de lieu,** qui décrivent l'action spéciale à l'aide de pictogrammes.

- **1 règle du jeu**

Préparation du jeu

1. **4 des 8 quadrants sont choisis** puis **placés sous forme de carré,** comme le montre l'exemple suivant.

2. **4 explications des plaquettes de lieu** sont placées près des cases de lieu correspondantes au bord des quatre quadrants.

3. **2 plaquettes de lieu** sont placées sur **chaque lieu correspondant.**

4. **Les cartes de terrain** sont **mélangées** et forment la pioche.

5. **Les cartes Kingdom Builder** sont mélangées. **3 d'entre elles** sont **tirées au sort et sont mises,** face visible, près du plateau de jeu.

Distribution du matériel

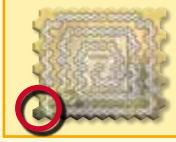
Chaque joueur reçoit dans sa couleur de jeu :

40 cités, qui forment sa réserve.

1 pion

Chaque joueur tire **une carte de terrain** de la pioche **sans la montrer aux autres joueurs.**

Le joueur le plus âgé commence la partie et reçoit **la plaquette de premier joueur.**



Un des quadrants non-utilisé lors de la partie est **retourné,** face cachée, et placé près du plateau de jeu. Ensuite, chaque joueur place son pion dans la partie noire de la trame de comptage de l'or pour la **comptabilisation finale des gains.**

Le reste du matériel ne sera pas utilisé et peut donc être remis dans la boîte.

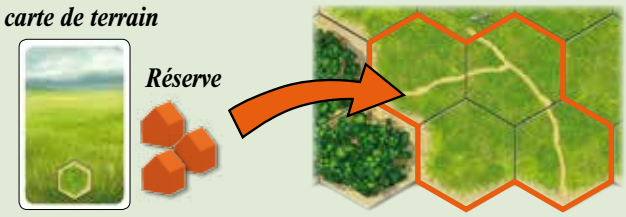
Déroulement du jeu

Les joueurs jouent plusieurs tours **dans le sens des aiguilles d'une montre,** à commencer par le **joueur le plus âgé.**
Un tour se joue de la manière suivante :

Le joueur, dont c'est le tour, retourne sa carte de terrain, face visible, et construit ensuite des cités.

Action obligatoire

À chaque tour, le **joueur** doit construire **3 cités** de sa réserve sur des terrains libres correspondants au type de terrain de sa carte jouée, tout en respectant le code de construction (voir p 4).



Le dessin ci-contre est un exemple d'action obligatoire.

Remarque: Le joueur est forcé d'accomplir l'action obligatoire à chaque tour et de construire les 3 colonies immédiatement les unes après les autres.

Action spéciale

Au cours du jeu, les joueurs ont la possibilité d'obtenir des **plaquettes de lieu.**

Ces dernières permettent aux joueurs d'avoir recours à différentes **actions spéciales** qui ne pourront être utilisées **qu'une seule fois à chaque tour.**

Chaque **action spéciale** peut être jouée **avant ou après l'action obligatoire.**

Grâce à l'aide des actions spéciales, les joueurs peuvent construire des cités supplémentaires ou déplacer leurs cités (voir p 6).

Pour montrer qu'une action de lieu a été utilisée, le joueur doit retourner sa plaquette de lieu, côté image. À la fin d'un tour, toutes les plaquettes de lieu sont retournées de nouveau du côté pictogramme.

Quand le joueur a **accompli** son **action obligatoire et** qu'il ne veut ou ne peut pas avoir recours **à des actions spéciales,** il pose sa carte de terrain dans la défausse et pioche **une nouvelle carte** sans la montrer aux autres joueurs.

Remarque: S'il n'y a plus de cartes dans la pioche, les cartes de la défausse sont mélangées et utilisées comme nouvelle pioche.

Case « lieu » et plaquettes de lieu

Dès qu'un joueur place une cité **à côté d'une case « lieu »,** il prend une **plaquette de lieu,** s'il y en a, et la place devant lui en montrant le côté image. L'**action spéciale** ne pourra être utilisée qu'au **prochain tour.**

Un joueur ne peut obtenir **qu'une plaquette de lieu par case « lieu ».**

Une plaquette de lieu acquise **reste en possession du** joueur aussi longtemps qu'**au moins une de ses cités soit adjacente à la case « lieu » correspondante.** Si le joueur déplace la cité à l'aide d'une action spéciale et que celle-ci **ne soit plus adjacente la case « lieu » correspondante, il doit rendre la plaquette de lieu (elle est écartée définitivement de la partie).**

S'il n'y a plus de plaquettes de lieu sur la case « lieu », le joueur ne reçoit pas de plaquette.

Remarque: Le joueur ne peut posséder deux mêmes plaquettes de lieu que s'il construit une de ses cités à côté de deux cases « lieu » d'un même quadrant.

Case « château »

Si le joueur construit **au moins une cité à côté d'une case « château »,** il obtiendra 3 pièces d'or à la fin de la partie.

= 3 pièces d'or

Si un joueur possède plusieurs cités adjacentes à une même case « château », il n'obtiendra que 3 pièces d'or.

Code de construction – valable pour la construction de chacune des 3 cités de l'action obligatoire ainsi que pour les actions spéciales

1.

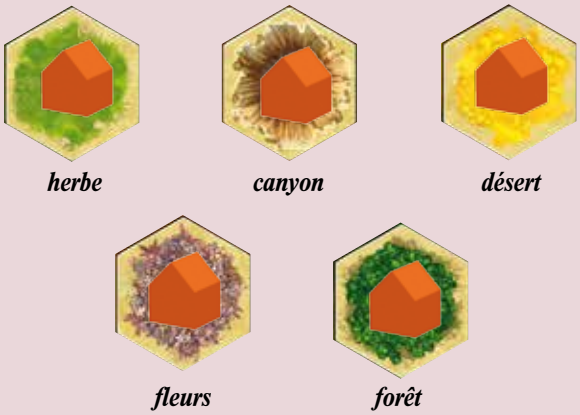
Une seule cité peut être construite sur une **case de terrain.**

Remarque : Une case de terrain correspond exactement à un hexagone dans un quadrant.

2.

Les cités **ne peuvent** être construites **que** sur les **cases de terrain** suivantes: herbe, canyon, désert, fleurs et forêt.

Cas particulier : *Si, au début ou pendant le tour, aucun terrain constructible correspondant à la carte de terrain jouée par le joueur dont c'est le tour n'est disponible, le joueur échange sa carte de terrain contre une nouvelle. Le joueur a recours à la pioche jusqu'à ce qu'il tire une carte de terrain constructible. La carte inutilisable est écartée de la partie.*



3.

Le joueur **doit** toujours construire, dans la mesure du possible, **chaque** nouvelle cité à côté d'**une cité lui appartenant.**

Le dessin ci-contre montre 2 exemples de construction d'une nouvelle cité.

Si cette action n'est **pas possible,** le joueur doit (action obligatoire) ou peut (action spéciale) **choisir une nouvelle case de terrain** libre du plateau de jeu afin d'y construire sa cité.
Selon l'action choisie, voici les différentes possibilités :

Le dessin ci-contre montre l'exemple d'une action spéciale lors de laquelle il est possible de construire une cité qui ne soit pas adjacente à une autre cité appartenant au joueur dont c'est le tour.

a) Si le joueur a recours à l'action obligatoire ou à l'action spéciale « **oracle** » ou « **grange** », il doit choisir une case de terrain correspondant à la **carte de terrain.**

b) Si le joueur a recours à l'action spéciale « **oasis** », « **ferme** » ou « **port** », il doit alors choisir une case de terrain dont le type est désigné par l'**action spéciale.**

c) Si le joueur a recours à l'action spéciale « **tour** », il peut choisir une case de terrain constructible au **bord du plateau de jeu.**

Fin du jeu et comptabilisation finale des points

Le jeu se termine lorsqu'un **joueur a placé toutes les cités de sa réserve.** Le tour en cours est joué jusqu'à la fin et se termine quand le joueur, assis à **droite du premier joueur,** a joué.

Ensuite, **chaque joueur** compte son **nombre de pièces d'or** et **positionne** son pion au bon endroit sur la **trame de comptage.**

• Les **3 cartes Kingdom Builder** de **chaque joueur** sont **décomptées** successivement en commençant par le premier joueur.

• En plus, les gains obtenus grâce aux **cases « château » (3 pièces d'or par case) sont comptés.**

Le **gagnant** est le joueur ayant remporté **le plus de pièces** d'or. En cas d'égalité, les joueurs concernés se partagent la victoire.

Copyright 2011 Queen Games, D-53842 Troisdorf, Germany. All rights reserved

Cartes Kingdom Builder

1 pièce d'or

Remarque : action spéciale « port »: la carte « pêcheur » ne rapporte aucune pièce d'or pour les cités construites sur une case « eau ».

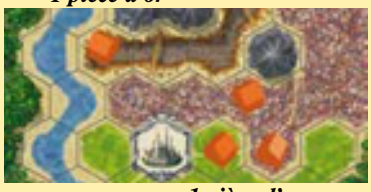
4 pièces d'or *4 pièces d'or*

4 pièces d'or *4 pièces d'or* *0 pièce d'or*

Ligne horizontale ——

1 pièce d'or
1 pièce d'or
1 pièce d'or

1 pièce d'or



1 pièce d'or

Remarque : une région de colonisation = un groupe de plusieurs cités appartenant à un même joueur et qui sont connectées.

0 pièce d'or

3 pièces d'or

Remarque : une région de colonisation = un groupe de plusieurs cités appartenant à un même joueur et qui sont connectées.

1 pièce d'or

1 pièce d'or

0 pièce d'or
1 pièce d'or
1 pièce d'or

Ligne horizontale ——

6 pièces d'or
0 pièce d'or
0 pièce d'or

Remarque : Si un joueur a le même nombre de cités sur deux lignes horizontales (ou plus), seule une ligne sera comptée.

Quart de cercle = quadrant

8x *12 pièces d'or*
8x *12 pièces d'or*
6x *6 pièces d'or*
2x *0 pièce d'or*

Remarque : Si plusieurs joueurs possèdent le plus grand nombre de cités, ils obtiennent chacun 12 pièces d'or. Si plusieurs joueurs ont le deuxième plus grand nombre de cités, ils reçoivent chacun 6 pièces d'or.

Quart de cercle = quadrant

Comptabilisation des points pour chaque joueur :

Orange a le moins de cités lui appartenant dans le quadrant en bas à droite. Il obtient donc 12 pièces d'or (4x3).

Remarque : si un joueur a le même nombre de cités peu élevé dans deux quadrants (ou plus), un seul gain sera comptabilisé. Un joueur doit avoir construit au moins une cité par quadrant pour gagner des points avec cette carte.

Actions spéciales des plaquettes de lieu – le code de construction reste valable

Action spéciale : construire une cité supplémentaire issue de la réserve

Oracle

Construire une **cité** sur une case de terrain désignée par la **carte de terrain** jouée. Le joueur doit toujours construire, dans la mesure du possible, chaque nouvelle cité à côté d'une cité lui appartenant.

Ferme

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

Oasis

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

Tour

Construire **une cité** au **bord du plateau de jeu.** Le joueur peut choisir n'importe quel type de terrain constructible. Le joueur doit toujours construire, dans la mesure du possible, chaque nouvelle cité à côté d'une cité lui appartenant.

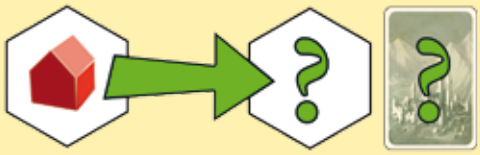
Taverne

Construire une **cité à l'une des deux extrémités** d'une **chaîne de cités** composée d'au moins 3 cités et lui appartenant (qu'elle forme une ligne diagonale ou horizontale). Une cité ne peut être construite que sur un terrain constructible.

Action spéciale : déplacer l'une de ses colonies

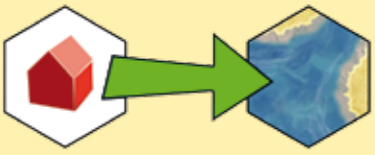
Grange

Déplacer une **cité au choix** sur une case de terrain désignée par la **carte de terrain** jouée. Le joueur doit toujours construire, dans la mesure du possible, chaque nouvelle cité à côté d'une cité lui appartenant.



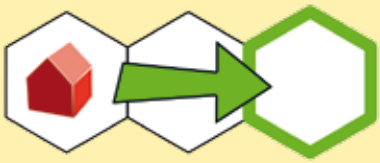
Port

Déplacer une **cité au choix** sur une **case de terrain « eau ».** Dans ce cas, la cité peut être construite sur une case de terrain « eau ». Le joueur doit toujours construire, dans la mesure du possible, chaque nouvelle cité à côté d'une cité lui appartenant.



Enclos

Déplacer de deux cases une cité au choix sur une **ligne droite** dans n'importe quelle direction (horizontale ou diagonale) sur une case de terrain constructible. Tout type de terrain, même l'eau, la montagne, un château ou un lieu ainsi qu'une de ses cités ou celles de ses adversaires peut être enjambé. Une construction limitrophe de la cité n'est pas nécessaire (le code de construction 3 n'est ici pas valable).



Préparation recommandée pour la première partie

1. Utilisez les 4 quadrants taverne, , enclos , oasis et ferme pour former un plateau rectangulaire, comme indiqué ci-dessous.

2. Placez **quatre explications des plaquettes de lieu** près des cases de lieu correspondantes, au bord des quatre quadrants.

3. 2 **plaquettes de lieu** sont placées sur **chaque lieu correspondant.**

4. Les **cartes de terrain** sont **mélangées** face cachée et forment la pioche.

5. Placez près du plateau de jeu, face visible, les 3 cartes Kingdom Builder suivantes : **Pêcheurs, Chevaliers et Commerçants.**

Le reste du jeu ne change pas.

Astuces pour vos premières cités

1. Construisez votre première cité à côté d'une case « lieu ».

Vous obtiendrez ainsi une plaquette de lieu que vous pourrez utiliser au début de votre tour suivant. Vous bénéficierez ainsi d'options supplémentaires pour placer vos cités sur le plateau.
Plusieurs cases « lieu » sont associées à chaque carte terrain : vous avez donc le choix.

Exemple : Matthieu a la carte terrain « fleurs » et dans le cadre de cette préparation recommandée, il a le choix entre 5 cases « lieu » à côté desquelles bâtir sa première cité.

2. Essayez de bâtir vos 3 premières cités à côté de terrains identiques si possible.

Exemple : un seul type de terrain (Forêt) est adjacent aux 3 premières cités construites par Matthieu.

Grâce à cette méthode, vous aurez plus de chances de pouvoir construire vos autres cités à l'écart des premières, et donc de vous étendre le plus rapidement possible dans les autres quadrants.

Exemple : pendant son 2e tour, Matthieu tire la carte terrain Canyon. Comme ses cités bâties au premier tour ne sont adjacentes à aucun Canyon, il peut bâtir la suivante à côté de n'importe quelle case Canyon. Il choisit judicieusement de l'installer près d'une case lieu Oasis.

© Copyright 2012 Queen Games, D-53842 Troisdorf, Germany. All rights reserved