KINGDOM BUILDER

Empire Edition

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

Page 1-6: Jeu de Base
Page 7: Mise en place suggérée pour une première partie
Page 8-11: Extension 1 • Nomads
Page 12-15: Extension 2 • Crossroads
Page 16-19: Extension 3 • Marshlands
Page 20-23: Extension 4 • Harvest
Page 24: Queenies 1, 2 & 3

Lors de votre première partie, nous vous recommandons d'effectuer la mise en place que nous vous proposons en page 7 de ce livret.

But du jeu

En plaçant habilement leurs cités sur le plateau de jeu, les joueurs vont créer leur royaume dans le but de récupérer un maximum de points de victoire à la fin de la partie. Les 3 cartes objectif Kingdom Builder indiquent les conditions que les joueurs doivent remplir afin de remporter ces précieux points de victoire.

Matériel du jeu de base

• 8 8 sections de plateau de jeu

Recto : section de plateau composée de 100 cases Terrain.

Verso : Piste de score utilisée lors du décompte final.

Il y a 9 types de terrains différents sur chaque section de plateau de jeu:

5 types de terrains constructibles

Prairie *Canyon* *Désert* *Fleurs* *Forêt*

4 types de terrains non constructibles

Château *Eau* *Montagne* *8 lieux différents*

• 28 plaquettes de lieu

2x Oracle *4x Ferme* *4x Taverne* *4x Tour*

2x Port *4x Enclos* *4x Grange* *4x Oasis*

• 200 cités -
40 pour chacune des 5 couleurs de joueur

• 5 marqueurs de score
1 pour chacune des 5 couleurs de joueur

• 7 Château

• 1 marqueur premier joueur

• 25 cartes Terrain

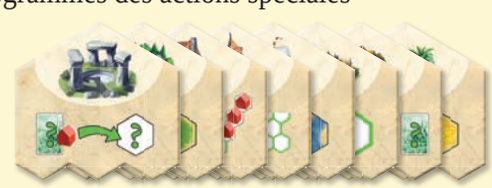
5x Prairie *5x Fleurs* *5x Forêt* *5x Canyon* *5x Désert*

• 10 cartes Kingdom Builder différentes

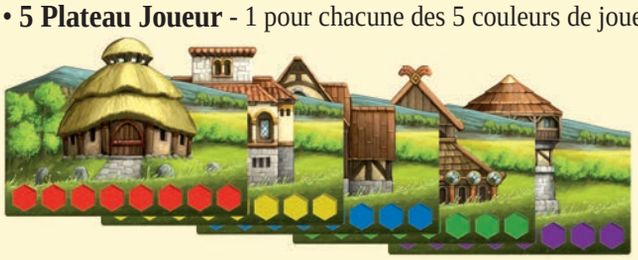
Seulement 3 de ces cartes sont utilisées à chaque partie. Elles indiquent les conditions à remplir pour obtenir des points de victoire en fin de partie.

Une description détaillée des cartes Kingdom Builder est disponible en page 5 de ce livret (voir cartes Kingdom Builder).

• 8 tuiles Explication des plaquettes de lieu
- pictogrammes des actions spéciales



• 5 Plateau Joueur - 1 pour chacune des 5 couleurs de joueur



Mise en place

1. **Prenez 4 sections de plateau de jeu** sur les **8 proposées** (vous pouvez les choisir ou les prendre au hasard, selon votre préférence) et **assemblez-les de façon à former un plateau de jeu rectangulaire**, comme illustré dans l'exemple ci-dessous. Placez un château sur chaque case château.

2. Placez les **quatre tuiles Explication des plaquettes de lieu** qui correspondent aux lieux représentés sur le plateau près des sections de plateau correspondantes.

3. Placez les **deux plaquettes de lieu** correspondantes sur chacun **des lieux** du plateau de jeu.

4. Mélangez toutes **les cartes Terrain** et formez **une pile**, faces cachées, que vous placez **près du plateau de jeu.**

5. **Mélangez les cartes Kingdom Builder** et piochez-en **trois** aléatoirement que vous placez, faces visibles, près du plateau de jeu.

Répartition du matériel

Chaque joueur choisit une couleur et prend les éléments suivants de cette couleur:

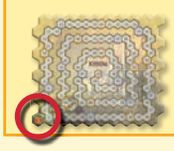
1 plateau Joueur, qu'il place devant lui.

Les 40 cités - qu'il place sur son plateau Joueur où elles forment sa réserve.

1 marqueur de score

De plus, chaque joueur pioche **une carte Terrain** de la pile et la garde **cachée à la vue des autres joueurs.**

Le joueur **le plus âgé** prend le **marqueur premier joueur**, il devient le premier **joueur et jouera son tour en premier**.



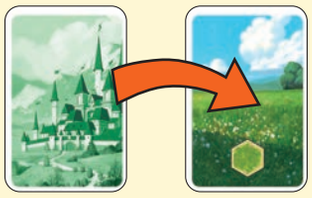
Retournez **une des sections de plateau de jeu inutilisée** sur son **verso** et placez-la près du plateau de jeu. Puis, chaque joueur place son marqueur de score sur la case noire au début de **la piste de score**.

Replacez tout le matériel inutilisé à ce stade dans la boite de jeu.

Déroulement de la partie

Les joueurs jouent **dans le sens des aiguilles d'une montre** en commençant par **le premier joueur**. La partie se divise en plusieurs tours de jeu. **Un tour de jeu se déroule de la façon suivante:**

Le joueur actif place la carte Terrain qu'il a piochée face visible devant lui et place ensuite ses cités en conséquence.



Action obligatoire

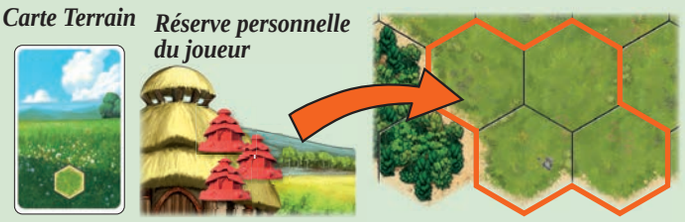
Lors de son tour, le joueur actif **doit placer 3 cités** de sa réserve personnelle sur 3 cases du plateau du type de terrain indiqué sur la carte Terrain piochée, en respectant les règles de placement (voir page 4).

Action spéciale

Au cours de la partie, les joueurs ont la possibilité de récupérer **des plaquettes de lieu** sur les différents lieux du plateau de jeu. Les plaquettes de lieu octroient aux joueurs **des actions spéciales supplémentaires facultatives** qu'ils peuvent effectuer **une fois à chacun de leurs tours de jeu**. L'action spéciale d'une plaquette de lieu ne peut être réalisée qu'une fois par tour. Si un joueur possède deux plaquettes de lieu identiques, il peut réaliser l'action spéciale correspondante deux fois par tour. Les joueurs peuvent effectuer **leurs actions spéciales** soit **avant** soit **après** leur **action obligatoire**.

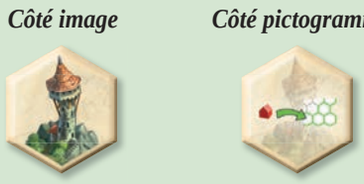
Les actions spéciales permettent aux joueurs de placer des cités supplémentaires ou de déplacer certaines cités déjà en jeu.

Une fois qu'un joueur **a effectué son action obligatoire** et qu'**il ne souhaite plus ou ne peut plus effectuer d'actions spéciales**, le joueur défausse sa carte Terrain et en pioche **une nouvelle**, qu'il garde cachée à la vue des autres joueurs jusqu'à son prochain tour.

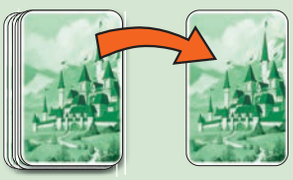


Cette illustration représente un exemple d'action obligatoire

Note: L'action obligatoire doit être effectuée à chaque tour et les 3 cités doivent être placées successivement, l'une après l'autre, sans interruption.



Afin d'indiquer qu'il a effectué une action spéciale, le joueur retourne la plaquette de lieu utilisée sur son côté image. Une fois qu'il a fini son tour, il replace toutes ses plaquettes de lieu sur leurs côtés pictogramme, pour le tour suivant.



Note: Une fois que la pioche de cartes Terrain est épuisée, remélangez la défausse afin de former une nouvelle pioche.

Lieux et Plaquettes de lieu

Lorsqu'un joueur place une de ses cités **adjacente à un lieu**, il prend **immédiatement** une des plaquettes de lieu posée sur le lieu en question, s'il en reste. Puis il place la plaquette ainsi récupérée sur son plateau Joueur, côté image visible. Il pourra utiliser **l'action supplémentaire** octroyée par cette plaquette de lieu uniquement à partir **du prochain tour**.

Un joueur ne peut récupérer **qu'une seule plaquette de lieu d'un même lieu**, même s'il place plusieurs de ses cités près de ce dernier.

Le joueur garde la plaquette de lieu **aussi longtemps qu'une de ses cités est placée sur une case adjacente au lieu correspondant.** En revanche, si le joueur **déplace sa dernière cité adjacente à ce lieu** grâce à une de ses actions spéciale, il doit alors défausser la plaquette de lieu correspondante, qui est ensuite retirée du jeu.

S'il n'y a plus de plaquettes de lieu sur un lieu le joueur ne reçoit rien.

Note: Un joueur ne peut posséder qu'un maximum de deux plaquettes de lieu identiques, en plaçant une cité près des deux lieux identiques d'une section de plateau.

Châteaux

En fin de partie, les joueurs reçoivent 3 points de victoire pour chaque Château près duquel ils ont placé **au moins une** de leurs cités.

= 3 points de victoire

Les joueurs ne peuvent gagner qu'un maximum de 3 points de victoire par château, même s'ils ont placé plusieurs de leurs cités près d'un même château.

Règles de placement des cités – Ces règles s'appliquent à toutes les cités qu'elles soient places lors d'une action obligatoire ou d'une action spéciale.

1.

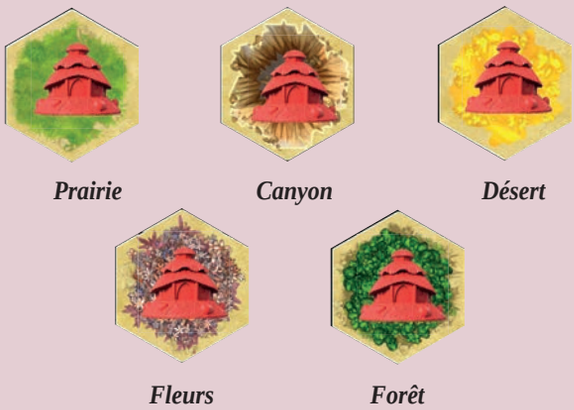
Il ne peut y avoir **qu'une seule cité** sur **chacune des cases Terrain** du plateau de jeu.

Note : Une case Terrain correspond à un des hexagones du plateau de jeu.

2.

Les cités ne peuvent être placées **que sur les terrains constructibles suivants**: Prairie, Canyon, Désert, Fleurs et Forêt.

Exception : Dans de très rares cas, il peut arriver qu'il n'y ait plus de case disponible pendant le tour d'un joueur, c'est-à-dire qu'il n'y ait plus de case vide du type de terrain indiqué sur la carte qu'il a pioché. Dans ce cas, le joueur pioche immédiatement une nouvelle carte Terrain. La carte Terrain inutilisée est retirée du jeu. Si besoin, le joueur continue à piocher une nouvelle carte Terrain jusqu'à ce qu'il puisse effectuer son action obligatoire.



3.

Dans la mesure du possible, un joueur **doit toujours placer ses cités adjacentes** à au moins **une de ses cités déjà en jeu.**

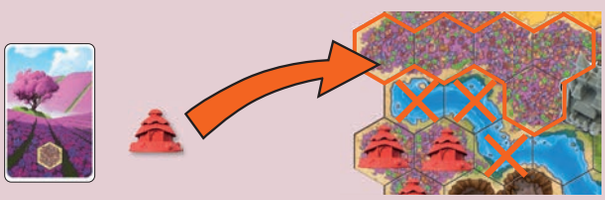
Si ce n'est **pas possible**, le joueur doit (s'il s'agit de l'action obligatoire) ou peut (s'il s'agit d'une action spéciale) **choisir une case inoccupée** du plateau et y placer une cité. Il y a plusieurs cas de figure différents, en fonction du type d'action que le joueur effectue:

a) S'il s'agit de l'action obligatoire du joueur ou d'une action spéciale **Oracle** ou **Grange**, il doit choisir une case du type de terrain indiqué par la carte Terrain piochée.

b) S'il s'agit d'une action spéciale **Oasis, Ferme** ou **Port**, le joueur doit choisir une case du type de terrain **requis par la plaquette de lieu** utilisée.

c) S'il s'agit de l'action spéciale **Tour**, le joueur peut choisir une case de n'importe quel type de terrain, située **sur le bord du plateau** de jeu.

Cette illustration montre deux options de placement différentes pour la cité.



Cette illustration montre un exemple d'une action obligatoire lors de laquelle le joueur ne peut pas placer sa nouvelle cité adjacente à une autre de ses cités déjà en jeu.

Fin de partie et décompte final

La partie prend fin lorsqu'**un joueur a placé sa dernière cité** sur le plateau de jeu. Le tour en cours est tout de même terminé, le joueur **situé à droite du premier joueur** est ainsi le dernier à jouer.

Chaque joueur calcule ensuite **son nombre de points de victoire** et **déplace** son marqueur en conséquence sur **la piste de score**.

• **Les 3 cartes Kingdom Builder** sont évaluées, l'une après l'autre, **pour chaque joueur**, en commençant par le premier joueur.

• Puis, **chaque joueur** calcule combien de points de victoire il obtient grâce **aux châteaux** à côté desquels il a placé une de ses cités (3 points par château) et ajoute le résultat à son précédent score.

Le joueur qui a **le plus de points de victoire** est déclaré **vainqueur**. En cas d'égalité, les joueurs se partagent la victoire.

Cartes Kingdom Builder

1 point de victoire

1 point de victoire pour chacune de vos cités placées adjacentes à une (ou plusieurs) case Eau. Les cités placées directement sur une case Eau (grâce à l'action spéciale Port) ne sont pas prises en compte.

4 points de victoire

4 points de victoire

0 point de victoire

4 points de victoire *4 points de victoire*

4 points pour chaque château, lieu ou case Nomades relié à un autre château, lieu ou case Nomades par vos cités.

Ligne horizontale ——

1 point de victoire

1 point de victoire

1 point de victoire

Un point de victoire pour chaque ligne horizontale sur laquelle vous avez placé au moins une de vos cités.

1 point de victoire

1 point de victoire

Un point pour chacune de vos zones de colonisation. Une zone de colonisation est composée d'une cité isolée ou d'un groupe de vos cités, toutes reliées les unes aux autres.

0 point de victoire

3 points de victoire

1 point pour chaque paire de cités dans votre plus grande zone de colonisation. Une zone de colonisation est composée d'une cité isolée ou d'un groupe de vos cités, toutes reliées les unes aux autres.

1 point de victoire

1 point de victoire pour chacune de vos cités placée adjacentes à une (ou plusieurs) case Montagne.

1 point de victoire

0 point de victoire

1 point de victoire

1 point de victoire

1 point pour chacune de vos cités placées à côté d'un Château, d'un lieu ou d'une case Nomades.

Ligne horizontale ——

6 points de victoire

0 point de victoire

0 point de victoire

2 points pour chacune de vos cités placées sur la ligne horizontale où vous en possédez le plus. Si plusieurs lignes comportent le même nombre de cités, vous n'en prenez qu'une seule en compte.

8x *12 points de victoire*

8x *12 points de victoire*

6x *6 points de victoire*

2x *0 point de victoire*

Pour chacune des 4 sections de plateau de jeu, le joueur qui a placé le plus de cités gagne 12 points de victoire et le second à avoir placé le plus de cités gagne 6 points de victoire. En cas d'égalité pour la première ou la seconde place, tous les joueurs à égalité marquent la totalité des points de victoire.

Evaluation séparée pour chaque joueur :

La section dans laquelle le joueur rouge a placé le moins de cités est celle située en bas à droite du plateau de jeu. Il gagne ainsi 12 points de victoire (4x3).

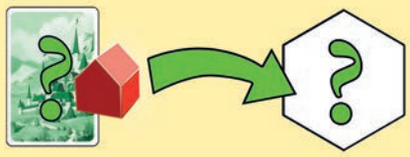
3 points pour chacune de vos cités dans la section de plateau de jeu sur laquelle vous en possédez le moins. Si plusieurs sections comportent le même nombre de vos cités, n'en prenez qu'une seule en compte. S'il y a une section (ou plus) dans laquelle vous n'avez placé aucune cité, vous ne gagnez aucun point de victoire.

Actions spéciales des plaquettes de lieu – les règles de placement habituelles sont appliquée

Action spéciale : Placer une cité supplémentaire de votre réserve personnelle sur le plateau de jeu.

Oracle

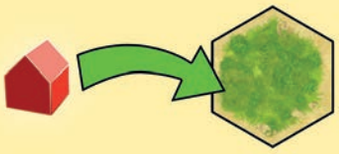
Placez **une de vos cités** sur une case inoccupée du type de terrain indiqué sur **la carte Terrain piochée**. Dans la mesure du possible, placez cette cité adjacente à une de vos cités déjà en jeu.



Ferme

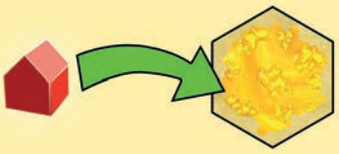
Placez **une de vos cités** sur une case **Prairie** inoccupée du plateau de jeu. Dans la mesure du possible, placez cette cité adjacente à une de vos cités déjà en jeu.

S'il ne reste aucune case Prairie disponible sur le plateau de jeu, cette action est abandonnée.



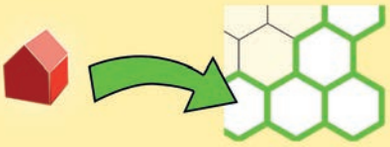
Oasis

Placez **une de vos cités** sur **une case Désert** inoccupée du plateau de jeu. Dans la mesure du possible, placez cette cité adjacente à une de vos cités déjà en jeu. *S'il ne reste aucune case Désert disponible sur le plateau de jeu, cette action est abandonnée.*



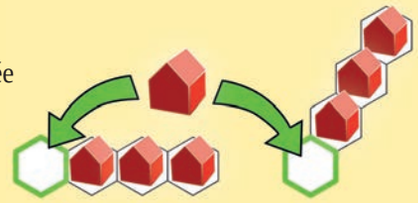
Tour

Placez **une de vos cités** sur **une case inoccupée située sur le bord du plateau de jeu**. Vous pouvez choisir n'importe lequel des 5 types de terrains constructibles. Dans la mesure du possible, placez cette cité adjacente à une de vos cités déjà en jeu.



Taverne

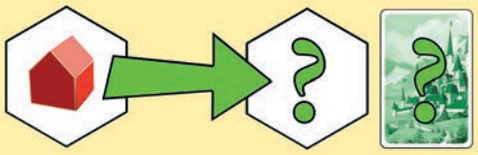
Placez **une de vos cités** directement **au bout d'une ligne** droite composée d'au moins **3 de vos cités** (il ne peut pas y avoir de case libre entre votre ligne de 3 cités et la nouvelle cité placée). L'orientation de la ligne (horizontale ou diagonale n'a pas d'importance). Le terrain de la case choisie doit être constructible.



Action spéciale : Déplacer une de vos cités déjà en jeu.

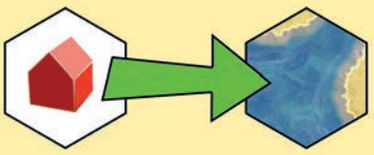
Grange

Déplacez **une de vos cités déjà en jeu** vers n'importe quelle case du type de terrain indiqué sur la carte **Terrain piochée**. Dans la mesure du possible, placez cette cité adjacente à une de vos cités déjà en jeu.



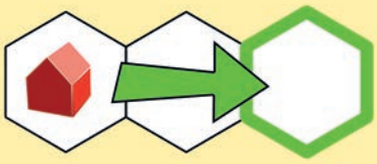
Port

Déplacez **une de vos cités déjà en jeu** sur **une case Eau inoccupée** du plateau de jeu. Dans la mesure du possible, placez cette cité adjacente à une de vos cités déjà en jeu. Utiliser cette action spéciale est la seule manière de placer une cité sur une case Eau du plateau.



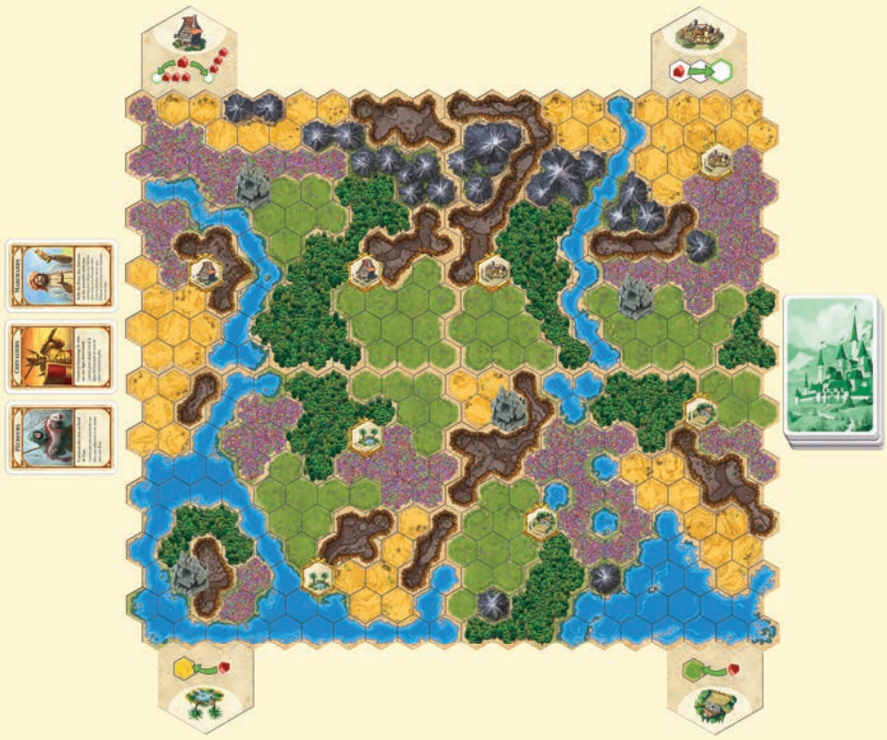
Enclos

Déplacez **une de vos cités déjà en jeu de deux cases en ligne droite** dans n'importe quelle direction (horizontale ou diagonale) sur une case avec un terrain constructible. Vous pouvez sauter par-dessus n'importe quel type de Terrain, même des cases Eau, des châteaux, des cases Montagne ou des lieux et vous pouvez également vous déplacez en passant au-dessus de vos cités ou de celles de vos adversaires. La case d'arrivée (celle sur laquelle vous terminez votre déplacement) n'a pas nécessairement besoin d'être adjacente à une de vos cités déjà en jeu (La règle de placement numéro 3 n'est pas appliquée pour cette action spéciale).



Mise en place suggérée pour une première partie

1. Choisissez les quatre sections de plateau qui comportent les lieux Taverne, Enclos, Oasis et Ferme. Assemblez-les pour former un plateau de jeu rectangulaire comme illustré ci-dessous.



2. Placez **les 4 tuiles Explication des plaquettes de lieu** qui correspondent aux lieux choisis près des **sections de plateau de jeu concernées**.

3. Placez **les deux plaquettes de lieu** correspondantes sur chacun des **lieux** du plateau de jeu.

4. Mélangez toutes **les cartes Terrain** et formez **une pile**, faces cachées, que vous placez **près du plateau de jeu**.

5. Placez les cartes Kingdom Builder **Pêcheurs, Chevaliers et Marchands,** faces visibles, près du plateau de jeu.

Toutes les autres étapes de la mise en place demeurent inchangées.

Conseils pour le placement de vos premières cités

1. Nous vous conseillons de placer votre première cité près d'un lieu du plateau.

De cette façon, vous obtiendrez une plaquette de lieu que vous pourrez utiliser à partir du tour suivant afin d'avoir plus d'options de placement sur le plateau.

Quelle que soit la carte Terrain piochée, vous avez le choix entre plusieurs lieux différents à côté desquels placer vos premières cités.

Exemple : Mats a suivi la mise en place suggérée et a pioché une carte Terrain Fleurs lors de son premier tour. Il a donc 5 lieux différents à sa portée à côté desquels placer sa première cité.

2. Nous vous conseillons de placer vos 3 premières cités adjacentes à aussi peu de types de terrains différents que possible.

Exemple: Mats a placé ses 3 premières cités adjacentes à seulement un autre type de terrain (Forêt).

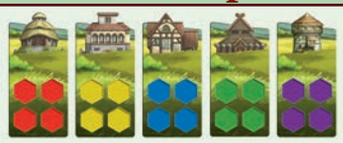
De cette façon, vous diminuez les risques d'être obligé de placer vos prochaines cités adjacentes à celles déjà en jeu, ce qui vous offre la possibilité de vous placer dans d'autres sections de plateau de jeu plus rapidement.

Exemple : Lors de son deuxième tour, Mats a pioché une carte Terrain Canyon. Comme les cités qu'il a placées au premier tour ne sont pas adjacentes à des cases Canyon, il peut placer ses cités sur n'importe quelles cases Canyon du plateau de jeu.

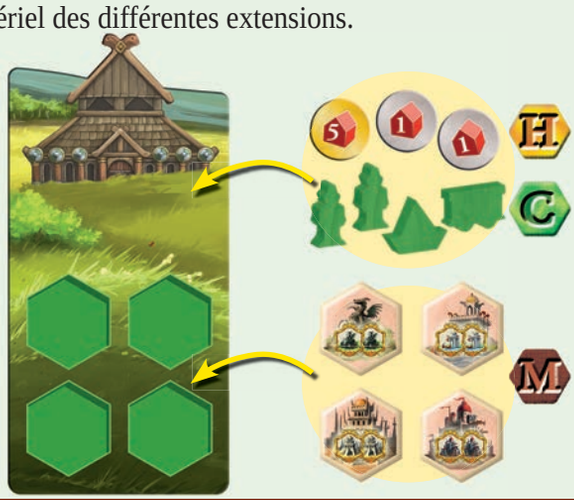
Il choisit donc de placer une cité près du lieu Oasis.

Les plateaux Extension

• **5 plateaux Extension** un pour chacune des couleurs de joueur



Les plateaux Extension sont utilisés afin de stocker le matériel des différentes extensions.



Les règles des extensions indiquent quels éléments doivent être placés sur le plateau Extension grâce à ce symbole:

Si la partie compote un ou plusieurs extensions qui nécessitent les plateaux Extension, chaque joueur prend le plateau en question de sa couleur et le place à côté de son plateau Joueur.

Les plateaux Extension ne sont là que dans le but de stocker des éléments de jeu des extensions, ils ne changent en aucune façon les règles du jeu.

KINGDOM BUILDER NOMADS

Des nomades parcourent maintenant le royaume, mettant leurs compétences hors du commun au service de ceux qui viennent leur rendre visite.

Les joueurs ont de nouvelles possibilités de jeu grâce aux quatre nouvelles sections de plateau de jeu qui proposent de nouveaux lieux fascinants. De plus, les nouvelles cartes Kingdom Builder donnent aux joueurs l'opportunité de gagner des points de victoire en cours de partie, ce qui augmente fortement le niveau d'interaction du jeu.

Game components

• **4 sections de plateau de jeu** - Cette extension ajoute un nouveau type de terrain non constructible : les cases Nomades, qui remplacent les châteaux sur ces quatre nouvelles sections de plateau de jeu. Chacune de ces sections comporte également un nouveau lieu.

Case Nomades

Cases Lieu

• **4 tuiles Explication des plaquettes de Lieu**

• **25 pions Mur** - Ces pions sont mis en jeu grâce à l'action spéciale Carrière et permettent de bloquer certaines cases Terrain du plateau de jeu. Placez-les près du plateau de jeu dans les parties où la Carrière est utilisée.

• **14 plaquettes de lieu** - Chacune de ces plaquettes octroie une action spéciale à son propriétaire à chacun de ses tours de jeu.

2x Carrière

4x Caravane

4x Village

4x Jardin

• **15 plaquettes de nomades** - Chacune de ces plaquettes octroie une action spéciale supplémentaire à son propriétaire, mais elles ne peuvent être utilisées qu'une seule fois au cours de la partie.

7x donation *2x resettlement* *2x outpost* *2x sword* *2x treasure*

• **3 nouvelles cartes Kingdom Builder** – Grâce à ces nouvelles cartes, les joueurs peuvent maintenant gagner des points de victoire en cours de partie.

1x Familles *1x Bergers* *1x Ambassadeurs*

Changements lors de la mise en place

La mise en place reste la même que pour le jeu de base, à l'exception des changements suivants :

• Mélangez les **4 nouvelles sections de plateau** avec les 8 du jeu de base, puis prenez-en 4 parmi les 12 disponibles et assemblez-les pour former le plateau de jeu.

• Mélangez les **15 plaquettes de nomades**, côté image visible, puis placez aléatoirement une de ces plaquettes sur chacune des cases Nomades du plateau de jeu, côté pictogramme visible cette fois-ci.

• Mélangez les **3 nouvelles cartes Kingdom Builder** avec les 10 du jeu de base, puis piochez-en 3 aléatoirement et placez-les faces visibles près du plateau de jeu.

Cases Nomades et plaquettes de nomades

Lorsque qu'un joueur place une de ses cités adjacente à une case Nomades, il récupère la plaquette de nomades de cette case, s'il y en a une de disponible, et la place devant lui pour l'utiliser lors de son prochain tour. Si la case Nomades est vide, le joueur ne reçoit rien lorsqu'il place une de ses cités adjacente à cette case.
Une plaquette de nomades donne à son propriétaire une action spéciale supplémentaire. Le joueur est obligé d'utiliser cette action spéciale lors de son tour de jeu suivant, il ne peut pas s'en servir lors du tour où il a récupéré la plaquette de nomades, ni la garder pour plus tard. A la fin du tour suivant du joueur, la plaquette de nomades est retirée du jeu, et ce même si le joueur n'a pas utilisé l'action spéciale correspondante.

Côté image et côté pictogramme

Actions spéciales des plaquettes de nomades – les règles de placement habituelles sont appliquées

Don

Placez 3 cités supplémentaires sur le type de Terrain indiqué par la plaquette de nomades. Vous pouvez utiliser cette action spéciale avant ou après votre action obligatoire. *Note : Si ces 3 cités supplémentaire sont placées sur des cases Eau ou Montagne, elles ne sont pas prises en compte pour les cartes Kingdom Builder Pêcheurs et Mineurs.*

Le joueur place 3 cités supplémentaires sur des cases Fleurs après avoir effectué son action obligatoire.

Resettlement

Déplacez entre 1 et 4 de vos cités d'un maximum de 4 cases au total. Les cités ne peuvent être déplacées que sur des cases adjacentes à leur case de départ avec un terrain constructible. Une fois qu'elles ont été déplacées, il n'est plus nécessaire que ces cités soient adjacentes à vos autres cités.
Vous pouvez utiliser cette action spéciale avant ou après votre action obligatoire.

Le joueur déplace une de ses cités de 3 cases de façon à récupérer la tuile Nomades adjacente à la case d'arrivée de sa cité. Puis, il déplace une autre de ses cités d'une case de façon à la placer adjacente à un lieu.

Avant-poste

Lorsque vous placez une cité, que ce soit lors de l'action obligatoire ou d'une action spéciale, vous pouvez utiliser l'avant-poste pour ne pas être forcé de placer cette cité adjacente à une autre de vos cités déjà en jeu.

La cité doit néanmoins toujours être placée sur le type de Terrain requis, que ce soit lors de l'action obligatoire ou d'une action spéciale.

Le joueur place ses cités A et B adjacentes à un lieu, sur une case du type de terrain indiqué par la carte piochée au début du tour, puis il utilise l'avant-poste pour placer la cité C près d'une case Nomades.

Epée

Retirez une cité appartenant à **chacun de vos adversaires** du plateau de jeu puis replacez-les dans leurs réserves respectives. Vous pouvez utiliser cette action spéciale avant ou après votre action obligatoire.

Trésor

Lorsque vous récupérez cette plaquette, gagnez **immédiatement** 3 points de victoire et retirez-la ensuite du jeu.

Cartes Kingdom Builder

Cette extension amène un nouveau type de carte Kingdom Builder – les cartes rouges - qui permettent aux joueurs de gagner des points de victoire directement en cours de partie.

A chaque tour et **pour chaque cité que vous placez sur le plateau de jeu**, vous devez vérifier si les (ou la) conditions indiquées sur les (ou la) cartes rouges ont été remplies. Si c'est le cas, vous avancez immédiatement votre marqueur de score en conséquence sur la piste de score.

Les cartes Kingdom Builder rouges **ne sont pas prises en compte lors du décompte final.**

Les 3 nouvelles cartes Kingdom Builder

Familles

Placez des cités en ligne droite.

2 points de victoire si vous placez **les 3 cités** de votre action obligatoire adjacentes les unes aux autres et en ligne droite (horizontale ou diagonale).

Avancez immédiatement votre marqueur en conséquence sur la piste de score.

Ligne horizontale/diagonale —

Voici deux exemples de cités placées en ligne droite lors d'une action obligatoire.

Bergers

Complétez des zones de Terrain.

2 points de victoire pour chacune de vos cités que vous placez de façon à ce qu'elle ne soit **pas adjacente à une case Terrain vide** du même type que la case sur laquelle vous l'avez posée.

Avancez immédiatement votre marqueur en conséquence sur la piste de score.

Note: Vérifiez si la condition de cette carte est remplie après **chaque cité** que vous placez sur le plateau, que ce soit lors de votre action obligatoire ou d'une action spéciale.

Le joueur place la cité C. Puisqu'il n'y a pas de case Fleurs adjacente à cette cité, le joueur marque immédiatement 2 points de victoire.

Si le joueur place ses cités dans l'ordre ABC, il gagne 2 points de victoire, mais…

… s'il place ses cités dans l'ordre CBA, il ne gagne aucun point de victoire.

Ambassadeurs

Placez des cités adjacentes aux cités des autres joueurs.

1 point de victoire pour chacune de vos cités que vous placez **adjacente à au moins une** cité d'un autre joueur.

Avancez immédiatement votre marqueur en conséquence sur la piste de score.

Note: Vérifiez si la condition de cette carte est remplie après **chaque cité** que vous placez sur le plateau, que ce soit lors de votre action obligatoire ou d'une action spéciale.

Le joueur rouge gagne 2 points de victoire lors de son tour.

Actions spéciales des plaquettes de lieu – les règles de placement habituelles sont appliquées

Cette extension apporte les 4 nouveaux lieux suivants : Carrière, Caravane, Village et Jardin.

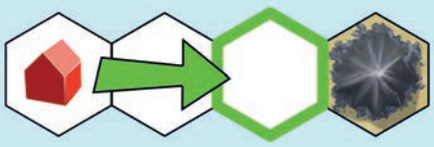
Carrière

Placez un ou deux pions Mur sur des cases inoccupées du type de Terrain indiqué sur la carte piochée au début de votre tour. Ces pions Mur doivent être placés adjacents à au moins une de vos cités déjà en jeu.

Les pions Mur n'appartiennent à aucun des joueurs et ne rapportent pas de points de victoire. Ils servent juste à bloquer les cases sur lesquelles ils se trouvent jusqu'à la fin de la partie.

A son tour, le joueur rouge a pioché une carte Terrain Désert et a placé ses 3 cités en conséquence sur le plateau de jeu. Puis, il place un pion Mur adjacent à une des cités qu'il vient juste de poser. Il ne peut pas placer d'autre pion Mur car il n'y a plus aucune case Désert disponible à côté d'une de ses cités.

Caravane

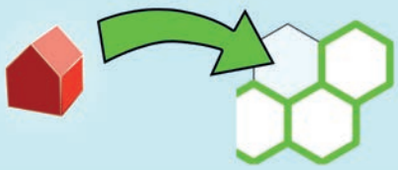


Déplacez une de vos cités déjà posée sur le plateau de jeu en ligne droite, soit horizontalement soit en diagonale, jusqu'à ce qu'elle soit bloquée par un obstacle. (Les obstacles sont les cases Eau, les cases Montagne, les châteaux, les lieux, les cases Nomades et les cases déjà occupées par un autre joueur ou par vous-même.)

Placez votre cité sur la case inoccupée avec un terrain constructible située juste avant l'obstacle.

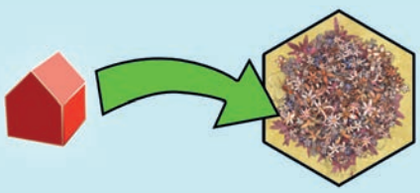
Le joueur rouge veut déplacer cette cité. Seulement quatre options s'offrent à lui car une direction est bloquée par une case Montagne et une autre est bloquée par une cité adverse.

Village



Placez une cité supplémentaire sur une case inoccupée avec un terrain constructible adjacente à au moins 3 autres de vos cités.

Jardin



Placez une de vos cités sur une case Fleurs inoccupée du plateau de jeu. Dans la mesure du possible, placez cette cité adjacente à une de vos cités déjà en jeu.

KINGDOM BUILDER CROSSROADS

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

Quatre nouvelles sections de plateau de jeu comportant chacune deux lieux différents viennent apporter aux joueurs de nouvelles options pour construire leur royaume. De plus, les cartes Tâche incitent les joueurs à placer leurs cités d'une façon spécifique afin de récupérer encore plus de points de victoire en fin de partie.

Matériel

• **4 sections de plateau de jeu** - Chacune de ces sections comporte deux lieux différents et un château.

• **16 plaquettes de lieu** - Chacune de ces plaquettes octroie une nouvelle action spéciale à son propriétaire à chacun de ses tours de jeu.

2x Phare *2x Hutte sylvestre* *2x Caserne* *2x Carrefour*

2x Hôtel de ville *2x Fort* *2x Monastère* *2x Chariot*

• **8 tuiles Explication des plaquettes de lieu**

• **6 cartes Tâche** - ce nouveau type de cartes permet aux joueurs de gagner des points de victoire en fin de partie, en plus de ceux octroyés par les cartes Kingdom Builder.

Patrie, Forteresse, Route, Lieu de refuge, Expansion, Points cardinaux

• **10 guerriers** - Deux pour chacune des 5 couleurs de joueur

Les guerriers sont utilisés avec la plaquette de lieu Caserne et ils empêchent les joueurs de placer leurs cités sur les cases adjacentes à la leur.

• **5 chariots** - Un pour chacune des 5 couleurs de joueur

Les chariots sont utilisés avec la plaquette de lieu Chariot et ils peuvent se déplacer sur toutes les cases constructibles du plateau ainsi que sur les cases Montagne.

• **5 bateaux** - Un pour chacune des 5 couleurs de joueur

Les bateaux sont utilisés avec la plaquette de lieu Phare et ils peuvent se déplacer sur les cases Eau du plateau.

• **5 tuiles Hôtel de ville** - Une pour chacune des 5 couleurs de joueur

Les tuiles Hôtel de ville sont utilisées avec la plaquette de lieu Hôtel de ville et sont considérées comme un groupe de 7 cités.

Changements lors de la mise en place

La mise en place reste la même que pour le jeu de base, à l'exception des changements suivants:

• Mélangez les 4 nouvelles sections de plateau de jeu avec les 8 du jeu de base et/ou celles d'une autre extension, puis prenez-en 4 parmi toutes celles disponibles et assemblez-les pour former le plateau de jeu.

• Si le plateau de jeu contient un ou plusieurs lieux de cette extension, placez les deux tuiles Explication des plaquettes de lieu correspondantes près de chaque section de plateau de jeu concernée.

• Mélangez les cartes Tâche puis piochez-en une aléatoirement pour chaque section de plateau de jeu de cette extension utilisée. Placez la (ou les) carte(s) ainsi piochée(s) à côté des 3 cartes Kingdom Builder.

Note : Il peut donc y avoir entre 0 et 4 cartes Tâche en jeu, en fonction du nombre de section de plateau de jeu de cette extension. Vous pouvez facilement identifier les sections de cette extension car elles possèdent deux tuiles Explication des plaquettes de lieu.

• Chaque joueur prend 1 chariot, 1 bateau, 2 guerriers et une tuile Hôtel de ville de sa couleur.

Actions spéciales des plaquettes de lieu – les règles de placement habituelles sont appliquées

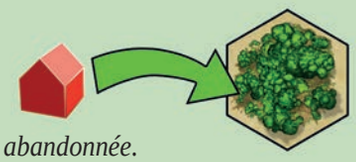
Cette extension apporte 8 nouveaux lieux.

Action spéciale : Placer une cité supplémentaire de votre réserve personnelle sur le plateau de jeu.

Hutte sylvestre

Placez **une de vos cités** sur **une case Forêt** inoccupée du plateau de jeu. Dans la mesure du possible, placez cette cité adjacente à une de vos cités déjà en jeu.

S'il ne reste aucune case Forêt disponible sur le plateau de jeu, cette action est abandonnée.



Monastère

Placez une de vos cités sur une case Canyon inoccupée du plateau de jeu. Dans la mesure du possible, placez cette cité adjacente à une de vos cités déjà en jeu.

S'il ne reste aucune case Canyon disponible sur le plateau de jeu, cette action est abandonnée.

Fort

Piochez une nouvelle carte Terrain et placez une de vos cités sur une case inoccupée du type de Terrain indiqué par cette carte. Dans la mesure du possible, placez cette cité adjacente à une de vos cités déjà en jeu.

Action spéciale : Piocher une carte Terrain supplémentaire.

Carrefour

A la fin de votre tour, piochez une carte Terrain supplémentaire.

Lors de votre tour suivant, vous pouvez choisir laquelle des deux cartes Terrain vous souhaitez utiliser pour votre action obligatoire et vos actions spéciales, s'il y en a. Une fois que vous avez choisi une des deux cartes Terrain, vous devez l'utiliser pour la totalité du tour, vous ne pouvez plus en changer. Défaussez les deux cartes Terrain lorsque vous avez effectué toutes vos actions.

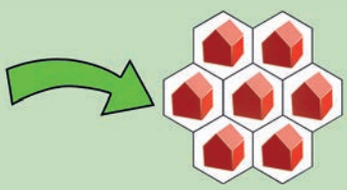
Piochez la première carte Terrain supplémentaire à la fin du tour au cours duquel vous avez récupéré cette plaquette de lieu.

Action spéciale : Placer votre Hôtel de ville.

Hôtel de ville

Pendant votre tour, vous pouvez placer votre tuile Hôtel de ville sur le plateau de jeu. Une fois sur le plateau, la tuile reste en place jusqu'à la fin de la partie. La tuile doit être placée sur un ensemble de 7 cases inoccupées avec des terrains constructibles et elle doit obligatoirement être adjacente à au moins une de vos cités.

La tuile Hôtel de ville compte comme 7 cités à tous les égards, aussi bien pour les cartes Kingdom Builder que pour les cartes Tâche. Vous pouvez placer des cités adjacentes à votre tuile Hôtel de ville, comme s'il s'agissait de vos cités habituelles.



Action spéciale : Faire entrer en jeu de nouvelles forces – bateaux, guerriers et chariots – pour asseoir votre domination dans le royaume. Les guerriers, les bateaux et les chariots sont considérés comme des cités.

Caserne

A chacun de vos tours, vous avez le choix entre **une** des **deux options** suivantes:

- Placer un de vos guerriers sur **une case inoccupée avec un terrain constructible**. Dans la mesure du possible, vous devez placer ce guerrier adjacent à au moins une de vos cités déjà en jeu..

Ou

- Retirer un de vos guerriers du plateau de jeu et **le placer devant vous**. Vous pourrez replacer ce guerrier sur le plateau de jeu lors d'un de vos prochains tours.

Un guerrier empêche toutes les actions de placement et de déplacement –que ce soit par vous ou par un autre joueur - sur toutes les cases adjacentes à celle sur laquelle il est situé. Les cités déjà en jeu ne sont pas affectées lorsqu'un guerrier est placé. Une fois qu'un guerrier a été retiré du plateau de jeu, les cases adjacentes peuvent à nouveau être occupées.

Les guerriers rapportent des points de victoire en fin de partie comme toutes les autres cités.

Chariot

A chacun de vos tours, vous avez le choix entre **une** des **trois options** suivantes:

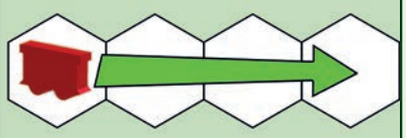
- Placer votre chariot **sur une case inoccupée avec un terrain constructible ou sur une case Montagne**. Dans la mesure du possible, vous devez placer ce chariot adjacent à au moins une de vos cités déjà en jeu.
  Vous ne pouvez choisir cette action que si votre chariot n'est pas déjà sur le plateau de jeu.

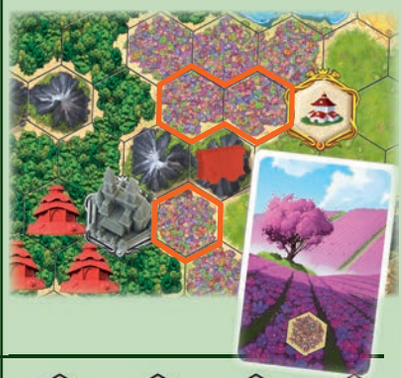
Ou

- **Déplacer** votre chariot **jusqu'à 3 cases** en ne passant que par des cases inoccupées avec un terrain constructible ou des cases Montagne. Les cases traversées ne doivent pas contenir de cités, d'autres chariots ou de guerriers, que ce soit le vôtre ou celui d'un de vos adversaires.

Ou

- Retirer votre chariot du plateau de jeu et **le placer devant vous**. Vous pourrez le replacer sur le plateau de jeu lors d'un de vos prochains tours.





Vous pouvez placer des cités adjacentes à votre chariot. Les chariots rapportent des points de victoire en fin de partie comme toutes les autres cités.

Phare

A chacun de vos tours, vous avez le choix entre **une** des **trois options** suivantes**:**

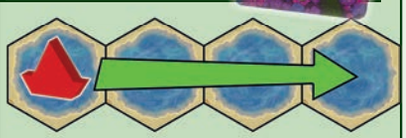
- Placer votre bateau sur une case Eau inoccupée. Dans la mesure du possible, vous devez placer ce bateau adjacent à au moins une de vos cités déjà en jeu.
  *Vous ne pouvez choisir cette action que si votre bateau n'est pas déjà sur le plateau d**e** jeu.*

Ou

- Déplacer votre bateau jusqu'à 3 cases en ne passant que par des cases Eau inoccupées. Les cases traversées ne doivent pas contenir d'autres bateaux.

Ou

- Retirer votre bateau du plateau de jeu et **le placer devant** vous. Vous pourrez le replacer sur le plateau de jeu lors d'un de vos futurs tours.



Vous pouvez placer des cités adjacentes à votre bateau. Les bateaux rapportent des points de victoire en fin de partie comme toutes les autres cités.

Cartes Tâche

Les **cartes Tâche** offrent aux joueurs de nouvelles possibilités de gagner des points de victoire en fin de partie, en plus de ceux octroyés par les cartes Kingdom Builder.

Chaque carte comporte une **condition** que les joueurs doivent remplir afin de remporter le nombre de points de victoire indiqué. Chaque joueur qui remplit la condition indiquée sur la carte gagne les points de victoire correspondants. Si un joueur remplit **plusieurs fois** la condition d'une carte Tâche, cela ne lui fait **pas** gagner plus de points de victoire.

Patrie:

5 points de victoire pour chaque zone de terrain complètement occupée par vos cités.

Une zone de terrain est constituée de l'ensemble des cases Terrain d'un même type qui se touchent. La zone de terrain ne peut pas contenir de cases vides ou de cases occupées par un autre joueur.

Forteresse:

6 points de victoire pour chacune de vos cités entourée par 6 autres de vos cités.

Route:

7 points de victoire si vous avez réussi à former une ligne diagonale continue avec au moins 7 de vos cités.

Chacune des cités de cette ligne doit être directement adjacente à une autre cité de cette ligne (pas de cases vides). Une ligne horizontale ne remplit pas la condition! L'orientation de la diagonale n'est pas importante.

Lieu de refuge:

8 points de victoire pour un lieu, un château ou une case Nomades complètement entouré par vos cités.

Expansion:

9 points de victoire si au moins 7 de vos cités sont placées sur l'un des 4 bords du plateau de jeu.

Chaque case située au coin du plateau fait partie de deux côtés. Les cités ne doivent pas nécessairement être adjacentes les unes aux autres, elles peuvent être placées une par une.

Points cardinaux :

10 points de victoire si au moins une de vos cités est placée sur chacun des 4 bords du plateau de jeu.

Chaque case située au coin du plateau compte pour le côté de votre choix.

KINGDOM BUILDER
MARSHLANDS

Cette nouvelle extension de Kingdom Builder apporte aux joueurs de nouveaux défis à relever. Les joueurs peuvent maintenant acquérir des actions Bonus en récupérant deux plaquettes de lieu identiques, ce qui va les aider à façonner leur Royaume comme ils le souhaitent. Un nouveau type de Terrain – les Marais – entre aussi en jeu, de façon à offrir de nouvelles possibilités de placement pour les cités. Enfin, 6 nouvelles cartes Kingdom Builder rendent la chasse aux points de victoire encore plus intéressante.

Matériel

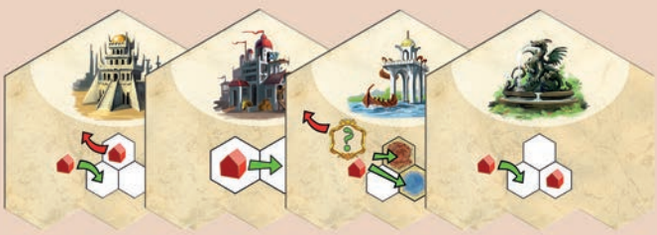
• 4sections de plateau de jeu

Cette extension apporte un nouveau type de terrain constructible – les Marais - qui sont représentés sur les 4 nouvelles sections de plateau de jeu. De plus, chacune de ces 4 sections comporte un nouveau type de terrain non constructible – les palais – qui viennent remplacer les châteaux. Enfin, il y a 4 nouveaux lieux, un sur chacune des quatre sections.

• 16 location tiles

4x temple *4x refuge* *4x canoe* *4x fountain*

• 4 summary cards for the location tiles



• 8 plaquettes action Bonus

2x Temple *2x Refuge* *2x Canoë* *2x Fontaine*

• 4 tuiles Explication des plaquettes action Bonus

• 6 nouvelles cartes Kingdom Builder

Géologues *Messagers* *Nobles dames* *Vassaux* *Capitaines* *Eclaireurs*

• 5 nouvelles cartes Terrain

Marais / Prairie *Marais / Canyon* *Marais / Désert* *Marais / Fleurs* *Marais / Forêt*

Changements lors de la mise en place

La mise en place reste la même que pour le jeu de base, à l'exception des changements suivants:

- Mélangez les 4 nouvelles sections de plateau de jeu avec les 8 du jeu de base, puis prenez-en 4 parmi les 12 disponibles et assemblez-les pour former le plateau de jeu.
- Si le plateau de jeu contient une ou plusieurs sections de cette extension, placez les tuiles Explication des plaquettes de lieu et Explication des plaquettes action Bonus correspondantes près de chaque section de plateau concernée. Placez deux plaquettes de lieu sur chacun des lieux correspondants et placez les plaquettes action Bonus sur les tuiles Explication des plaquettes action Bonus correspondantes.
- Mélangez les 6 nouvelles cartes Kingdom Builder avec celles du jeu de base puis piochez-en 3 aléatoirement et placez-les faces visibles près du plateau de jeu.
- Mélangez les 5 nouvelles cartes Terrain avec celles du jeu de base et formez une pile que vous placez, faces cachées, près du plateau de jeu.

Note: *Si vous le souhaitez, vous pouvez combiner toutes les extensions de Kingdom Builder et laisser les nouvelles cartes Terrain dans la pile de cartes Terrain, même si aucune des sections de plateau de jeu de cette extension n'est utilisée. Dans ce cas-là, ne tenez pas compte du symbole Marais sur ces cartes.*

Changements lors de la partie

Nouvelles cartes Terrain : les Marais

Si la carte Terrain d'un joueur représente un Marais ainsi qu'un autre type de terrain constructible, le joueur doit placer, lors de son action obligatoire, soit 2 de ses cités sur des cases Marais inoccupées, soit 3 de ses cités sur des cases inoccupées de l'autre type de terrain indiqué. Les règles de placement habituelles sont appliquées dans les deux cas.

Note: *Si un joueur effectue l'action spéciale Oracle ou Grange, il doit choisir le même type de terrain pour son action obligatoire et pour son action spéciale.*

Exemple : Frank (rouge) a pioché une carte Terrain Marais / Désert. Il doit maintenant choisir entre placer deux de ses cités sur des cases Marais ou placer 3 de ses cités sur des cases Désert.

Palais

Les nouvelles sections de plateau de jeu comportent maintenant des palais à la place des châteaux.

Le joueur qui a placé **le plus de cités adjacentes à chaque palais gagne 5 points de victoire** à la fin de la partie (chaque palais est évalué séparément). En cas d'égalité, tous les joueurs gagnent 5 points de victoire.

Note: *Les palais sont pris en compte pour les cartes Kingdom Builder Marchands et Ouvriers.*

Exemple : Frank (rouge) a placé le plus de cités près de ce palais et gagne donc 5 points de victoire.

Jenny (jaune) et Ani (bleu) ne gagnent pas de points de victoire.

Actions spéciales des plaquettes de lieu et actions Bonus – les règles de placement habituelles sont appliquée

En plus des actions spéciales octroyées par les plaquettes de lieu, cette extension apporte des **actions Bonus**. Lorsqu'un joueur récupère deux fois la même plaquette de lieu, il prend également la plaquette d'action Bonus placée sur la tuile Explication des plaquettes action Bonus correspondante.

Le joueur peut désormais non seulement effectuer deux fois l'action spéciale de la plaquette de lieu à chaque tour, mais il peut en plus effectuer l'action Bonus.

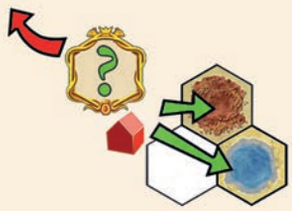
Comme pour les actions spéciales, les actions Bonus peuvent être effectuées avant ou après l'action obligatoire. Toute exception à cette règle est clairement mentionnée ci-dessous.

Action spéciale : Placer une cité supplémentaire de votre réserve personnelle sur le plateau de jeu.

Canoë

Placez une de vos cités sur une case Marais ou une case Eau inoccupée. Dans la mesure du possible, placez cette cité adjacente à une de vos cités déjà en jeu. Cependant, cette action ne peut être effectuée **qu'au moment où un joueur** (vous y compris) **prend la dernière plaquette de lieu d'un lieu**.
Le tour de jeu du joueur concerné est brièvement interrompu le temps que cette action spéciale soit effectuée. Si plusieurs joueurs possèdent une plaquette de lieu Canoë et souhaitent s'en servir au même moment, ils suivent l'ordre de jeu en commençant par le joueur situé à gauche du premier joueur.

Note: *Le joueur peut choisir de construire sur une case Marais même s'il est adjacent à une case Eau et vice versa.*



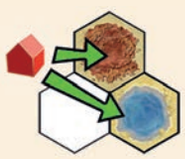
Exemple : Ani (bleu) place une de ses cités près du lieu Refuge et prend la dernière plaquette de ce lieu.

Frank (rouge) place immédiatement une de ses cités sur une case Marais ou une case Eau. Il a le choix entre 7 cases différentes.

Note: *Si vous jouez avec l'extension Kingdom Builder Nomads, cette action spéciale peut également être effectuée lorsqu'un joueur prend la dernière plaquette de nomades d'une case Nomades.*

Action Bonus Canoë

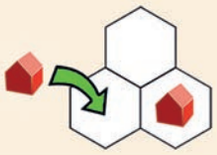
Placez une de vos cités sur une case Marais ou une case Eau inoccupée. Dans la mesure du possible, placez cette cité adjacente à une de vos cités déjà en jeu. Cette action spéciale peut être effectuée avant ou après votre action obligatoire.



Action spéciale : Placer une cité supplémentaire de votre réserve personnelle sur le plateau de jeu

Fontaine

Placez une de vos cités sur une case avec un terrain constructible inoccupée **adjacente à exactement une autre de vos cités et à aucune cité adverse**.

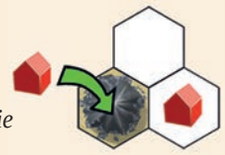


Exemple : Frank (rouge) souhaite placer une de ses cités à côté du palais de façon à être à égalité avec Jenny (jaune). Il n'y a qu'une case qui remplisse les conditions.

Action Bonus Fontaine

L'action Bonus Fontaine permet au joueur de **placer** la Cité supplémentaire de l'action spéciale Fontaine **sur une case Montagne.**

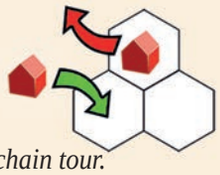
Important: *L'action Bonus Fontaine ne permet pas au joueur de placer une cité supplémentaire, mais elle modifie et améliore l'action spéciale Fontaine.instead it modifies and improves the fountain extra action.*



Action spéciale : Retirer une de vos cités déjà en jeu pour l'utiliser lors de votre prochain tour

Temple

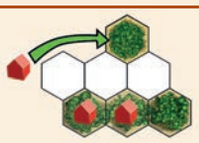
Retirez une de vos cités du plateau de jeu. Vous devrez replacer cette cité lors de l'action obligatoire de votre prochain tour en plus des trois cités requises (vous placerez donc 4 cités lors de votre action obligatoire).



Note: *Cette cité devra être placée sur le type de terrain indiqué par la carte que vous piocherez au prochain tour.*

Action Bonus Temple

A chaque tour, vous pouvez placer la première cité de votre action obligatoire sur une case non adjacente à une de vos cités déjà en jeu.

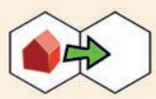


Exemple : Grâce à ses deux plaquettes de lieu Temple, Frank (rouge) doit placer deux cités supplémentaires lors de son action obligatoire. Grâce à son action Bonus Temple, il place sa première cité près de la case Fontaine afin de récupérer la dernière plaquette de lieu qui s'y trouve. Il doit maintenant placer ses 4 cités restantes adjacentes à une autre de ses cités déjà en jeu.

Action spéciale : Déplacer une de vos cités déjà en jeu

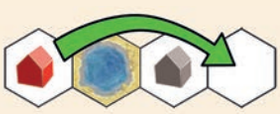
Refuge

Déplacer une de vos cités déjà en jeu vers une case inoccupée avec un terrain constructible adjacente à celle sur laquelle elle se trouve actuellement. Cette case ne doit pas forcément être adjacente à une de vos cités déjà en jeu.



Action Bonus Refuge

Déplacer une de vos cités déjà en jeu vers la case inoccupée avec un terrain constructible la plus proche en suivant une ligne droite.



Exemple : En utilisant son action Bonus Refuge, Frank (rouge) déplace sa cité en ligne droite, en passant au-dessus du lieu et des cités d'Ani (bleu) jusqu'à la case située près du Temple. Il récupère ainsi sa deuxième plaquette de lieu Temple et obtient donc la plaquette d'action Bonus associée.

Les 6 nouvelles cartes Kingdom Builder

2 points de victoire *2 points de victoire*

2 points de victoire *2 points de victoire*

Note: *Une montagne consiste en une série de cases Montagne adjacentes et peut aussi être une case Montagne seule. Si deux montagnes sont reliées par plus d'une case, le joueur ne gagne tout de même qu'une fois les points de victoire pour chaque montagne.*

16 points de victoire

Note: *Ne prenez en compte que le chemin le plus court entre vos deux cités reliées entre elles par la plus grande distance, sans regarder si les cases de ce chemin contiennent des cités ou sont constructibles. Les cases sur lesquelles sont placées vos cités de départ et d'arrivée sont prises en compte.*

Note: *Les points des palais ne sont attribués qu'une seule fois.*

Joueur rouge : 5 points de victoire
Joueur Bleu : 5 points de victoire
Joueur jaune : 15 points de victoire

6 points de victoire

Note: *Vous pouvez compter ces cités plus facilement en écartant légèrement les quatre sections de plateau de jeu, en faisant bien attention.*

3 points de victoire

7 points de victoire

Important: *Avant le début de la partie, révélez la première carte Terrain de la pile, puis retirez toutes les cartes Terrain de ce type présentes dans la pile (en incluant celles avec des Marais). Si la carte révélée montre un Marais, retirez-la ainsi que toutes les autres cartes de l'autre type de terrain représenté sur la carte. Ensuite, remélangez la pile de cartes Terrain.*

Lors de la partie, vous ne pouvez placer des cités sur le type de terrain retiré qu'en utilisant des actions spéciales.

KINGDOM BUILDER HARVEST

Les quatre nouvelles sections de plateau de jeu de cette extension, comportant chacune 2 nouveaux lieux, vous offrent de nombreuses nouvelles possibilités pour réorganiser votre royaume.

Les 6 nouvelles cartes Kingdom Builder vous permettent de créer des combinaisons intéressantes pour marquer des points de victoire pendant et à la fin de la partie.

En plus de ces nouveautés, un nouveau type de Terrain fait son apparition, les Terres cultivables. A n'importe quel moment de leur tour, les joueurs ont maintenant la possibilité de placer une cité supplémentaire sur une case Terres cultivables, afin d'optimiser au mieux leur stratégie.

Matériel

• 4 sections de plateau de jeu

Silo

Terres cultivables

Cette extension apporte un nouveau type de terrain constructible présent sur les 4 sections de plateau de jeu, les Terres cultivables. Les quatre sections contiennent aussi un nouveau type de Terrain non constructible, les silos. Pour finir, cette extension propose 8 nouveaux lieux, 2 sur chacune des quatre sections.

• 16 plaquettes de lieu

2x Bazar *2x Moulin à eau* *2x Station de Montagne* *2x Cabane*

2x Cathédrale *2x Tour de guet* *2x Université* *2x Palissade*

• 8 tuiles Explication des plaquettes de lieu

• 10 tuiles Colonie

2 tuiles #5:

8 tuiles #1:

• 2 jetons Éclaireur

• 6 nouvelles cartes Kingdom Builder

Gardes Forestiers *Maîres* *Tenanciers* *Voyageurs* *Colons* *Vagabonds*

Changements lors de la mise en place

La mise en place reste la même que pour le jeu de base, à l'exception des changements suivants:

- Mélangez les 4 nouvelles sections de plateau de jeu avec les 8 du jeu de base, puis prenez-en 4 parmi les 12 disponibles et assemblez-les pour former le plateau de jeu.
- Si le plateau de jeu contient le lieu Cathédrale, placez les tuiles Colonie près du plateau de jeu. Si le plateau de jeu contient le lieu Cabane, placez les jetons Éclaireur près du plateau de jeu.
- Mélangez les 6 nouvelles cartes Kingdom Builder avec celles du jeu de base, puis piochez-en 3 aléatoirement et placez-les faces visibles près du plateau de jeu.

Note: *Vous pouvez combiner les différentes extensions de Kingdom Builder entre elles selon vos préférences.*

Changements pendant la partie

Nouveau type de Terrain constructible: les Terres cultivables

Chacune des quatre nouvelles sections de plateau de jeu contient ce nouveau type de terrain constructible, les Terres cultivables. Une fois par tour, vous avez le droit d'effectuer une action « Cultiver » supplémentaire en plaçant une de vos cités sur une case Terres cultivables disponible, adjacente à au moins une autre de vos cités en jeu. S'il y a plus d'une case Terres cultivables disponible adjacente à au moins une de vos cités en jeu, vous pouvez choisir sur laquelle de ces cases vous souhaitez placer une cité supplémentaire. En revanche, s'il n'y a aucune case Terres cultivables adjacente à au moins une de vos cités en jeu, vous ne pouvez pas effectuer cette action. Cette action peut être effectuée à n'importe quel moment de votre tour, avant ou après l'action obligatoire. ***Note:*** *Les cités peuvent être déplacées sur des cases Terres cultivables grâce à l'action spéciale Enclos et peuvent être placées sur ces cases grâce aux actions spéciales Tour et Taverne.*

Exemple: Le joueur rouge utilise son action « Cultiver » et place une de ses cités sur une case Terres cultivables. Il peut maintenant placer les 3 cités de son action obligatoire de façon à rejoindre le lieu Palissade.

Silo

Chacune des quatre nouvelles sections de plateau de jeu contient un Silo.

A la fin de la partie, mais avant le décompte des points, vous avez la possibilité soit de placer trois de vos cités soit de déplacer trois de vos cités pour chaque Silo à côté duquel vous avez placé au moins une de vos cités.

Vous placez ou déplacez vos cités pour chaque Silo en respectant l'ordre de jeu.

Les cités placées ou déplacées doivent être mises sur des cases adjacentes à au moins une autre de vos cités. Une cité qui est adjacente à un Silo peut également être déplacée, même si plus aucune de vos cités n'est alors adjacente à un Silo.

Note: *Il est interdit de placer deux cités et d'en déplacer une, ou vice versa.*

Exemple : Comme le joueur rouge possède une cité adjacente à un Silo, il choisit à la fin de la partie de déplacer trois de ses cités. De cette façon il réussit à se placer adjacent à un nouveau château.

Actions spéciales des plaquettes de lieu – les règles de placement habituelles sont appliquées

Bazar

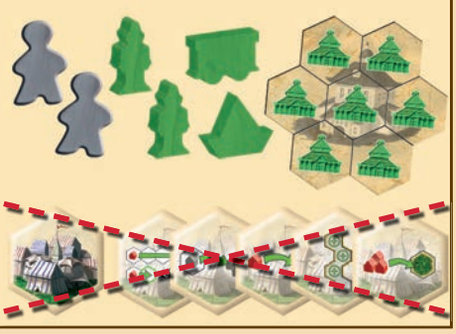
Vous pouvez répéter une nouvelle fois une autre de vos actions spéciales pendant votre tour.
Note: *Vous ne pouvez cependant pas répéter l'action "Cultiver".*

Précision concernant les autres extensions:

En répétant une actions spéciale, vous ne gagnez pas de jetons ou de tuiles supplémentaires, comme par exemple les jetons Eclaireur (extension 4), ou les guerriers, les bateaux et les tuiles Hôtel de ville (extension 2).

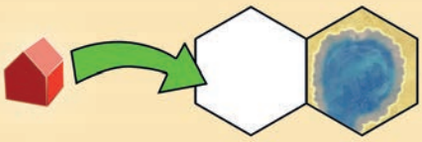
Vous pouvez cependant déplacer vos tuiles et jetons lors de votre tour en répétant une action spéciale.

L'action Bazar peut être utilisée pour répéter les actions spéciales des paquettes de lieu uniquement, pas des plaquettes de nomades (extension 1).



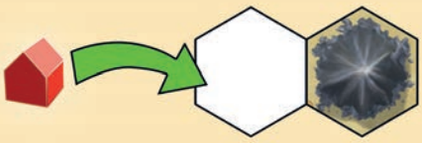
Moulin à eau

Placez une de vos cités sur une case inoccupée avec un terrain constructible adjacente à une case Eau. Dans la mesure du possible, placez cette cité adjacente à une de vos cités déjà en jeu.



Station de montagne

Placez une de vos cités sur une case inoccupée avec un terrain constructible adjacente à une case Montagne. Dans la mesure du possible, placez cette cité adjacente à une de vos cités déjà en jeu.



Cabane

Placez les deux jetons Eclaireur sur n'importe quelles cases inoccupées avec un terrain constructible ou des cases Eau ou des cases Montagne, adjacentes à au moins une de vos cités.

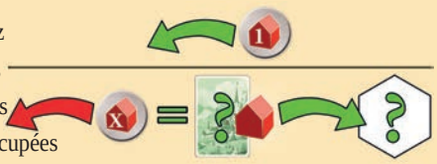
Ces jetons sont considérés comme des cités vous appartenant tout au long de votre tour et vous pouvez placer de nouvelles cités adjacentes à ces jetons plutôt qu'à une de vos cités déjà en jeu. Les jetons Eclaireur placés adjacents à un lieu ne permettent pas de récupérer une plaquette de lieu et vous ne pouvez pas les déplacer à l'aide de vos actions spéciales. Ils sont retirés du plateau à la fin de votre tour et placés à portée de main pour le prochain joueur à utiliser l'action spéciale Cabane.

Note: *Les jetons Eclaireur ne font pas gagner de points de victoire pour les cartes Kingdom Builder suivantes: Maires et Vagabonds de l'extension 4 et Ambassadeurs, Familles et Bergers de l'extension 1.*

Exemple: Le joueur rouge débute son tour en utilisant son action spéciale Cabane et place les deux jetons Eclaireur sur des cases Montagne adjacentes à ses cités. Puis il place les 3 cités de son action obligatoire et peut ainsi se placer près du château.

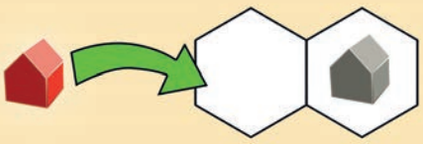
Cathédrale

Les tuiles Colonie sont requises pour cette action spéciale. Lors de votre tour, vous avez le choix entre prendre une tuile Colonie et la poser devant vous, ou bien retourner toutes les tuiles Colonie posées devant vous et placer un nombre de cités équivalent au total des nombres inscrits sur vos tuiles Colonie. Ces cités doivent être placées sur des cases inoccupées du type de terrain indiqué par la carte piochée au début de votre tour. Dans la mesure du possible, placez ces cités adjacentes à une de vos cités déjà en jeu. Lorsque vous récupérez une plaquette de lieu Cathédrale, vous prenez également une tuile Colonie de valeur 1.



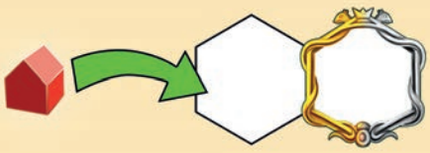
Tour de guet

Placez une de vos cités sur une case inoccupée avec un terrain constructible, adjacente à une cité d'un autre joueur. Dans la mesure du possible, placez cette cité adjacente à une de vos cités déjà en jeu.



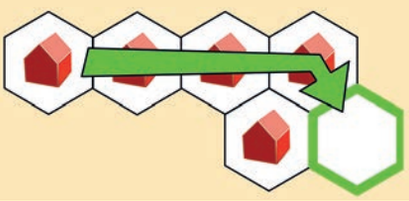
Université

Placez une de vos cités sur une case inoccupée avec un terrain constructible adjacente à une case Lieu *(en incluant les châteaux, les cases Nomades, les palais et les silos)*. Dans la mesure du possible, placez cette cité adjacente à une de vos cités déjà en jeu.

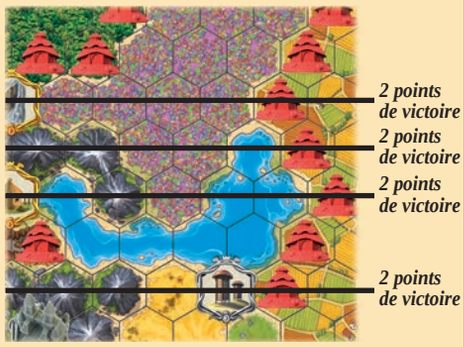


Palissade

Déplacez une de vos cités sur une case inoccupée avec un terrain constructible reliée à la même zone de colonisation que celle dans laquelle elle se trouvait au départ.



Les 6 nouvelles cartes Kingdom Builder



= 6 points de victoire

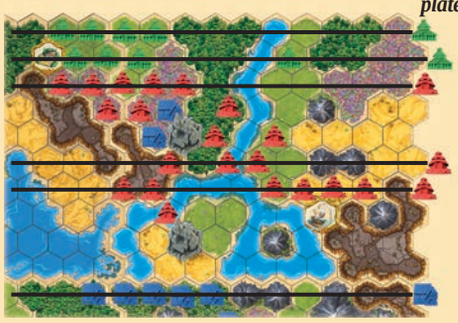
Note: *Ne prenez en compte que les bords du plateau de jeu entier, pas les bords de chaque section de plateau de jeu. Les cités placées sur un coin ne comptent pas double.*

= 4 points de victoire

12 points de victoire

Lorsque vous placez ou déplacez une de vos cités de façon à ce qu'au moins quatre de vos cités se retrouvent sur la même ligne horizontale, vous posez une cité de votre réserve au bout de la ligne en question, à côté du plateau de jeu. Vous ne pouvez le faire que si aucune autre cité adverse n'est déjà placée au bout de cette ligne. Les cités placées sur la ligne concernée peuvent être déplacées plus tard dans la partie, sans pour autant retirer la cité placée en bout de ligne. A la fin de la partie, chaque ligne ainsi marquée vous rapporte 4 points de victoire.

Exemple: Le joueur rouge place trois de ses cités sur des cases Désert, de façon à avoir quatre cités sur la même ligne horizontale. Il prend donc une cité de sa réserve et la place au bout de la ligne horizontale concernée, en dehors du plateau.



= 8 points de victoire pour le joueur vert

= 12 points de victoire pour le joueur rouge

= 4 points de victoire pour le joueur bleu

La carte Vagabonds vous fait gagner **des points de victoire pendant la partie**.

A chaque tour et pour chaque cité que vous placez sur le plateau de jeu, vous devez vérifier si les conditions indiquées sur la carte ont été remplies. Si c'est le cas, vous pouvez compter les points de victoire récupérés pour chaque section en retournant une des tuiles Explication des plaquettes de lieu présente sur la section en question. A la fin de votre tour, vous gagnez autant de points de victoire que de tuiles Explication des plaquettes de lieu retournées et vous déplacez votre marqueur de points de victoire en conséquence sur la piste de score. Replacez ensuite toutes les tuiles Explication des plaquettes de lieu du bon côté. Les cartes Vagabonds ne rapportent pas de points de victoire en fin de partie.

Exemple : Le joueur rouge a placé des cités sur deux sections différentes du plateau de jeu, ce qui lui fait gagner 2 points de victoire à la fin de son tour.

Queenie 1: Capitole

• 2 tuiles Capitole

Si la section de plateau de jeu contenant le lieu Port ou le lieu Oracle est en jeu, placez une des deux tuiles Capitole sur un des châteaux de la section en question. Si les deux sections sont utilisées, vous pouvez utiliser les deux tuiles Capitole.

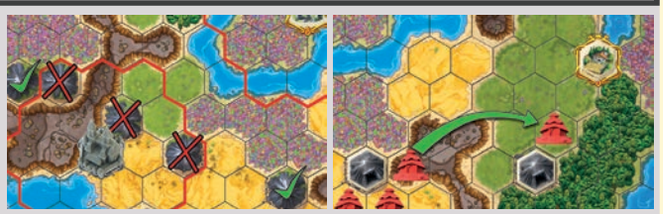
La règle suivante est alors appliquée : En fin de partie, vous gagnez 1 point de victoire pour chacune de vos cités placée adjacente ou jusqu'à deux cases de distance d'une tuile Capitole.

Exemple : 4 points de victoire

Queenie 2: Caves

• 4 tuiles caves

Lors de la mise en place, placez une tuile Cave sur chacune des sections de plateau de jeu, sur n'importe quelle case Montagne qui se trouve à au moins deux cases de distance d'un lieu, d'un château ou d'une case Nomades. Une tuile Cave est considérée comme une case Montagne.



Exemple : 2 possibilités pour placer la tuile Cave.

A chacun de vos tours, avant ou après votre action obligatoire, vous pouvez déplacer une de vos cités adjacente à une tuile Cave vers n'importe quelle case inoccupée avec un terrain constructible adjacente à une tuile Cave (cela peut être la même) du plateau de jeu.

Queenie 3: Ile

• 1 tuile Ile (recto-verso) • 2 tuiles Explication des plaquettes de lieu

• 4 plaquettes de lieu (2x Pont de corde et 2 x Cabane dans les arbres)

Posez la tuile Ile à côté du plateau de jeu, sur le côté de votre choix. Placez les deux plaquettes de lieu sur le lieu correspondant et la tuile Explication des plaquettes de lieu concernée près de la tuile Ile.

La tuile Ile est un plateau supplémentaire qui n'est pas connecté au reste du plateau de jeu. Lorsqu'au cours de son action obligatoire ou d'une action spéciale, un joueur ne peut pas placer de cité sur une case adjacente à une autre de ses cités déjà en jeu, il peut choisir de se placer sur la tuile Ile, sous réserve qu'elle comporte toujours des cases inoccupées du type de terrain requis. Une fois qu'il a posé une cité sur la tuile Ile, le joueur peut être forcé d'en placer d'autres pour respecter la règle des cités adjacentes, comme partout ailleurs sur le plateau de jeu.

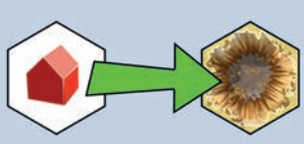
Exemple : Frank (rouge) place les 3 cités de son action obligatoire sur des cases Désert (1). Avec son action Bonus (Oasis) il a le droit de placer une cité supplémentaire sur une case Désert. Il peut choisir de placer cette dernière sur la tuile Ile (2), car aucune case Désert inoccupée n'est adjacente à une de ces cités déjà en jeu. Avec sa deuxième action Bonus (Ferme) il place une autre cité sur la tuile Ile, sur une case Prairie adjacente (3).

Important: *La tuile Ile n'est pas considérée comme une section de plateau de jeu à part entière et de ce fait n'est pas prise en compte lors du décompte de la carte Kingdom Builder* ***«Lords»****. Elle est aussi ignorée lors du décompte de la carte* ***«Paysans»****. Vous pouvez choisir une des lignes horizontales de la tuile Ile lors du décompte de la carte* ***«Chevaliers»****. Vous pouvez marquer jusqu'à 5 points de victoire pour chacune des 5 lignes horizontales de la tuile Ile lors du décompte de la carte* ***«Explorateurs»****.*

Nouvelles plaquettes de lieu et leurs actions spéciales – les règles de placement habituelles sont appliquées

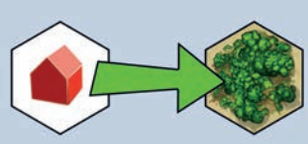
Pont de corde

Déplacez une de vos cités sur une case Canyon inoccupée. Dans la mesure du possible, déplacez cette cité adjacente à une de vos cités déjà en jeu.



Cabane dans les arbres

Déplacez une de vos cités sur une case Forêt inoccupée. Dans la mesure du possible, déplacez cette cité adjacente à une de vos cités déjà en jeu.



QUEEN GAMES

© Copyright 2017/2022 Queen Games, 53842 Troisdorf, Germany. All rights reserved