KINGDOM BUILDER HARVEST

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

Quatre nouveaux quadrants et deux lieux inédits pour de nouvelles configurations de cités.

Six cartes Kingdom Builder vous proposent de nouvelles combinaisons pour marquer des points.

En outre, un nouveau type de terrain apparaît, les terres cultivées, où les joueurs peuvent bâtir une cité supplémentaire par tour, et ce, à tout moment pendant leur tour.

Matériel de jeu

• 4 quadrants

Cette extension présente un nouveau type de terrain constructible présent sur les 4 nouveaux quadrants : les terres cultivées. Les quadrants contiennent également un second type de terrain inédit où vous ne pouvez pas construire : le silo. Finalement, cette extension contient 8 nouveaux lieux, deux pour chaque quadrant.

• 16 plaquettes de lieu

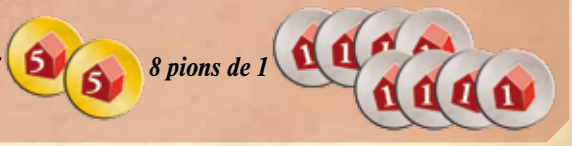
2x Bazar, 2x Moulin à eau, 2x Étape de montagne, 2x Cabane d'éclaireur

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

• 8 plaquettes d'explication des plaquettes de lieu

• 10 pions Cité

2 pions de 5 *8 pions de 1*



• 2 pions Éclaireur

• 6 nouvelles cartes Kingdom Builder

Rôdeur *Maire* *Aubergiste* *Voyageur* *Exploitant* *Vagabond*

• 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 la Cathédrale, placez les pions Cité numérotés à côté. S'il comporte la Cabane d'éclaireur, mettez les pions Éclaireur à côté.
- Mélangez les 6 nouvelles cartes Kingdom Builder avec celles du jeu de base et piochez-en 3 au hasard. Posez-les face visible près du plateau.

Note : *vous pouvez combiner d'autres extensions Kingdom Builder à celle-ci.*

Changements de règles

Nouveau type de terrain constructible : Terres cultivées

Chacun des 4 nouveaux quadrants comporte le nouveau type de terrain (Terres cultivées), où vous pouvez bâtir des cités. Une fois par tour de jeu, chaque joueur peut effectuer une action « Cultiver » en bâtissant une Cité sur une case Terres cultivées adjacente à ses Cités. S'il y a plusieurs cases de Terres cultivées adjacentes aux Cités d'un joueur, celui-ci est libre de décider sur laquelle il bâtira sa Cité. S'il n'existe aucune case Terres cultivées adjacente aux Cités d'un joueur, celui-ci n'a pas droit à l'action « Cultiver ». L'action "Cultiver" peut être effectuée à tout moment avant ou après l'action obligatoire.

Note : des cités peuvent être déplacées sur une case Terres cultivées par un enclos, et une taverne ou une tour permet de rebâtir par-dessus.

Exemple : le joueur orange utilise son action "Cultiver" pour bâtir une cité sur une case Terre cultivée. Il peut ensuite construire ses 3 cités obligatoires de façon à les relier au lieu Palissade.

Silo

Chacun des 4 nouveaux quadrants contient un silo.

À la fin de la partie, mais avant le comptage final des points, un joueur peut effectuer une des actions suivantes pour chaque silo adjacent à au moins une de ses cités : soit il construit jusqu'à 3 cités supplémentaires, soit il déplace jusqu'à 3 des cités qu'il a bâties. Les joueurs bâtissent ou déplacent les cités auxquelles leur donne droit chaque silo dans l'ordre normal de jeu. Chaque joueur doit bâtir ou déplacer les cités en question sur des cases adjacentes à des cités qu'il possède déjà. Les cités adjacentes au silo peuvent également être déplacées, même si elles finissent sur une case qui ne lui est plus adjacente après l'action.

Note : il est interdit de bâtir 2 cités et d'en déplacer une 3e, et inversement.

Exemple : comme le joueur orange dispose d'une cité adjacente au silo, il choisit de déplacer 3 de ses cités. Il termine adjacent à un autre château.

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

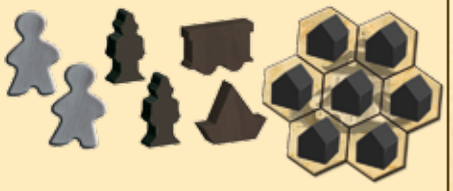
Bazar

Le joueur peut effectuer une 2e fois n'importe laquelle de ses actions bonus pendant son tour.

Note : il ne peut pas effectuer une 2e fois l'action « Cultiver », toutefois.

Mise au point concernant les autres extensions :

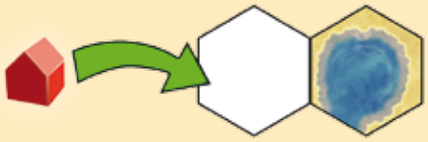
Lorsqu'il effectue une 2e fois une action bonus, le joueur ne gagne pas de pions supplémentaires comme les pions Éclaireur (extension 4) ou les pions guerrier, chariot, bateau ou grande ville (extension 2). Il peut toutefois les déplacer pendant le tour en effectuant une 2e fois l'action bonus qui les concerne.



L'action Bazaar ne peut être utilisée qu'avec les actions bonus des plaquettes de lieu, et pas avec celles des nomades (extension 1).

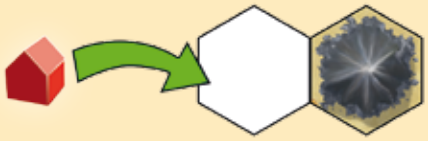
Moulin à eau

Bâtissez une cité sur une case de terrain adéquate adjacente à une case d'eau. Elle doit être adjacente à une cité existante de ce joueur si possible.



Étape de montagne

Bâtissez une cité sur une case de terrain adéquate adjacente à une case de montagne. Elle doit être adjacente à une cité existante de ce joueur si possible.



Cabane d'éclaireur

Le jouer peut placer chacun des deux pions Éclaireur sur n'importe quel terrain adéquat, n'importe quelle case d'eau ou n'importe quelle case de montagne, à condition qu'ils soient adjacents à une de ses cités. Ils comptent comme des cités pendant le tour du joueur, et celui-ci peut bâtir des cités sur des cases qui leur sont adjacentes. Les pions Éclaireur placés près d'un lieu ne déclenchent pas d'action bonus et ne peuvent pas être déplacés. Ils sont retirés du plateau à la fin du tour du joueur, et serviront au prochain joueur qui dispose d'une cabane d'éclaireur.

Note : les éclaireurs ne génèrent aucun point pour les cartes Kingdom Builder suivantes : Maire et Vagabond de l'extension 4, et Ambassadeurs, Familles et Bergers de l'extension 1.

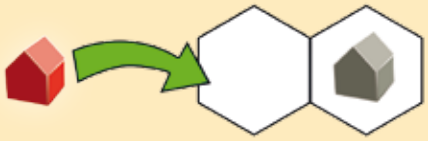
Exemple : le joueur orange utilise sa cabane d'éclaireur en premier et dispose les 2 éclaireurs à côté de ses cités sur des cases de montagne. Ensuite, il bâtit ses 3 cités obligatoires qu'il peut désormais construire de façon à atteindre le château.

Cathédrale

Cette action bonus nécessite les pions Cité numérotées. Pendant son tour, le joueur peut soit prendre un pion Cité, soit dépenser les pions Cité qu'il a accumulés afin de construire un nombre de cités équivalent (sur le terrain correspondant à la carte tirée). Les cités en question doivent être construites sur des cases adjacentes à celles que ce joueur possède déjà, si possible. Quand un joueur prend une tuile Cathédrale, il prend immédiatement un pion Cité de valeur 1.

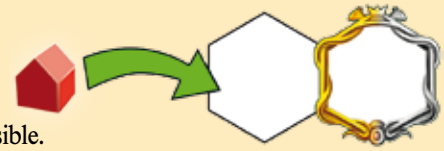
Tour de garde

Bâtissez une cité sur une case du terrain adéquat adjacente à une cité d'un autre joueur. Vous devez toutefois la bâtir sur une case adjacente à l'une de vos propres cités si possible.



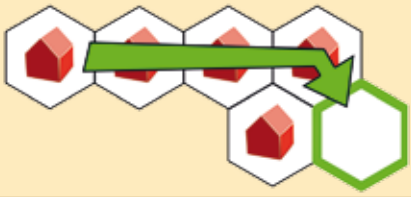
Université

Bâtissez une cité sur une case du terrain adéquat adjacente à un lieu *(il peut s'agir par exemple d'un château, d'une case nomades, d'un palais ou d'un silo).* Vous devez la bâtir sur une case adjacente à l'une de vos propres cités si possible.

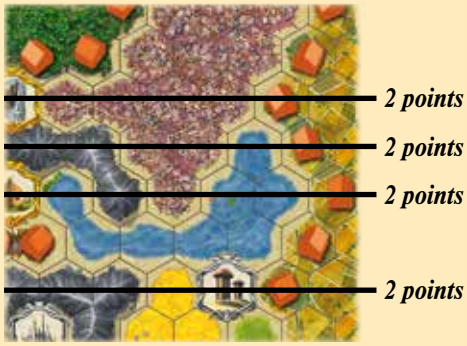


Palissade

Déplacez une cité vers une case de terrain adéquat adjacente à la même zone de peuplement.

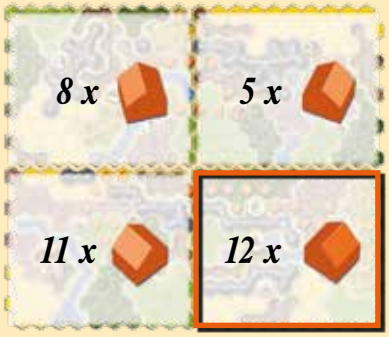


Le 6 nouvelles cartes Kingdom Builder



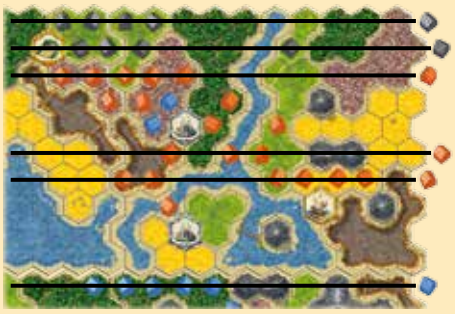
Note : *on ne tient compte que du bord du plateau complet, pas de celui des quadrants. Les cités placées à un coin ne comptent pas double.*

= 4 points



Dès qu'un joueur obtient une série de 4 cités formant une ligne horizontale après en avoir bâti ou déplacé une, il marque la ligne correspondante à plaçant une cité de sa réserve en face, en dehors du plateau. Il ne peut le faire que si la ligne en question n'est pas déjà marquée par un autre joueur. Les cités qui forment cette ligne peuvent être déplacées par la suite. En fin de partie, chaque ligne marquée rapporte 4 points au joueur.

Exemple : le joueur orange bâtit 3 de ses cités sur des cases de désert et obtient un alignement horizontal de 4 cités. Il prend une des cités de sa réserve et marque cette ligne en posant la cité en question en face, hors du plateau.

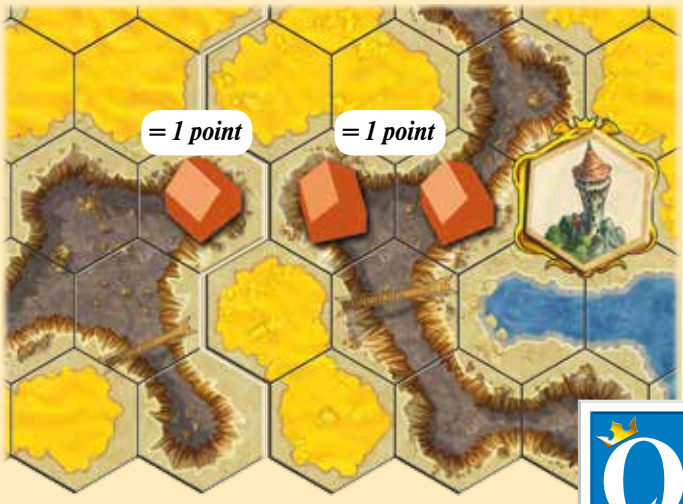


= 8 points pour le joueur noir

= 12 points pour le joueur orange

= 4 points pour le joueur bleu

Les Vagabonds permettent aux joueurs de **gagner des points durant la partie.** *Dès qu'il bâtit une nouvelle cité, le joueur actif vérifie s'il remplit les conditions de la carte. Si c'est le cas, il en prend note en retournant une des plaquettes d'explication des plaquettes de lieu du quadrant correspondant. À la fin de son tour, il obtient un nombre de points égal au nombre de plaquettes d'explication retournées et se déplace en conséquence sur la piste de score. Ensuite, on remet d'aplomb les plaquettes d'explications retournées. Les Vagabonds ne* ***rapportent pas de points pendant le comptage final.***



Exemple : le joueur orange a bâti des cités dans 2 quadrants différents et obtient donc 2 points durant ce tour.

QUEEN GAMES

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