Family & Friends

KINGDOM BUILDER

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

But du jeu

En plaçant habilement vos cités sur le plateau de jeu, vous allez créer votre royaume dans le but de récupérer un maximum de points de victoire à la fin de la partie. Les 3 tuiles objectif Kingdom Builder vous indiquent les conditions que vous devez remplir afin de remporter ces précieux points de victoire.

Matériel

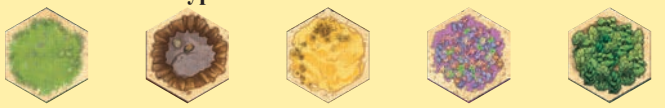
• **4 sections différentes de plateau de jeu**

Recto: *Verso:*

Le recto et le verso de chaque section représentent un terrain composé de 100 cases. Les différentes sections comportent également des cases Lieu avec un côté A ou un côté B.

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* *Lieux (A & B)*

• **1 Piste de score**

• **32 plaquettes de lieu, 8 jetons Sélection & 2 jetons Château**

Pour la variante (page 8)

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

• **160 cités**

- 40 pour chacune des couleurs de joueur

• **8 marqueurs de score**

- 2 pour chacune des couleurs de joueur

• **1 jeton Premier joueur**

• **25 tuiles Terrain** - *5 pour chacun des types de terrain*

Verso:

• **10 tuiles Kingdom Builder différentes**

Recto: EN / Verso: DE, FR, NL

• **1 livret de règles**

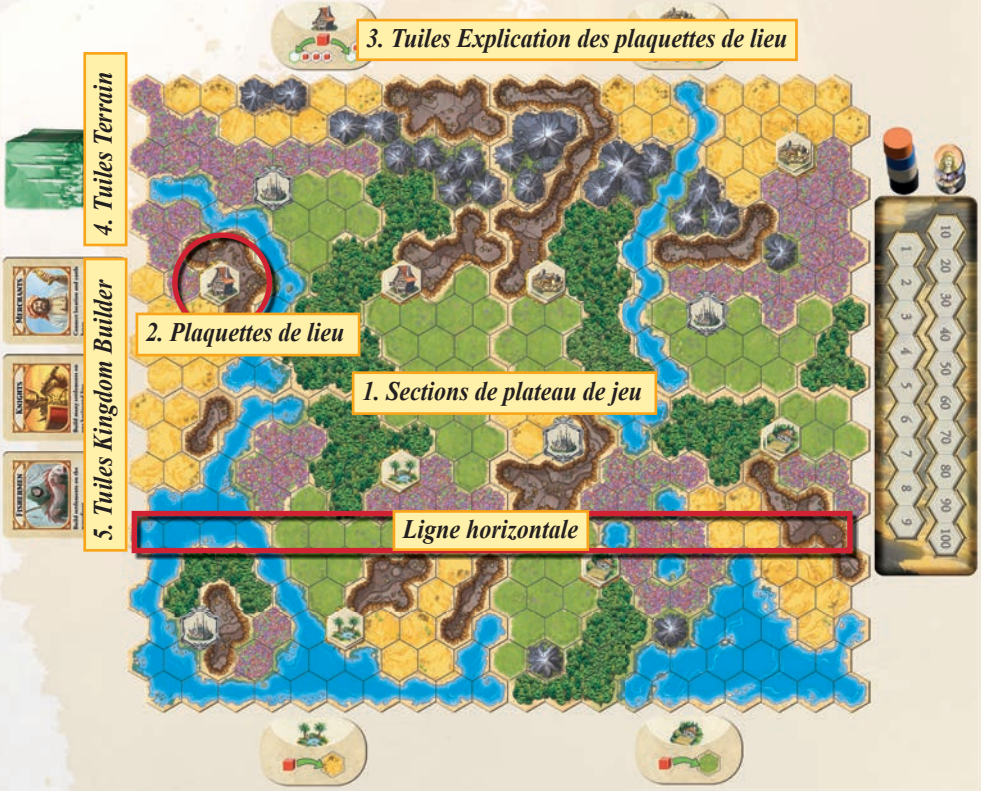
MADE IN EUROPE Sustainable Production GREEN GAMES

Est. 1989

QUEEN GAMES

Mise en place

1. Prenez les **4 sections de plateau de jeu** et décidez si vous souhaitez utiliser **le côté A ou le côté B**. Retournez ensuite les 4 sections afin que le côté choisi soit visible et placez-les de façon à former un **plateau de jeu rectangulaire** comme représenté dans l'exemple ci-dessous.



2. Mélangez les **8 jetons Sélection** faces cachées puis piochez 1 jeton pour chacune des sections et placez-le face visible près de cette dernière. Posez ensuite **2 plaquettes de lieu** correspondant au lieu indiqué sur le jeton Sélection de chaque section sur les différentes cases Lieu du plateau.

3. Sélectionnez les **4 tuiles Explication des plaquettes de lieu** qui correspondent aux lieux en jeu et placez-les près des différentes sections du plateau de jeu.

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

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

6. **Répartition du matériel –** Choisissez chacun une couleur et prenez les éléments suivants de cette couleur :

Les 40 cités – elles forment votre réserve personnelle.

2 marqueurs de score

De plus, piochez chacun **une carte Terrain** de la pile et gardez-la **cachée à la vue des autres joueurs**.

Le joueur **le plus âgé** prend le **jeton Premier joueur.** Il devient donc le premier **joueur et jouera son tour en premier**.

Mise en place suggérée pour votre première partie

Sections de plateau de jeu : *Choisissez le côté A et placez-les comme représenté dans l'exemple ci-dessus.*
Plaquettes de lieu : *Taverne, Enclos, Oasis et Ferme, comme indiqué ci-dessus.*
Tuiles Kingdom Builder : *Pêcheurs, Chevaliers et Marchands.*

7. Placez la piste de score près du plateau de jeu et posez **vos marqueurs de score** près de cette dernière. Placez votre tuile Marqueur de score prêt de la piste qui va de 10 en 10 et votre pion Marqueur de score près de la piste qui va de 1 en 1. ***Note :*** *Sur la piste de score, vous pouvez voir votre nombre de points de victoire en additionnant le nombre sur votre tuile Marqueur de score (ligne du haut) avec celui sur votre pion Marqueur de score (ligne du bas).*

= 78 points de victoire

Replacez tous les jetons Sélection ainsi que tout le matériel non-utilisé 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

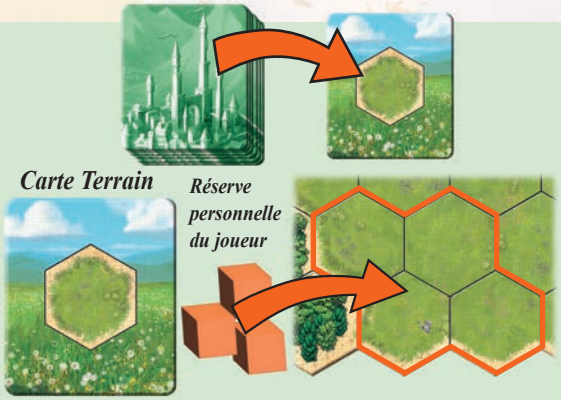
Lors de son tour, le joueur actif **doit placer 3 cités** de sa réserve personnelle sur 3 cases du plateau du type de terrain indiqué sur la carte Terrain piochée, en respectant les règles de placement *(voir page 4)*.

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.

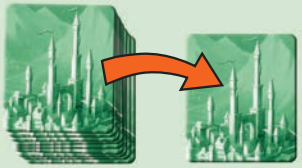


Cette illustration représente un exemple d'action obligatoire

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.

Côté image ***Côté pictogramme***

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.

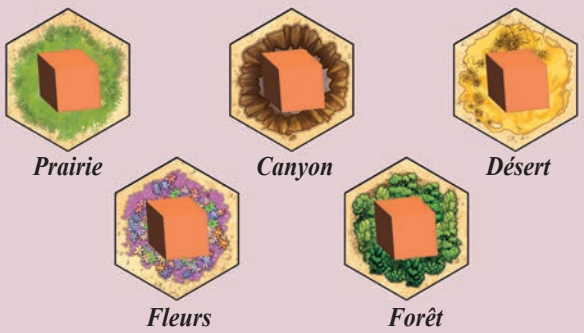
Règles de placement des cités – **Ces règles s'appliquent à toutes les cités, qu'elles soient placées lors d'une action obligatoire ou d'une action spéciale.**

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**.

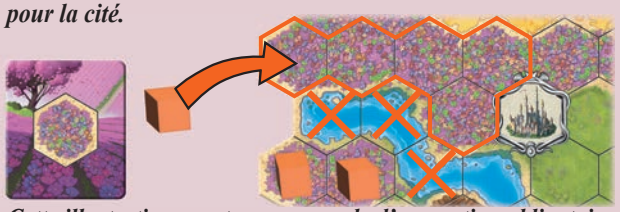
Si ce n'est **pas possible**, le joueur doit (s'il s'agit de l'action obligatoire) ou peut (s'il s'agit d'une action spéciale) **choisir une case inoccupée** du plateau et y placer une cité. Il y a plusieurs cas de figure différents, en fonction du type d'action que le joueur effectue :

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.

Action obligatoire

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.

Note : 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 case Château près de laquelle 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.

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 tuiles 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 cases Château** à côté desquelles 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.

Tuiles Kingdom Builder

Note à propos de l'action spéciale Port: La tuile Pêcheurs ne rapporte pas de point pour les cités placées sur les cases Eau.

1 point de victoire

4 points de victoire *4 points de victoire*

0 point de victoire

4 points de victoire *4 points de victoire*

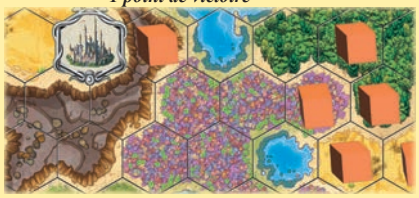
Ligne horizontale

1 point de victoire

1 point de victoire

1 point de victoire

1 point de victoire

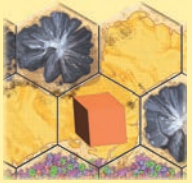


Note: Zone de colonisation = Groupe de cités adjacentes qui appartiennent à un même joueur.

1 point de victoire

0 point de victoire *3 points de victoire*

Note: Zone de colonisation = Groupe de cités adjacentes qui appartiennent à un même joueur.



1 point de victoire

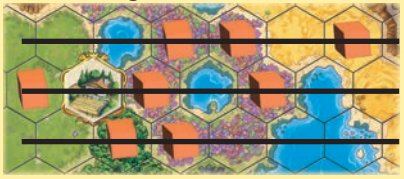
1 point de victoire

0 point de victoire

1 point de victoire

1 point de victoire

Ligne horizontale



6 points de victoire

0 point de victoire

0 point de victoire

Note: Si un joueur a placé le même nombre maximum de cités sur plusieurs lignes horizontales, il ne gagne des points que pour une seule ligne.

8x *12 points de victoire*

8x *12 points de victoire*

6x *6 points de victoire*

2x *0 point de victoire*

Note: Si plusieurs joueurs sont à égalité pour le plus de cités, tous les joueurs à égalité gagnent 12 points. De la même façon, tous les joueurs à égalité pour la deuxième place gagnent chacun 6 points.

Evaluation séparée pour chaque joueur :

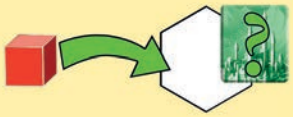
La section dans laquelle le joueur orange a placé le moins de cités est celle située en bas à droite du plateau de jeu. Il gagne ainsi 12 points de victoire (4x3).

Note: Si un joueur a le même nombre minimum de cités dans plusieurs sections de plateau de jeu, il ne gagne des points que pour une seule de ces sections. Pour gagner des points grâce à cette tuile, un joueur doit avoir placé au moins une cité dans chacune des sections du plateau de jeu.

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

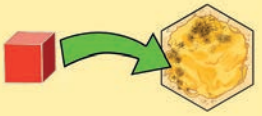
Action spéciale : Placer une cité supplémentaire de votre réserve personnelle sur le plateau de jeu.

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.

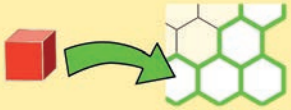


Ferme : Placez **une de vos cités** sur une case **Prairie** inoccupée du plateau de jeu. Dans la mesure du possible, placez cette cité adjacente à une de vos cités déjà en jeu. *S'il ne reste aucune case Prairie disponible sur le plateau de jeu, cette action est abandonnée.*

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.*



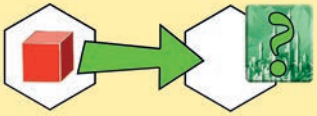
Tour : Placez **une de vos cités** sur **une case inoccupée située sur le bord du plateau de jeu**. Vous pouvez choisir n'importe lequel des 5 types de terrains constructibles. Dans la mesure du possible, placez cette cité adjacente à une de vos cités déjà en jeu.



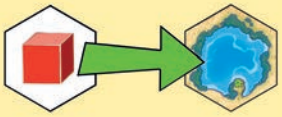
Taverne : Placez **une de vos cités** directement **au bout d'une ligne** droite composée d'au moins **3 de vos cités** *(il ne peut pas y avoir de case libre entre votre ligne de 3 cités et la nouvelle cité placée)*. L'orientation de la ligne *(horizontale ou diagonale n'a pas d'importance)*. Le terrain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

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

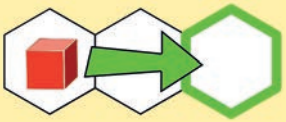
Grange : Déplacez **une de vos cités déjà en jeu** vers n'importe quelle case du type de terrain indiqué sur la **carte Terrain piochée**. Dans la mesure du possible, placez cette cité adjacente à une de vos cités déjà en jeu.



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.

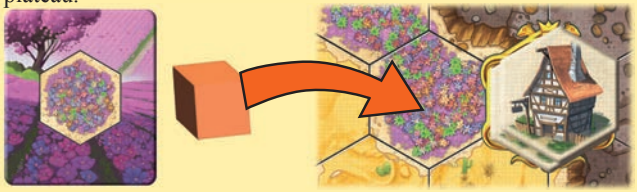


Enclos : Déplacez **une de vos cités déjà en jeu de deux cases en ligne droite** dans n'importe quelle direction *(horizontale ou diagonale)* sur une case avec un terrain constructible. Vous pouvez sauter par-dessus n'importe quel type de terrain, même des cases Eau, des cases Château, des cases Montagne ou des lieux et vous pouvez également vous déplacer 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)*.



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.

Variante: Merveilleux châteaux

Changements lors de la mise en place:

Avant de mélanger les jetons Sélection, tous les joueurs choisissent ensemble 2 sections de plateau de jeu sur lesquelles ils placent un jeton Château sur une des cases Lieu. Aucune autre plaquette de lieu n'est ensuite placée sur ces cases. Ensuite, ils posent 2 plaquettes de lieu sur la case Lieu vide de chacune de ces deux sections comme d'ordinaire et replacent les 2 plaquettes de lieu restantes dans la boite de jeu.

Changements pendant la partie et lors du décompte final:

Les jetons Château sont considérés comme des cases Château et les joueurs reçoivent 3 points lors du décompte final s'ils ont placé au moins une de leurs cités adjacente à un de ces jetons.

© Copyright 2012/2024 • Queen Games, 53842 Troisdorf, Germany. All rights reserved