KINGDOM BUILDER

Un jeu de Donald X. Vaccarino
pour 2 à 4 joueurs âgés de 8 ans et plus

Traduction française : Guillaume Gaudé (10/01/2012)
enrichie des FAQ sur BoardGameGeek

But du jeu

En plaçant astucieusement leurs bâtiments, les joueurs créent chacun leur propre royaume, dans le but de gagner le plus d'or* en fin de partie.
Trois cartes Personnages du royaume définissent des conditions qui permettront de gagner l'or tant convoité.

Matériel

• 8 quadrants de plateau de jeu

Recto : le paysage se compose de 100 cases Terrain hexagonales

Verso : la piste des scores

Il y a 9 terrains différents sur le recto de chaque quadrant :

5 terrains constructibles

Prairie *Canyon* *Désert* *Champ de fleurs* *Forêt*

4 terrains non constructibles

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

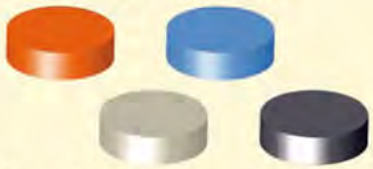
• 28 tuiles Lieux

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

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

• 160 bâtiments - 40 de chaque couleur

• 4 marqueurs d'or
1 marqueur de chaque couleur



• 1 tuile 1er Joueur

• 25 cartes Terrain

5x Prairie *5x Champ de fleurs* *5x Forêt* *5x Canyon* *5x Désert*

• 10 cartes Personnages du royaume

Seules 3 cartes parmi les 10 sont utilisées dans une partie de Kingdom Builder. Elles définissent des conditions particulières pour marquer des points en fin de partie.

Une description détaillée des cartes Personnages du royaume figure en page 5 de ce livret de règles (voir Cartes Personnages du royaume).

• 8 tuiles Résumé des tuiles Lieux - Pictogrammes des actions Bonus

• 1 livret de règles

(* NdT : dans la suite des règles, j'ai choisi d'exprimer le score en "points" et non en "or" comme dans la version anglaise. La conversion logique serait : 1 point = 1 pièce d'or.)

Mise en place

1. Choisir 4 quadrants parmi les 8 disponibles et les assembler pour former un grand rectangle qui constituera le plateau de jeu, comme dans l'exemple ci-dessous.

2. Dans les coins du plateau de jeu, placer les 4 tuiles Résumé des tuiles Lieux correspondant à ceux présents sur les quadrants.

3. Sur chacune des cases Lieux du plateau de jeu, placer 2 tuiles Lieux correspondantes.

4. Mélanger toutes les cartes Terrain et les poser face cachée en une pile qui constituera la pioche.

5. Mélanger toutes les cartes Personnages du royaume puis en tirer 3 au hasard et les poser face visible à côté du plateau de jeu.

Distribution du matériel de jeu

Chaque joueur prend le matériel suivant à sa couleur :

40 bâtiments, qui consituent sa réserve personnelle

1 marqueur d'or

En outre, chaque joueur pioche 1 carte Terrain qu'il garde en main sans la montrer aux autres joueurs.

Le joueur le plus âgé prend la tuile 1er Joueur. Il commencera le 1er tour de la partie.

Retourner face *verso* un quadrant non utilisé de plateau de jeu et le placer à côté du plateau. Chaque joueur place alors son marqueur d'or sur l'emplacement de départ (le cercle noir dans le coin inférieur gauche).

Tous les composants inutilisés au cours de cette partie sont alors remis définitivement dans la boîte de jeu.

Déroulement de la partie

Les joueurs jouent à tour de rôle, dans le sens horaire, en commençant par le 1er joueur (le possesseur de la tuile 1er Joueur). La partie dure plusieurs tours. A son tour, chaque joueur doit jouer de la façon suivante :

Le joueur actif retourne face visible sa carte Terrain et construit ensuite ses bâtiments.

Carte Terrain face cachée

Carte Terrain jouée = ***Terrain joué***

Action obligatoire

Elle consiste à devoir **construire successivement 3 bâtiments** (pas nécessairement côte à côte) issus de sa réserve personnelle sur des cases Terrain joué vides, en respectant strictement les règles de construction (voir page 4). (NdT : Il est possible de débuter le dernier tour avec 2 bâtiments voire même 1 seul.)

Action Bonus (= action supplémentaire)

Au cours de la partie, les joueurs pourront collecter les tuiles Lieux situées sur les cases Lieux correspondantes.
Les tuiles Lieux octroient des actions Bonus, réalisables **en plus de l'action obligatoire.**
L'action Bonus d'une tuile Lieu ne peut être effectuée **qu'une fois par tour.** Si un joueur possède 2 tuiles Lieux identiques, il peut effectuer 2 fois la même action Bonus dans le même tour.
Chaque action Bonus peut être effectuée **avant ou après l'action obligatoire**, mais jamais durant celle-ci. (NdT : Si elle est jouée avant, elle peut laisser moins de 3 bâtiments, voire même plus aucun.)
Une action Bonus permet de **construire** 1 bâtiment supplémentaire ou **déplacer** 1 de ses bâtiments déjà posés.

Un joueur termine son tour après avoir effectué son action obligatoire et les actions Bonus éventuelles qu'il aura choisies. A la fin de son tour, le joueur actif défausse sa carte Terrain sur la pile de défausse et en pioche une nouvelle immédiatement, qu'il regarde et conserve en main pour le prochain tour.

Action obligatoire

Cette illustration montre un exemple d'action obligatoire.

REMARQUE : L'action obligatoire doit toujours être réalisée et les bâtiments doivent être construits (posés) successivement (l'un après l'autre).

Action Bonus ***Côté image :*** *Bonus utilisé* ***Côté pictogramme :*** *Bonus utilisable*

Pour indiquer qu'il a effectué l'action Bonus d'une tuile Lieu, le joueur la retourne côté image une fois jouée. A la fin de son tour, il la retourne côté pictogramme, prête à être jouée au prochain tour.

(NdT : En fait il est plus naturel de faire le contraire : disposer devant vous les tuiles Lieux jouables côté image et les retourner côté pictogramme une fois jouées.)

REMARQUE : Il est donc possible d'enchaîner action(s) Bonus puis action obligatoire puis action(s) Bonus, dans le même tour.

REMARQUE : Une fois la pioche épuisée, mélanger la pile de défausse pour constituer une nouvelle pioche.

Cases Lieux et Tuiles Lieux

Lorsqu'un joueur construit un bâtiment sur une case adjacente à une case Lieu, il s'empare immédiatement de l'une de ses tuiles Lieux, s'il en reste. Il la pose devant lui côté image, visible des autres joueurs.
Les actions Bonus octroyées par les tuiles Lieux obtenues au cours d'un tour ne peuvent être effectuées **qu'à partir du tour suivant.**
Un joueur ne peut **prendre qu'une seule tuile Lieu sur une même case Lieu.**
Le joueur garde en sa possession la tuile Lieu aussi longtemps qu'il possède au moins 1 bâtiment adjacent à ce Lieu. Si, à un moment durant son tour, il n'a plus aucun bâtiment adjacent à ce Lieu (après déplacement), il doit alors se défausser immédiatement de la tuile Lieu et **la remettre définitivement dans la boîte.**

Réserve du joueur

S'il n'y a plus de tuile Lieux sur une case Lieu, le joueur ne reçoit rien.

REMARQUE : Un joueur ne peut posséder 2 tuiles Lieux identiques qu'en construisant des bâtiments adjacents aux 2 cases Lieux identiques du plateau de jeu.

Après un déplacement, plus aucun bâtiment du joueur rouge n'est adjacent à la case Tour.

Il défausse donc sa tuile Tour dans la boîte de jeu. Il ne la remet pas sur la case Tour !

Si après une action de déplacement un joueur doit se défausser d'une de ses 2 tuiles Lieux identiques, il choisit celle qu'il remet dans la boîte : il peut choisir de se défausser d'une tuile éventuellement déjà utilisée ce tour-ci.

Cases Château

A la fin de la partie, les joueurs gagnent **3 points** pour chacun des Châteaux à côté desquels ils ont au moins 1 bâtiment.
Chaque Château ne rapporte que 3 points par joueur au maximum, même si le joueur possède plusieurs bâtiments adjacents. Les Châteaux peuvent rapporter des points supplémentaires selon les Cartes Personnages mises en jeu.

= 3 points

En fin de partie, le joueur rouge possède 2 bâtiments adjacents à ce Château. Ce dernier lui rapporte 3 points.

Règles de construction - Ces règles s'appliquent pour chaque bâtiment, action obligatoire ou Bonus

1. On ne peut construire qu'un seul bâtiment par case et uniquement sur une case Terrain joué.

REMARQUE : Une case Terrain correspond précisément à une case hexagonale d'un quadrant du plateau de jeu.

2. Les bâtiments ne peuvent être construits que sur les Terrains **constructibles** suivants : Prairie, Canyon, Désert, Champ de fleurs et Forêt.

***Exception** : Dans le cas où il n'y aurait plus de case Terrain joué libre sur le plateau (au début ou en cours de tour), le joueur pioche immédiatement une nouvelle carte Terrain. La carte Terrain caduque est remise dans la boîte. Si nécessaire, le joueur peut repiocher une carte Terrain jusqu'à ce qu'il en obtienne une pour laquelle il existe une case vide. Il construit alors ses bâtiments restants.*

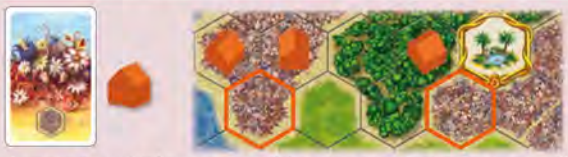
3. Chaque bâtiment doit toujours être posé **adjacent** à au moins 1 bâtiment déjà posé du même joueur, **si possible.**

L'adjacence est vérifiée au moment de la pose du bâtiment, après l'avoir pris de sa réserve (construction) ou de n'importe où sur le plateau (déplacement).

Si l'adjacence n'est pas possible :

- **action obligatoire** : le joueur pose 1 bâtiment sur une case Terrain joué libre quelconque du plateau (NdT : c'est en particulier le cas pour la pose du tout premier bâtiment de chaque joueur, qu'il est d'ailleurs judicieux de poser adjacent à une case Lieu pour bénéfier de la tuile correspondante dès le 2ème tour),
- **action Bonus** : le joueur pose 1 bâtiment sur une case Terrain du Bonus libre quelconque :
  - **Oracle** ou **Grange** : Terrain du Bonus = Terrain joué.
  - **Port**, **Oasis** ou **Ferme** : Terrain du Bonus = Eau, Désert ou Prairie, respectivement.
  - **Tour** : le Terrain peut être un des 5 Terrains constructibles, au choix, mais sur une case en bordure de plateau.

(NdT : une action Bonus est sans effet s'il n'y a plus aucune case Terrain du Bonus libre sur le plateau.)



Sur cet exemple, voici 2 cases possibles pour construire 1 nouveau bâtiment.

Terrain : Champ de fleurs

Sur cet autre exemple, au cours d'une action obligatoire, le joueur rouge ne peut pas construire son nouveau bâtiment à côté d'un bâtiment préexistant. Il peut donc choisir un Champ de fleurs libre n'importe où sur le plateau.

Fin de partie et Score final

La partie se termine dès qu'un joueur **a construit tous ses bâtiments mais on termine le tour en cours** : on calcule le score final une fois que le joueur à droite du 1er joueur a terminé son tour.

Durant son dernier tour, un joueur peut encore effectuer des actions Bonus même après avoir construit son dernier bâtiment.

Les joueurs additionnent leurs points gagnés grâce aux cartes Personnages du royaume et aux Châteaux, puis indiquent leurs scores sur la piste des scores :

- Les **3 cartes Personnages** sont évaluées l'une après l'autre pour chaque joueur, en commençant par le 1er joueur.
- On procède ensuite aux **cases Châteaux** : 3 points par Château à côté duquel on possède au moins 1 bâtiment.

Le joueur ayant le plus de points remporte la partie. En cas d'égalité au premier rang, les joueurs ex-æquo partagent la victoire.

Cartes Personnages du royaume (NdT : textes en anglais d'origine retranscrits pour référence)

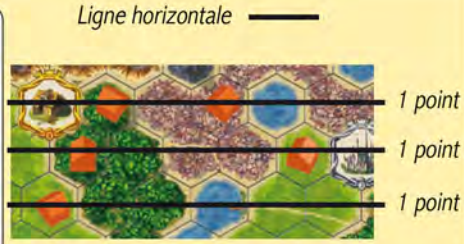
PÊCHEURS

1 point *par bâtiment construit adjacent à une ou plusieurs cases Eau. Les bâtiments construits sur l'Eau (Bonus Port) ne comptent pas.*

MARCHANDS

4 points *pour chaque case Château et/ou Lieu reliée à une ou plusieurs autres cases Château et/ou Lieu avec vos propres bâtiments.*

EXPLORATEURS

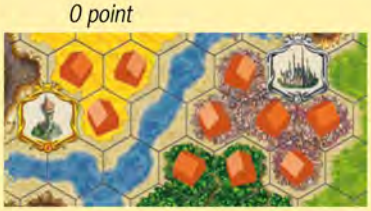


1 point *par ligne horizontale où vous avez au moins 1 bâtiment.*

ERMITES

1 point *pour chacun de vos villages.*
Un village est un groupe de bâtiments adjacents du même joueur (même composé d'un seul bâtiment).

CITOYENS



[Nb bâtiments dans votre plus grand village divisé par 2] points*, arrondi inférieur.*

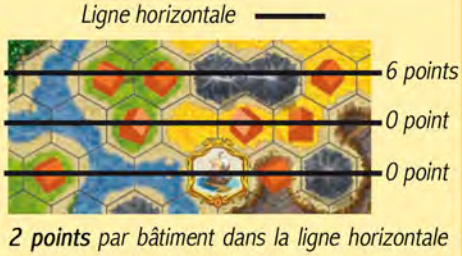
MINEURS

1 point *par bâtiment construit adjacent à une ou plusieurs cases Montagne.*

ARTISANS

1 point *par bâtiment construit adjacent à une case Château ou Lieu.*

CHEVALIERS



2 points *par bâtiment dans la ligne horizontale où vous avez le plus de bâtiments.*
Si plusieurs lignes sont éligibles, n'en considérer qu'une seule.

SEIGNEURS

Pour chacun des 4 quadrants : ***12 points*** *pour celui ou ceux avec le plus de bâtiments,* ***6 points*** *pour le(s) 2ème(s). Tous les 1ers ex-æquo marquent 12 points. Tous les 2èmes ex-æquo marquent 6 points (même s'il y a plusieurs 1ers). Il est possible de marquer des points même avec 0 bâtiment dans un quadrant.*

FERMIERS*

Evaluation séparée pour chaque joueur :

C'est dans les quadrants inférieurs que le joueur rouge a le moins construit.
Il gagne 12 points (4 x 3 points).

3 points *pour chacun de vos bâtiments dans le quadrant où vous en avez construit le moins. Si plusieurs quadrants sont éligibles, n'en considérer qu'un seul. S'il n'y a aucun de vos bâtiments dans un quadrant au moins = 0 point !*

(NdT : j'ai délibérément écrit 4x dans le quadrant inférieur gauche, au lieu de 6x dans la règle anglaise, pour mieux illustrer le décompte des points. La règle mentionne par ailleurs que pour être qualifié de "Fermier", il faut avoir au moins 1 bâtiment dans chaque quadrant. Par manque de place, j'ai écrit la négation de cette phrase, plus concise.)*

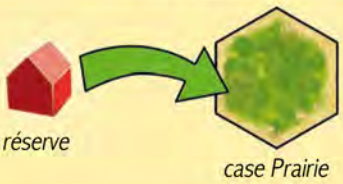
Actions Bonus des Tuiles Lieux - Les règles de construction s'appliquent normalement.

NdT : Rappel sur l'ADJACENCE : lorsqu'on (re)pose un bâtiment sur le plateau, s'il est possible de le placer à côté d'un autre nous appartenant, il est obligatoire de le faire, SAUF pour l'action Bonus "Enclos".

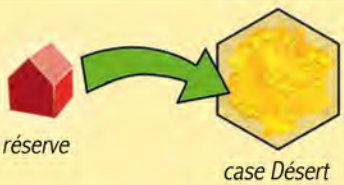
Actions Bonus : CONSTRUIRE = poser sur le plateau un bâtiment supplémentaire pris dans votre réserve personnelle

Oracle [*Oracle*]
Construisez 1 bâtiment sur une case **Terrain joué**.
Adjacent si possible.

Ferme [*Farm*]
Construisez 1 bâtiment sur une case **Prairie**.
Adjacent si possible.

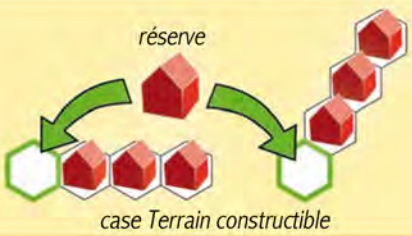


Oasis [*Oasis*]
Construisez 1 bâtiment sur une case **Désert**.
Adjacent si possible.



Tour [*Tower*]
Construisez 1 bâtiment sur une case constructible quelconque de la **bordure** du plateau de jeu, adjacent si possible.
Choisissez un des 5 Terrains constructibles (Prairie, Canyon, Désert, Champ de fleurs ou Forêt).

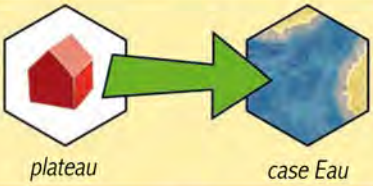
Taverne [*Tavern*]
Construisez 1 bâtiment **au bout d'une ligne droite d'au moins 3** de vos bâtiments alignés dans n'importe quelle direction (cette ligne de 3 ne doit pas être courbée).
La case doit être un Terrain constructible.



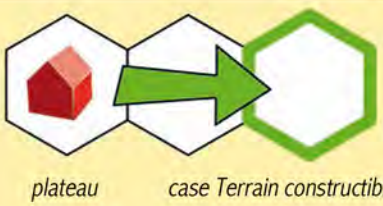
Actions Bonus : DÉPLACER = prendre un de vos bâtiments n'importe où sur le plateau puis le reposer ailleurs

Grange [*Barn*]
Déplacez 1 bâtiment sur une case **Terrain joué**.
Adjacent si possible.

Port [*Harbor*]
Déplacez 1 bâtiment sur une case **Eau**.
Adjacent si possible.
C'est la seule façon de construire un bâtiment sur l'Eau.



Enclos [*Paddock*]
Déplacez 1 bâtiment de **2 cases en ligne droite dans n'importe quelle direction**, vers une case libre constructible. La case sautée peut être de n'importe quel type, même Eau, Montagne, Château, Lieu, bâtiment personnel ou adverse. **La case d'arrivée ne doit pas obligatoirement être adjacente** à un de vos bâtiments : c'est l'unique exception à la règle.



DONALD X. VACCARINO

KINGDOM BUILDER

FEUILLE DE SCORES

Conception originale : Guillaume Gaudé (*DocGuillaume*) - 21/12/2011

JUL 17	JOUEURS												SCORES