KINGDOM BUILDER

Anniversary Edition

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

KB *Page 1-6: Jeu de Base*
Page 7: Mise en place suggérée pour une première partie
Q *Page 8: 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

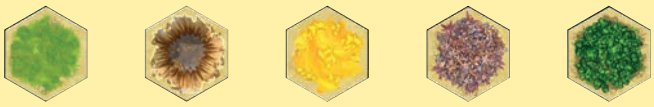
• 8 sections de plateau de jeu

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*

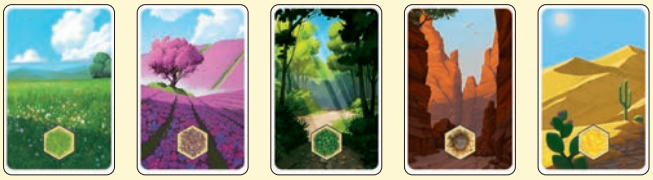
• 200 cités -
40 pour chacune des 5 couleurs de joueur

• 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).

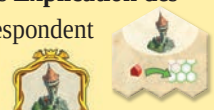
• 8 tuiles Explication des plaquettes de lieu -
pictogrammes des actions spéciales

**En plus des plaquettes de lieu et des cartes Terrain indiquées ici, des cartes et des plaquettes supplémentaires sont incluses dans la boite. Elles ne sont pas nécessaires pour jouer au jeu de base mais elles sont offertes en plus et peuvent être utilisées en combinaison avec les extensions 1 à 4 ou avec la Big Box.*

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:

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**.

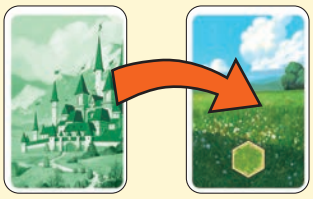
Retournez **une des sections de plateau de jeu inutilisée** sur son **verso** et placez-la près du plateau de jeu. Puis, chaque joueur place son marqueur de score sur la case noire au début de **la piste de score**.

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

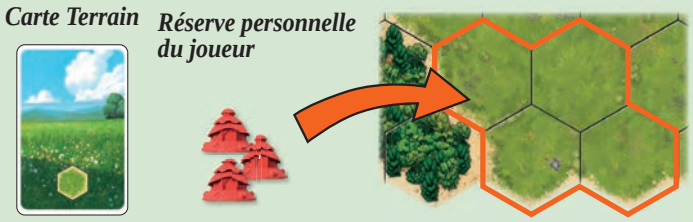
Lors de son tour, le joueur actif **doit placer 3 cités** de sa réserve personnelle sur 3 cases du plateau du type de terrain indiqué sur la carte Terrain piochée, en respectant les règles de placement (voir page 4).

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 devant lui, 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.

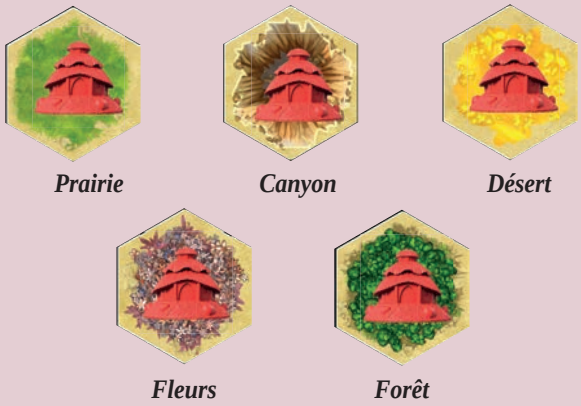
Il ne peut y avoir **qu'une seule cité** sur **chacune des cases Terrain** du plateau de jeu.

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).

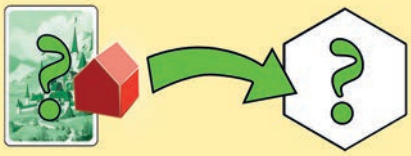
3 points pour chacune de vos cités dans la section de plateau de jeu sur laquelle vous en possédez le moins. Si plusieurs sections comportent le même nombre de vos cités, n'en prenez qu'une seule en compte. S'il y a une section (ou plus) dans laquelle vous n'avez placé aucune cité, vous ne gagnez aucun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

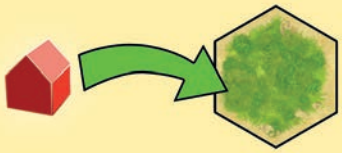
Placez **une de vos cités** sur une case inoccupée du type de terrain indiqué sur **la carte Terrain piochée**. Dans la mesure du possible, placez cette cité adjacente à une de vos cités déjà en jeu.



Ferme

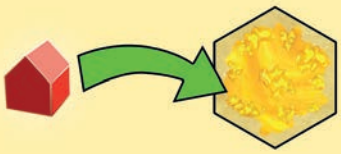
Placez **une de vos cités** sur une case **Prairie** inoccupée du plateau de jeu. Dans la mesure du possible, placez cette cité adjacente à une de vos cités déjà en jeu.

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.*

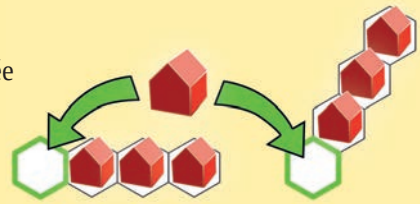


Tour

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

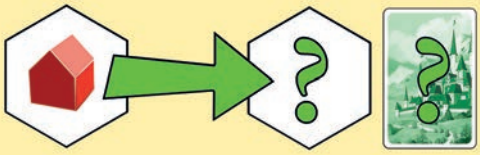
Placez **une de vos cités** directement **au bout d'une ligne** droite composée d'au moins **3 de vos cités** (il ne peut pas y avoir de case libre entre votre ligne de 3 cités et la nouvelle cité placée). L'orientation de la ligne (horizontale ou diagonale n'a pas d'importance). Le terrain de la case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



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

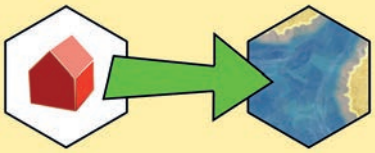
Grange

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.



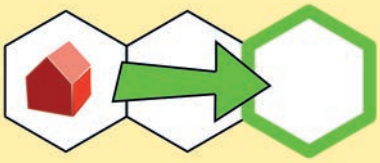
Port

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.

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.

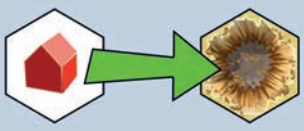
Important: *La tuile Ile n'est pas considérée comme une section de plateau de jeu à part entière et de ce fait n'est pas prise en compte lors du décompte de la carte Kingdom Builder* ***«Lords»****. Elle est aussi ignorée lors du décompte de la carte* ***«Paysans»****. Vous pouvez choisir une des lignes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

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).

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

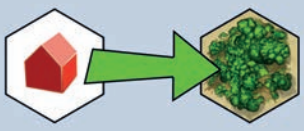
Pont de corde

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.



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