KINGDOM BUILDER
MARSHLANDS

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

La troisième extension de Kingdom Builder, Les Marais, confronte les joueurs à de nouveaux défis. Les nouvelles actions bonus que les joueurs obtiennent en s'appropriant deux plaquettes de lieu identiques leur donnent encore plus d'options pour bâtir leur royaume. Les marais leur offrent de nouvelles possibilités pour placer leurs cités s'ils piochent cette nouvelle carte de terrain. Finalement, six cartes Kingdom Builder inédites rendent la quête de l'or encore plus palpitante !

Matériel de jeu

• **4 quadrants**

Cette extension présente un nouveau type de terrain constructible présent sur les 4 nouveaux quadrants : le marais. Les quadrants contiennent également un second type de terrain inédit où vous ne pouvez pas construire : le palais, qui remplace le château. Finalement, cette extension contient 4 nouveaux lieux, un pour chaque quadrant.

• **16 plaquettes de lieu**

4x temple *4x refuge* *4x canoë* *4x fontaine*

• **4 plaquettes d'explication des plaquettes de lieu**

• **8 plaquettes d'action bonus**

2x temple *2x refuge* *2x canoë* *2x fontaine*

• **4 plaquettes d'explication des actions bonus**

• **6 nouvelles cartes Kingdom Builder**

Géologues *Messagers* *Nobles dames* *Vassaux* *Capitaines* *Éclaireurs*

• **5 nouvelles cartes de terrain**

marais/ herbe *marais/ canyon* *marais/ désert* *marais/ fleurs* *marais/ forêt*

• **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 :

- Mélangez les 4 nouveaux quadrants aux 8 quadrants du jeu de base. Choisissez 4 des 12 quadrants et assemblez-les en un plateau de jeu rectangulaire.
- Si le plateau comporte un ou plusieurs des quadrants de cette extension, placez les explications des plaquettes de lieu et des actions bonus auprès d'eux. Empilez sur chaque case de lieu les deux plaquettes de lieu correspondantes, et placez les plaquettes d'action bonus sur les plaquettes d'explication correspondantes.
- Mélangez les 6 nouvelles cartes Kingdom Builder avec celles du jeu de base et piochez-en 3. Posez-les face visible près du plateau.
- Mélangez les 5 nouvelles cartes de terrain à celles du jeu de base, et placez cette pioche face cachée près du plateau.

Note : vous pouvez combiner d'autres extensions Kingdom Builder à celle-ci, et laisser les nouvelles cartes de terrain dans la pioche même quand l'un des nouveaux quadrants n'est pas en jeu. Dans ce cas, ignorez simplement le symbole de marais qu'elles comportent.

Changements de règles

Nouvelles cartes de terrain : Marais

Quand la carte de terrain d'un joueur affiche un marais en plus d'un type de terrain constructible, il a le choix, pour son action obligatoire, entre placer 2 cités de sa réserve personnelle sur des cases de marais libres et placer 3 cités de sa réserve personnelle sur des cases libres du terrain indiqué. Le code de construction habituel s'applique dans les deux cas.

Note : si un joueur effectue l'action spéciale de l'Oracle ou de la Grange, il est forcé de construire sur le même type de terrain avec celle-ci qu'avec son action obligatoire.

Exemple : Frank (orange) a pioché une carte marais/désert. Il doit choisir entre bâtir 2 cités sur des cases de marais et 3 cités sur des cases de désert.

Palais

Les nouveaux quadrants contiennent des palais au lieu des châteaux.

Chaque palais **octroie 5 pièces d'or au joueur qui a bâti le plus de cités à côté de lui.** En cas d'égalité, chacun des joueurs ex aequo gagne 5 pièces d'or.

Note : les palais comptent également dans le cadre des cartes Kingdom Builder « Ouvriers » et « Commerçants ».

Exemple : Frank (orange) a bâti le plus de cités près du palais et gagne 5 pièces d'or. Jenny (blanc) et Ani (bleu) ne gagnent rien.

Actions spéciales et actions bonus des nouveaux lieux – le code de construction reste en vigueur

En plus des actions spéciales octroyées par les plaquettes de lieu, cette extension introduit le concept d'**actions bonus.** Quand un joueur prend une deuxième plaquette de lieu d'un même type, il prend également une plaquette d'action bonus sur la plaquette d'explication correspondante.

À présent, le joueur peut non seulement effectuer l'**action spéciale deux fois** à chaque tour, mais il peut également **effectuer l'action bonus correspondante.**

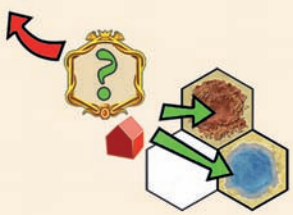
Comme les actions spéciales, une action bonus peut être effectuée avant ou après l'action obligatoire. Les éventuelles exceptions sont détaillées explicitement ci-dessous.

Action spéciale : construire une cité supplémentaire de la réserve

Canoë

Le joueur construit une cité sur une case libre de marais ou d'eau, si possible adjacente à une cité lui appartenant. Toutefois, cette action ne peut être effectuée **qu'après qu'un autre joueur (quel qu'il soit)** a pris la dernière plaquette de lieu d'un lieu. Le tour de ce dernier est brièvement interrompu pour effectuer cette action spéciale. Si plusieurs joueurs possèdent une plaquette de canoë et veulent s'en servir en même temps, ils effectuent leur action spéciale dans l'ordre habituel du tour, en commençant par le voisin de gauche du joueur actif.

Note : un joueur peut choisir de bâtir sur un marais même s'il a une cité adjacente à de l'eau, et vice versa.



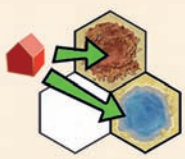
Exemple : Ani (bleu) construit près du refuge et prend la dernière plaquette de refuge.

Frank (orange) construit <u>immédiatement</u> une cité sur une case de marais ou d'eau. Il dispose pour ce faire de sept options.

Note : si vous jouez avec l'extension Nomads pour Kingdom Builder, cette action spéciale a également lieu quand un adversaire prend la dernière plaquette de nomades d'une case de nomades.

Action bonus du canoë

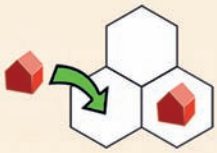
Le joueur construit une cité sur une case libre de marais ou d'eau, si possible adjacente à une cité lui appartenant. Cette action bonus peut être effectuée avant ou après l'action obligatoire du joueur.



Action spéciale : construire une cité supplémentaire de la réserve

Fontaine

Le joueur construit une cité à côté d'une et une seule des cités lui appartenant. Il peut bâtir sur n'importe quelle case autorisée, mais la cité bâtie ne **doit pas être adjacente à une cité adverse.**

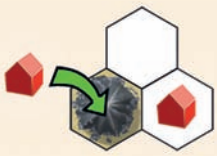


Exemple : Frank (orange) veut construire près du palais pour rivaliser avec Jenny (blanc). Il n'a qu'une seule possibilité.

Action bonus de la fontaine

Dans le cadre de l'action spéciale de la fontaine, le joueur est désormais autorisé à **construire la cité que lui octroie la fontaine sur une case de montagne.**

Important : *l'action bonus de la fontaine ne permet pas de construire une cité supplémentaire, mais modifie l'action spéciale de la fontaine en l'autorisant sur une case normalement interdite.*



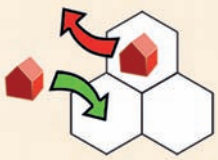
Action spéciale : retirer une de vos cités du plateau pour l'utiliser à votre prochain tour

Temple

Le joueur retire une de ses propres cités du plateau. Il devra la reconstruire lors de son action obligatoire du tour prochain, en plus de celles qu'il doit construire normalement.

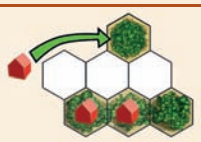
Note : *cette cité doit être construite sur le type de terrain déterminé par la carte que vous jouerez au tour prochain.*

Note : *placez la cité retirée sur la plaquette de temple pour vous rappeler de la reconstruire au tour prochain.*



Action bonus du temple

À chacun de ses tours, le joueur peut construire la première cité de son action obligatoire sur une case qui n'est pas adjacente à une de ses cités déjà construites.

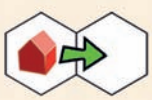


Exemple : grâce à ses 2 plaquettes de lieu « temple », Frank (orange) a 2 cités de plus à construire lors de son action obligatoire. Grâce à l'action bonus du temple, il construit la première cité à côté de la case de fontaine pour prendre cette plaquette. Il doit toutefois construire ses 4 autres cités sur des cases adjacentes à des cités lui appartenant.

Action spéciale : déplacer une des cités que vous avez construites auparavant

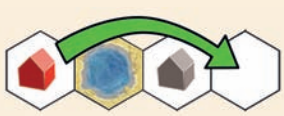
Refuge

Le joueur déplace une de ses cités **déjà construites** sur une case adjacente valide. La case en question n'a pas besoin d'être adjacente à l'une de ses propres cités.



Action bonus du refuge

Le joueur déplace une de ses cités déjà construites en ligne droite à partir de sa case d'origine, et vers la case constructible la plus proche.



Exemple : à l'aide de son action bonus « refuge », Frank (orange) déplace sa cité. Il saute par-dessus la case de lieu et les cités d'Ani (bleu) pour terminer à côté du temple, dont il s'approprie une 2e plaquette de lieu, obtenant du coup l'action bonus du temple.

Les 6 nouvelles cartes Kingdom Builder

2 pièces d'or *2 pièces d'or*

2 pièces d'or *2 pièces d'or*

Note : *une chaîne de montagnes est une série de cases de montagnes adjacentes. Elle peut être composée d'une seule case. Si les chaînes de montagnes sont reliées entre elles par plusieurs cités, le joueur ne marque de points pour chaque chaîne de montagnes qu'une fois.*

16 pièces d'or

Note : *ne prenez en compte que le chemin le plus court séparant les 2 cités les plus éloignées l'une de l'autre, même si les cases qui le composent contiennent des cités ou ne sont pas constructibles. Comptez les deux cases contenant les cités elles-mêmes.*

Note : *les palais ne comptent qu'une fois.*

Joueur orange : 5 pièces d'or
Joueur bleu : 5 pièces d'or
Joueur blanc : 15 pièces d'or

6 pièces d'or

Note : *il sera plus facile de procéder au comptage si vous séparez délicatement les quadrants de quelques millimètres.*

3 pièces d'or

7 pièces d'or

Important : *avant le tour du premier jouer, révélez la toute première carte de la pioche, puis retirez-en toutes les cartes terrain du même type (y compris celles qui comportent le symbole de marais). S'il s'agit d'une carte marais, retirez-la ainsi que toutes les cartes affichant l'autre type de terrain qu'elle comporte. Mélangez de nouveau la pioche.*

Pendant la partie, les joueurs ne peuvent construire sur les cases correspondant au terrain retiré qu'au moyen d'actions spéciales.

QUEEN GAMES

© Copyright 2016 Queen Games, D-53842 Troisdorf, Germany. All rights reserved.