

# KINGDOM BUILDER



## NOMADS

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

Les nomades parcourent le royaume et y apportent leurs capacités spéciales.

Les joueurs ont maintenant plus de possibilités de jeu grâce aux quatre nouveaux paysages avec des lieux intéressants. Les nouvelles cartes Kingdom Builder permettent aux joueurs de gagner de l'or pendant la partie et apportent ainsi plus d'interaction.

### Matériel de jeu

- **4 quadrants** - L'extension introduit un nouveau type de terrain non constructible – les cases « nomades ». Ces dernières remplacent les cases « château » sur les nouveaux quadrants. Il y a aussi 4 nouveaux lieux supplémentaires, un par quadrant.



- **14 plaquettes de lieu** - chaque lieu offre une nouvelle action spéciale



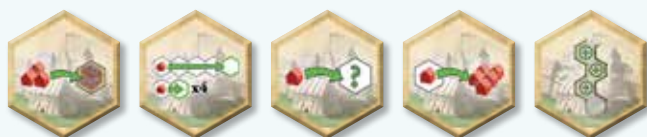
2x carrière

4x caravane

4x village

4x jardin

- **15 plaquettes de nomades** - qui offrent des actions spéciales supplémentaires qui ne peuvent être utilisées qu'une seule fois au cours du jeu.



7x don

2x déplacement

2x avant-poste

2x épée

2x trésor

- **3 nouvelles cartes Kingdom Builder** - ce nouveau type de carte permet aux joueurs de recevoir de l'or au cours du jeu.



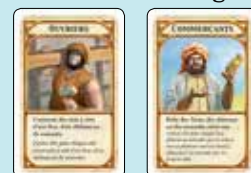
1x familles

1x berger

1x ambassadeur

*Une explication détaillée des nouvelles cartes Kingdom Builder se trouve à la page 3 des règles du jeu au paragraphe « Cartes Kingdom Builder »*

- **2 cartes d'échange**



*Les cartes « ouvriers » et « commerçants » du jeu de base doivent être remplacées par les nouvelles cartes « ouvriers » et « commerçants » ci-jointes.*

- **4 explications des plaquettes de lieu**



- **25 murs** - sont utilisés lors de l'action spéciale « carrière » et bloquent des cases de terrain. Ils sont posés à côté du plateau de jeu.



- **40 cités et 1 marqueur d'or** - pour le 5ème joueur



- **1 règle du jeu**

### Modifications de la préparation du jeu

La préparation du jeu est la même que celle du jeu de base à l'exception des modifications suivantes:

- Les **4 nouveaux quadrants** sont ajoutés aux 8 quadrants du jeu de base. Ensuite 4 quadrants sont choisis parmi les 12 et sont assemblés pour former un plateau de jeu carré.
- Les **15 plaquettes de nomades** sont posées sur la table, côté image visible, et mélangées. Puis on pioche au hasard **1 plaquette** par case de nomades du plateau de jeu et chacune est posée, côté pictogramme visible, sur les cases.
- Les **3 nouvelles cartes Kingdom Builder** sont mélangées aux 10 cartes du jeu de base. Puis on pioche 3 cartes au hasard et on les pose, face visible, à côté du plateau de jeu.

Les règles du jeu de base ainsi que les modifications expliquées ci-dessus sont valables aussi pour une partie à 5 joueurs.

## Cases « nomades » et plaquettes de nomades



Côté image et côté pictogramme

Chaque plaquette de nomades permet une action spéciale qui ne pourra être utilisée qu'une seule fois au cours du jeu.

Dès qu'un joueur construit une cité adjacente à une case « nomades », il prend la plaquette de nomades s'y trouvant, si disponible, et la pose devant lui.

L'action spéciale de la plaquette ne pourra être utilisée qu'au prochain tour. L'action n'est plus valable si elle n'est pas utilisée à la fin du tour.



## Actions spéciales des plaquettes de nomades – le code de construction du jeu de base est valable



### Don

Construire 3 cités supplémentaires de la réserve sur le type de terrain indiqué par la plaquette de nomades. Cette action spéciale peut être utilisée avant ou après l'action obligatoire.

*Remarque: les 3 cités supplémentaires qui sont construites sur les terrains « eau » et « montagne » ne rapportent aucune pièce d'or pour les cartes Kingdom Builder « Pêcheurs » et « Mineurs ».*



*Joueur orange place 3 cités supplémentaires sur des cases « fleurs » après son action obligatoire.*



### Déplacement

Déplacer 1 à 4 cités de 4 cases en tout. Les cités ne peuvent être déplacées que sur une case adjacente, libre et constructible mais ne doivent pas être forcément adjacentes à une case avec une cité appartenant au joueur dont c'est le tour. Cette action spéciale peut être utilisée avant ou après l'action obligatoire.



*Le joueur déplace une de ses cités de 3 cases et peut donc prendre la plaquette de nomades s'y trouvant. En plus, il déplace une autre cité sur une case « lieu ».*



### Avant-poste

L'avant-poste peut être utilisé lors de la construction d'une cité pour ne pas avoir à placer de façon adjacente. Ceci est utile lors de la construction d'une des 3 cités de l'action obligatoire ou d'une action spéciale. Cette cité doit être construite sur le type de terrain indiqué par l'action obligatoire ou spéciale.



*Le joueur place ses cités A et B de façon adjacente à une case lieu et la cité C à une case « nomades » à l'aide de l'avant-poste.*



### Épée

Retirer une cité de chaque joueur du plateau de jeu et la remettre dans la réserve. Cette action spéciale peut être utilisée avant ou après l'action obligatoire.



### Trésor

Lorsque le joueur reçoit cette plaquette de nomades, il reçoit également immédiatement 3 pièces d'or et la plaquette est écartée de la partie.

## Les cartes Kingdom Builder

L'extension introduit un nouveau type de cartes Kingdom Builder (couleur rouge) qui permet aux joueurs de gagner de l'or aussi pendant la partie.

Le joueur dont c'est le tour vérifie **après chaque construction d'une nouvelle cité** si les conditions de la carte Kingdom Builder sont remplies.

Si tel est le cas, il remporte les pièces d'or sur la piste d'or. Les nouvelles cartes Kingdom Builder ne seront **pas** prises en compte lors **du décompte final**.



Les cartes « ouvriers » et « commerçants » du jeu de base doivent toujours être remplacées par les nouvelles cartes « ouvriers » et « commerçants » ci-jointes.

## Les 3 nouvelles cartes Kingdom Builder



### Familles

Construis des cités sur une ligne droite.

**2 pièces d'or**, si les 3 cités de l'action obligatoire sont construites les unes à côté des autres sur une ligne droite (horizontale ou diagonale).

Les pièces d'or sont reportées directement sur la piste d'or.

Ligne horizontale diagonale ———



2 pièces d'or

Voici deux exemples de construction sur une ligne droite lors d'une action obligatoire.

2 pièces d'or



### Bergers

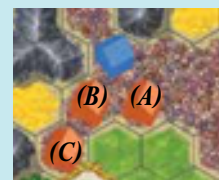
Complète la surface.

**2 pièces d'or** pour chaque cité qui n'est pas adjacente à une case de terrain libre du type de terrain sur lequel cette cité vient d'être construite.

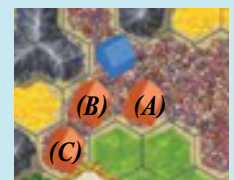
Remarque: Le joueur vérifie après chaque construction d'une nouvelle cité si les conditions de la carte Kingdom Builder sont remplies.



Joueur Orange place sa troisième cité C. Après son tour, il n'y a pas de case « fleurs » libre adjacente à ces cités. Il reçoit 2 pièces d'or.



Joueur Orange a placé ses cités dans l'ordre A, B, C. Il reçoit 2 pièces d'or pour ce tour.



S'il avait placé les cités dans l'ordre C, B, A, il n'aurait pas reçu de pièces d'or.



### Ambassadeurs

Constructions adjacentes à des cités étrangères.

**1 pièce d'or** pour chaque cité construite adjacente à **au moins une cité étrangère**. Les pièces d'or sont reportées directement sur la piste d'or.



1 pièce d'or

1 pièce d'or

0 pièce d'or

Joueur Orange reçoit en tout pour ce tour 2 pièces d'or

## Nouveaux lieux et leurs fonctions spéciales

L'extension introduit 4 nouveaux lieux:  
carrière, caravane, village et jardin.



### Carrière

Construire 1 ou 2 murs sur des cases de terrain libres constructibles indiquées par la carte de terrain piochée. Les murs doivent être construits sur des cases adjacentes à au moins une case avec une cité appartenant au joueur dont c'est le tour. Les murs n'appartiennent à aucun joueur et ne rapportent pas d'or. Ils bloquent ces cases pour le reste de la partie.



*Joueur Orange a pioché la carte de terrain « désert » et place 3 cités au cours de son tour. En plus, il place un mur adjacent aux cités qu'il vient de construire. Il ne peut pas construire d'autres murs puisqu'ils ne seraient, dans ce cas, pas adjacents à une case avec une cité qui lui appartient.*



### Caravane

Déplacer une cité dans n'importe quelle direction (horizontale ou diagonale) sur une ligne droite jusqu'à ce qu'on rencontre un obstacle. La cité est placée sur la case de terrain constructible libre se trouvant juste avant l'obstacle.

Les obstacles sont: les cases « eau », « montagne », « château », « lieu » et « nomades » ainsi que chaque case de terrain constructible avec une cité.



*Joueur Orange voudrait déplacer une de ses cités. Il a 4 possibilités. Il n'en a pas d'autres puisque son chemin est bloqué par des obstacles.*



### Village

Construire une cité supplémentaire sur une case de terrain constructible libre adjacente à au moins 3 cases de terrain avec des cités appartenant au joueur dont c'est le tour.



### Jardin

Construire une cité supplémentaire sur une case « fleurs ». Cette construction doit être, dans la mesure du possible, adjacente.

