



BIG BOX KINGDOM BUILDER



Un jeu de
Donald X.
Vaccarino pour
2 à 5 joueurs, à
partir de 8 ans

Lors de votre première partie, nous vous recommandons d'utiliser la préparation expliquée page 7.

But du jeu

Grâce à la construction adroite de cités, chaque joueur crée son royaume dans le but de gagner le plus de pièces d'or.
Les trois cartes de Kingdom Builder montrent les conditions d'acquisition des pièces d'or tant prisées.

Matériel de jeu - jeu de base

- 8 quadrants différents



Au recto, un paysage avec 100 terrains.



Au verso, la trame de comptage de l'or pour la comptabilisation des gains.

Chaque recto comprend 9 types de terrain :

5 terrains constructibles



l'herbe le canyon le désert les fleurs la forêt

4 terrains non-constructibles



le château l'eau la montagne 8 lieux différents

- 28 plaquettes de lieu

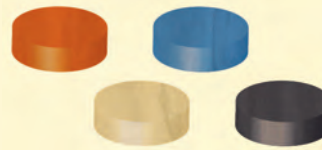


2x oracle 4x ferme 4x taverne 4x tour
2x port 4x enclos 4x grange 4x oasis

- 160 cités -40 par couleur attribuée aux joueurs



- 4 pions
1 par couleur attribuée
- 1 plaquette de premier joueur



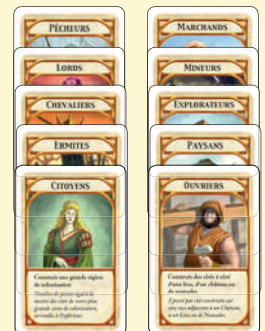
- 25 cartes de terrain



5x herbe 5x fleurs 5x forêt 5x canyon 5x désert

- 10 cartes Kingdom Builder différentes

À chaque partie, seules 3 des 10 cartes suivantes seront utilisées. Elles décrivent sous quelles conditions les joueurs peuvent obtenir des pièces d'or.



Une explication détaillée des cartes Kingdom Builder se trouve à la page 5 des règles du jeu au paragraphe « Cartes Kingdom Builder ».

- 8 explications des plaquettes de lieu, qui décrivent l'action spéciale à l'aide de pictogrammes.



Préparation du jeu

1. 4 des 8 quadrants sont choisis puis placés sous forme de carré, comme le montre l'exemple suivant.



2. 4 explications des plaquettes de lieu sont placées près des cases de lieu correspondantes au bord des quatre quadrants.


3. 2 plaquettes de lieu sont placées sur chaque lieu correspondant.

4. Les cartes de terrain sont mélangées et forment la pioche.

5. Les cartes Kingdom Builder sont mélangées. 3 d'entre elles sont tirées au sort et sont mises, face visible, près du plateau de jeu.

Distribution du matériel

Chaque joueur reçoit dans sa couleur de jeu :

 40 cités, qui forment sa réserve.




Chaque joueur tire une carte de terrain de la pioche sans la montrer aux autres joueurs.

 1 pion



Le joueur le plus âgé commence la partie et reçoit la plaquette de premier joueur.

 Un des quadrants non-utilisé lors de la partie est retourné, face cachée, et placé près du plateau de jeu. Ensuite, chaque joueur place son pion dans la partie noire de la trame de comptage de l'or pour la comptabilisation finale des gains.

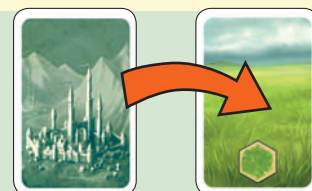
Le reste du matériel ne sera pas utilisé et peut donc être remis dans la boîte.

Déroulement du jeu

Les joueurs jouent plusieurs tours dans le sens des aiguilles d'une montre, à commencer par le joueur le plus âgé.

Un tour se joue de la manière suivante :

Le joueur, dont c'est le tour, retourne sa carte de terrain, face visible, et construit ensuite des cités.



Action obligatoire

À chaque tour, le joueur doit construire 3 cités de sa réserve sur des terrains libres correspondants au type de terrain de sa carte jouée, tout en respectant le code de construction (voir p 4).

Action spéciale

Au cours du jeu, les joueurs ont la possibilité d'obtenir des **plaquettes de lieu**.

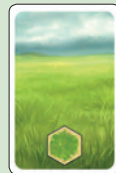
Ces dernières permettent aux joueurs d'avoir recours à différentes **actions spéciales** qui ne pourront être utilisées **qu'une seule fois à chaque tour**.

Chaque **action spéciale** peut être jouée **avant ou après l'action obligatoire**.

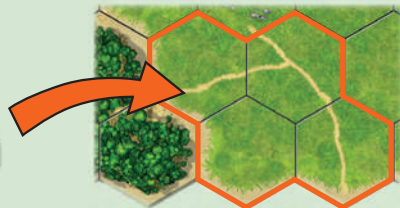
Grâce à l'aide des actions spéciales, les joueurs peuvent construire des cités supplémentaires ou déplacer leurs cités (voir p 6).

Quand le joueur a **accompli son action obligatoire** et qu'il ne veut ou ne peut pas avoir recours à des **actions spéciales**, il pose sa carte de terrain dans la défausse et pioche **une nouvelle carte** sans la montrer aux autres joueurs.

carte de terrain



Réserve



Le dessin ci-contre est un exemple d'action obligatoire.

Remarque: Le joueur est forcé d'accomplir l'action obligatoire à chaque tour et de construire les 3 colonies immédiatement les unes après les autres.



Côté image



Côté pictogramme

Pour montrer qu'une action de lieu a été utilisée, le joueur doit retourner sa plaquette de lieu, côté image. À la fin d'un tour, toutes les plaquettes de lieu sont retournées de nouveau du côté pictogramme.



Remarque: S'il n'y a plus de cartes dans la pioche, les cartes de la défausse sont mélangées et utilisées comme nouvelle pioche.

Case « lieu » et plaquettes de lieu

Dès qu'un joueur place une cité à côté d'une case « lieu », il prend une **plaquette de lieu**, s'il y en a, et la place devant lui en montrant le côté image. L'**action spéciale** ne pourra être utilisée qu'au **prochain tour**.

Un joueur ne peut obtenir **qu'une plaquette de lieu par case « lieu »**.

Une plaquette de lieu acquise reste en possession du joueur aussi longtemps qu'**au moins une de ses cités soit adjacente à la case « lieu » correspondante**. Si le joueur déplace la cité à l'aide d'une action spéciale et que celle-ci ne soit plus adjacente la case « lieu » correspondante, il doit rendre la plaquette de lieu (elle est écartée définitivement de la partie).

Réserve



S'il n'y a plus de plaquettes de lieu sur la case « lieu », le joueur ne reçoit pas de plaquette.

Remarque: Le joueur ne peut posséder deux mêmes plaquettes de lieu que s'il construit une de ses cités à côté de deux cases « lieu » d'un même quadrant.



Case « château »

Si le joueur construit **au moins une cité à côté d'une case « château »**, il obtiendra 3 pièces d'or à la fin de la partie.



= 3 pièces d'or

Si un joueur possède plusieurs cités adjacentes à une même case « château », il n'obtiendra que 3 pièces d'or.

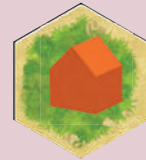
Code de construction - valable pour la construction de chacune des 3 cités de l'action obligatoire ainsi que pour les actions spéciales

1.
Une seule cité peut être construite sur une **case de terrain**.



Remarque : Une case de terrain correspond exactement à un hexagone dans un quadrant.

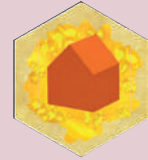
2.
Les cités **ne peuvent** être construites **que** sur les **cases de terrain** suivantes: herbe, canyon, désert, fleurs et forêt.



herbe

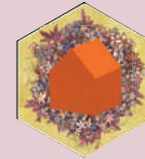


canyon

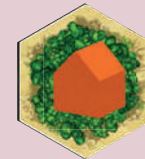


désert

Cas particulier : Si, au début ou pendant le tour, aucun terrain constructible correspondant à la carte de terrain jouée par le joueur dont c'est le tour n'est disponible, le joueur échange sa carte de terrain contre une nouvelle. Le joueur a recours à la pioche jusqu'à ce qu'il tire une carte de terrain constructible. La carte inutilisable est écartée de la partie.



fleurs



forêt

3.
Le joueur **doit** toujours construire, dans la mesure du possible, **chaque** nouvelle cité à côté d'**une** cité lui appartenant.



Le dessin ci-contre montre 2 exemples de construction d'une nouvelle cité.

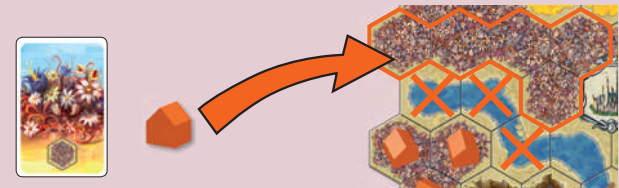
Si cette action n'est **pas possible**, le joueur doit (action obligatoire) ou peut (action spéciale) **choisir une nouvelle case de terrain** libre du plateau de jeu afin d'y construire sa cité.

Selon l'action choisie, voici les différentes possibilités :

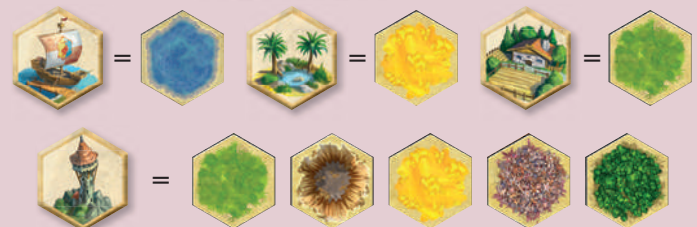
a) Si le joueur a recours à l'action obligatoire ou à l'action spéciale « **oracle** » ou « **grange** », il doit choisir une case de terrain correspondant à la **carte de terrain**.

b) Si le joueur a recours à l'action spéciale « **oasis** », « **ferme** » ou « **port** », il doit alors choisir une case de terrain dont le type est désigné par l'**action spéciale**.

c) Si le joueur a recours à l'action spéciale « **tour** », il peut choisir une case de terrain constructible au **bord du plateau de jeu**.



Le dessin ci-contre montre l'exemple d'une action spéciale lors de laquelle il est possible de construire une cité qui ne soit pas adjacente à une autre cité appartenant au joueur dont c'est le tour.



Fin du jeu et comptabilisation finale des points

Le jeu se termine lorsqu'un **joueur a placé toutes les cités de sa réserve**. Le tour en cours est joué jusqu'à la fin et se termine quand le joueur, assis à **droite du premier joueur**, a joué.

Ensuite, **chaque joueur compte son nombre de pièces d'or** et **positionne son pion** au bon endroit sur la **trame de comptage**.

- Les 3 cartes Kingdom Builder de chaque joueur sont **décomptées** successivement en commençant par le premier joueur.

- En plus, les gains obtenus grâce aux **cases « château » (3 pièces d'or par case)** sont comptés.

Le **gagnant** est le joueur ayant remporté le **plus de pièces d'or**. En cas d'égalité, les joueurs concernés se partagent la victoire.

Cartes Kingdom Builder



1 pièce d'or

Remarque : action spéciale « port » : la carte « pêcheur » ne rapporte aucune pièce d'or pour les cités construites sur une case « eau ».



1 pièce d'or



4 pièces d'or

4 pièces d'or

4 pièces d'or 4 pièces d'or 0 pièce d'or

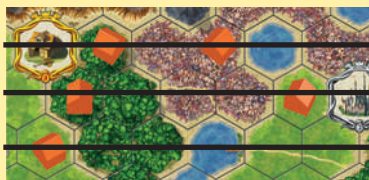


1 pièce d'or

0 pièce d'or

1 pièce d'or

1 pièce d'or



Ligne horizontale

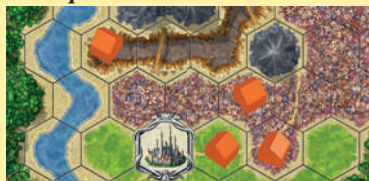
1 pièce d'or
1 pièce d'or
1 pièce d'or
1 pièce d'or



Ligne horizontale

6 pièces d'or
0 pièce d'or
0 pièce d'or
0 pièce d'or

Remarque : Si un joueur a le même nombre de cités sur deux lignes horizontales (ou plus), seule une ligne sera comptée.



1 pièce d'or

1 pièce d'or

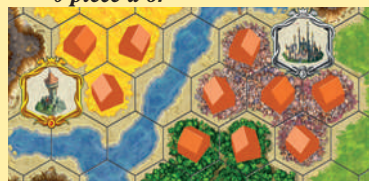
Remarque : une région de colonisation = un groupe de plusieurs cités appartenant à un même joueur et qui sont connectées.



8x 12 pièces d'or
8x 12 pièces d'or
6x 6 pièces d'or
2x 0 pièce d'or

Remarque : Si plusieurs joueurs possèdent le plus grand nombre de cités, ils obtiennent chacun 12 pièces d'or. Si plusieurs joueurs ont le deuxième plus grand nombre de cités, ils reçoivent chacun 6 pièces d'or.

Quart de cercle = quadrant



0 pièce d'or

3 pièces d'or

Remarque : une région de colonisation = un groupe de plusieurs cités appartenant à un même joueur et qui sont connectées.



Comptabilisation des points pour chaque joueur :



Orange a le moins de cités lui appartenant dans le quadrant en bas à droite. Il obtient donc 12 pièces d'or (4x3).

Remarque : si un joueur a le même nombre de cités peu élevé dans deux quadrants (ou plus), un seul gain sera comptabilisé. Un joueur doit avoir construit au moins une cité par quadrant pour gagner des points avec cette carte.

Quart de cercle = quadrant

Actions spéciales des plaquettes de lieu - le code de construction reste valable

Action spéciale : construire une cité supplémentaire issue de la réserve



Oracle

Construire une cité sur une case de terrain désignée par la carte de terrain jouée. Le joueur doit toujours construire, dans la mesure du possible, chaque nouvelle cité à côté d'une cité lui appartenant.



Ferme

Construire une cité sur une case «herbe». Le joueur doit toujours construire, dans la mesure du possible, chaque nouvelle cité à côté d'une cité lui appartenant.

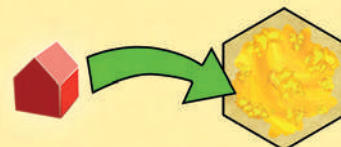
Si aucune case «herbe» n'est libre sur le plateau de jeu, l'action est annulée.



Oasis

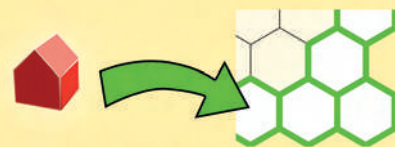
Construire une cité sur une case «désert». Le joueur doit toujours construire, dans la mesure du possible, chaque nouvelle cité à côté d'une cité lui appartenant.

Si aucune case «désert» n'est libre sur le plateau de jeu, l'action est annulée.



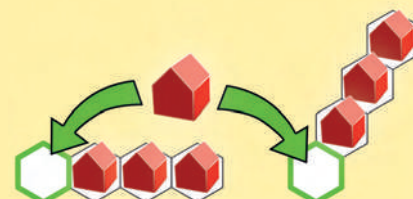
Tour

Construire une cité au bord du plateau de jeu. Le joueur peut choisir n'importe quel type de terrain constructible. Le joueur doit toujours construire, dans la mesure du possible, chaque nouvelle cité à côté d'une cité lui appartenant.



Taverne

Construire une cité à l'une des deux extrémités d'une chaîne de cités composée d'au moins 3 cités et lui appartenant (qu'elle forme une ligne diagonale ou horizontale). Une cité ne peut être construite que sur un terrain constructible.

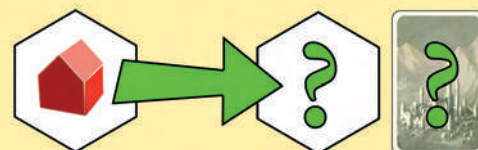


Action spéciale : déplacer l'une de ses colonies



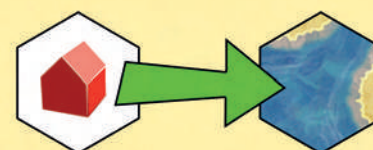
Grange

Déplacer une cité au choix sur une case de terrain désignée par la carte de terrain jouée. Le joueur doit toujours construire, dans la mesure du possible, chaque nouvelle cité à côté d'une cité lui appartenant.



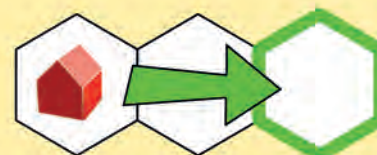
Port

Déplacer une cité au choix sur une case de terrain « eau ». Dans ce cas, la cité peut être construite sur une case de terrain « eau ». Le joueur doit toujours construire, dans la mesure du possible, chaque nouvelle cité à côté d'une cité lui appartenant.



Enclos

Déplacer de deux cases une cité au choix sur une ligne droite dans n'importe quelle direction (horizontale ou diagonale) sur une case de terrain constructible. Tout type de terrain, même l'eau, la montagne, un château ou un lieu ainsi qu'une de ses cités ou celles de ses adversaires peut être enjambé. Une construction limitrophe de la cité n'est pas nécessaire (le code de construction 3 n'est ici pas valable).



Préparation recommandée pour la première partie

1. Utilisez les 4 quadrants **taverne**, **enclos**, **oasis** et **ferme** pour former un plateau rectangulaire, comme indiqué ci-dessous.



2. Placez **quatre explications des plaquettes de lieu** près des cases de lieu correspondantes, au bord des quatre quadrants.

3. 2 plaquettes de lieu sont placées sur **chaque lieu** correspondant.

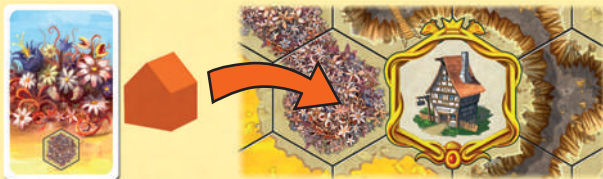
4. Les **cartes de terrain** sont mélangées face cachée et forment la pioche.

5. Placez près du plateau de jeu, face visible, les 3 cartes Kingdom Builder suivantes : **Pêcheurs**, **Chevaliers** et **Marchands**.

Le reste du jeu ne change pas.

Astuces pour vos premières cités

1. Construisez votre première cité à côté d'une case « lieu ».



Vous obtiendrez ainsi une plaquette de lieu que vous pourrez utiliser au début de votre tour suivant. Vous bénéficierez ainsi d'options supplémentaires pour placer vos cités sur le plateau.

Plusieurs cases « lieu » sont associées à chaque carte terrain : vous avez donc le choix.



Exemple : Matthieu a la carte terrain « fleurs » et dans le cadre de cette préparation recommandée, il a le choix entre 5 cases « lieu » à côté desquelles bâtir sa première cité.

2. Essayez de bâtir vos 3 premières cités à côté de terrains identiques si possible.



Exemple : un seul type de terrain (Forêt) est adjacent aux 3 premières cités construites par Matthieu.

Grâce à cette méthode, vous aurez plus de chances de pouvoir construire vos autres cités à l'écart des premières, et donc de vous étendre le plus rapidement possible dans les autres quadrants.



Exemple : pendant son 2e tour, Matthieu tire la carte terrain Canyon. Comme ses cités bâties au premier tour ne sont adjacentes à aucun Canyon, il peut bâtir la suivante à côté de n'importe quelle case lieu Oasis. Il choisit judicieusement de l'installer près d'une case lieu Oasis.

KINGDOM BUILDER

NOMADS

Les nomades parcourent le royaume et y apportent leurs capacités spéciales.

Les joueurs ont maintenant plus de possibilités de jeu grâce aux quatre nouveaux paysages avec des lieux intéressants. Les nouvelles cartes Kingdom Builder permettent aux joueurs de gagner de l'or pendant la partie et apportent ainsi plus d'interaction.

Matériel de jeu

- **4 quadrants** - L'extension introduit un nouveau type de terrain non constructible – les cases « nomades ». Ces dernières remplacent les cases « château » sur les nouveaux quadrants. Il y a aussi 4 nouveaux lieux supplémentaires, un par quadrant.



- **3 nouvelles cartes Kingdom Builder** - ce nouveau type de carte permet aux joueurs de recevoir de l'or au cours du jeu.



1x familles 1x berger 1x ambassadeur

- **14 plaquettes de lieu** - chaque lieu offre une nouvelle action spéciale



2x carrière 4x caravane 4x village 4x jardin

- **15 plaquettes de nomades** - qui offrent des actions spéciales supplémentaires qui ne peuvent être utilisées qu'une seule fois au cours du jeu.



7x don 2x déplacement 2x avant-poste 2x épée 2x trésor

- **4 explications des plaquettes de lieu**



- **25 murs** - sont utilisés lors de l'action spéciale « carrière » et bloquent des cases de terrain. Ils sont posés à côté du plateau de jeu.



- **40 cités et 1 marqueur d'or** - pour le 5ème joueur



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:

- Les **4 nouveaux quadrants** sont ajoutés aux 8 quadrants du jeu de base. Ensuite 4 quadrants sont choisis parmi les 12 et sont assemblés pour former un plateau de jeu carré.
- Les **15 plaquettes de nomades** sont posées sur la table, côté image visible, et mélangées. Puis on pioche au hasard **1 plaquette** par case de nomades du plateau de jeu et chacune est posée, côté pictogramme visible, sur les cases.
- Les **3 nouvelles cartes Kingdom Builder** sont mélangées aux 10 cartes du jeu de base. Puis on pioche 3 cartes au hasard et on les pose, face visible, à côté du plateau de jeu.

Les règles du jeu de base ainsi que les modifications expliquées ci-dessus sont valables aussi pour une partie à 5 joueurs.

Cases « nomades » et plaquettes de nomades

Chaque plaquette de nomades permet une action spéciale qui ne pourra être utilisée qu'une seule fois au cours du jeu.

Dès qu'un joueur construit une cité adjacente à une case « nomades », il prend la plaquette de nomades s'y trouvant, si disponible, et la pose devant lui.

L'action spéciale de la plaquette ne pourra être utilisée qu'au prochain tour. L'action n'est plus valable si elle n'est pas utilisée à la fin du tour.



Côté image et côté pictogramme



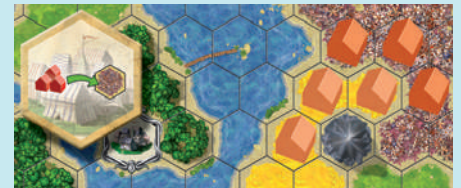
Actions spéciales des plaquettes de nomades – le code de construction du jeu de base est valable



Don

Construire 3 cités supplémentaires de la réserve sur le type de terrain indiqué par la plaquette de nomades. Cette action spéciale peut être utilisée avant ou après l'action obligatoire.

Remarque: les 3 cités supplémentaires qui sont construites sur les terrains « eau » et « montagne » ne rapportent aucune pièce d'or pour les cartes Kingdom Builder « Pêcheurs » et « Mineurs ».

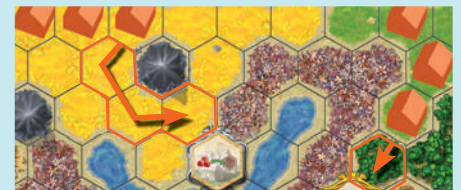


Joueur orange place 3 cités supplémentaires sur des cases « fleurs » après son action obligatoire.



Déplacement

Déplacer 1 à 4 cités de 4 cases en tout. Les cités ne peuvent être déplacées que sur une case adjacente, libre et constructible mais ne doivent pas être forcément adjacentes à une case avec une cité appartenant au joueur dont c'est le tour. Cette action spéciale peut être utilisée avant ou après l'action obligatoire.



Le joueur déplace une de ses cités de 3 cases et peut donc prendre la plaquette de nomades s'y trouvant. En plus, il déplace une autre cité sur une case « lieu ».



Avant-poste

L'avant-poste peut être utilisé lors de la construction d'une cité pour ne pas avoir à placer de façon adjacente. Ceci est utile lors de la construction d'une des 3 cités de l'action obligatoire ou d'une action spéciale. Cette cité doit être construite sur le type de terrain indiqué par l'action obligatoire ou spéciale.



Le joueur place ses cités A et B de façon adjacente à une case lieu et la cité C à une case « nomades » à l'aide de l'avant-poste.



Épée

Retirer une cité de chaque joueur du plateau de jeu et la remettre dans la réserve. Cette action spéciale peut être utilisée avant ou après l'action obligatoire.



Trésor

Lorsque le joueur reçoit cette plaquette de nomades, il reçoit également immédiatement 3 pièces d'or et la plaquette est écartée de la partie.

Les cartes Kingdom Builder

L'extension introduit un nouveau type de cartes Kingdom Builder (couleur rouge) qui permet aux joueurs de gagner de l'or aussi pendant la partie.

Le joueur dont c'est le tour vérifie **après chaque construction d'une nouvelle cité** si les conditions de la carte Kingdom Builder sont remplies.

Si tel est le cas, il remporte les pièces d'or sur la piste d'or. Les nouvelles cartes Kingdom Builder ne seront **pas** prises en compte lors du **décompte final**.

Les 3 nouvelles cartes Kingdom Builder



Familles

Construis des cités sur une ligne droite.

2 pièces d'or, si les 3 cités de l'action obligatoire sont construites les unes à côté des autres sur une ligne droite (horizontale ou diagonale).

Les pièces d'or sont reportées directement sur la piste d'or.

Ligne horizontale diagonale



2 pièces d'or

Voici deux exemples de construction sur une ligne droite lors d'une action obligatoire.



Bergers

Complète la surface.

2 pièces d'or pour chaque cité qui n'est pas adjacente à une case de terrain libre du type de terrain sur lequel cette cité vient d'être construite.

Remarque: Le joueur vérifie après chaque construction d'une nouvelle cité si les conditions de la carte Kingdom Builder sont remplies.



Joueur Orange place sa troisième cité C. Après son tour, il n'y a pas de case « fleurs » libre adjacente à ces cités. Il reçoit 2 pièces d'or.



Joueur Orange a placé ses cités dans l'ordre A, B, C. Il reçoit 2 pièces d'or pour ce tour.



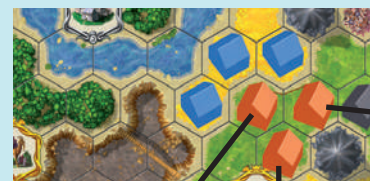
S'il avait placé les cités dans l'ordre C, B, A, il n'aurait pas reçu de pièces d'or.



Ambassadeurs

Constructions adjacentes à des cités étrangères.

1 pièce d'or pour chaque cité construite adjacente à au moins une cité étrangère. Les pièces d'or sont reportées directement sur la piste d'or.



1 pièce d'or

0 pièce d'or

Joueur Orange reçoit en tout pour ce tour 2 pièces d'or

Nouveaux lieux et leurs fonctions spéciales

L'extension introduit 4 nouveaux lieux: carrière, caravane, village et jardin.



Carrière

Construire 1 ou 2 murs sur des cases de terrain libres constructibles indiquées par la carte de terrain piochée. Les murs doivent être construits sur des cases adjacentes à au moins une case avec une cité appartenant au joueur dont c'est le tour. Les murs n'appartiennent à aucun joueur et ne rapportent pas d'or. Ils bloquent ces cases pour le reste de la partie.



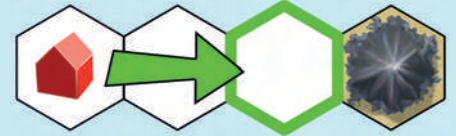
Joueur Orange a pioché la carte de terrain « désert » et place 3 cités au cours de son tour. En plus, il place un mur adjacent aux cités qu'il vient de construire. Il ne peut pas construire d'autres murs puisqu'ils ne seraient, dans ce cas, pas adjacents à une case avec une cité qui lui appartient.



Caravane

Déplacer une cité dans n'importe quelle direction (horizontale ou diagonale) sur une ligne droite jusqu'à ce qu'on rencontre un obstacle. La cité est placée sur la case de terrain constructible libre se trouvant juste avant l'obstacle.

Les obstacles sont: les cases « eau », « montagne », « château », « lieu » et « nomades » ainsi que chaque case de terrain constructible avec une cité.



Joueur Orange voudrait déplacer une de ses cités. Il a 4 possibilités. Il n'en a pas d'autres puisque son chemin est bloqué par des obstacles.



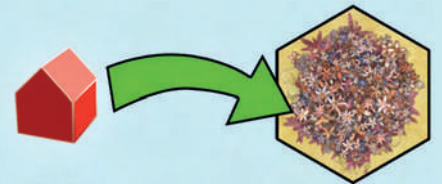
Village

Construire une cité supplémentaire sur une case de terrain constructible libre adjacente à au moins 3 cases de terrain avec des cités appartenant au joueur dont c'est le tour.



Jardin

Construire une cité supplémentaire sur une case « fleurs ». Cette construction doit être, dans la mesure du possible, adjacente.



KINGDOM BUILDER CROSSROADS

Le pays a besoin de nouveaux lieux et de nouveaux défis !

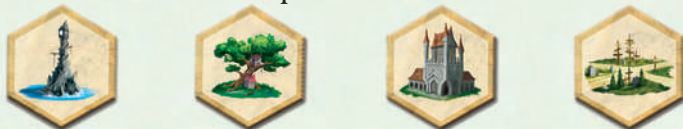
4 nouveaux paysages comportant deux lieux inédits qui offrent de nouvelles options pour bâtir votre royaume. Les cartes tâche demandent aux joueurs de bâtir leurs cités d'une certaine façon pour gagner encore plus d'or en fin de partie.

Accessoires

- 4 quadrants - Chacun comprend deux lieux différents et une case château.



- 16 plaquettes de lieu - chaque lieu permet d'effectuer une nouvelle action spéciale.



2x phare 2x chalet de forestier

2x caserne

2x carrefour



2x hôtel de ville

2x fort

2x monastère

2x chariot

- 8 explications des plaquettes de lieu



- 6 cartes tâche - Ce nouveau type de carte permet aux joueurs de gagner encore plus d'or en fin de partie, en plus de celui obtenu grâce aux cartes Kingdom Builder.



Patrie, Forteresse, Route, Refuge, Expansion, Points cardinaux

- 10 guerriers - Deux pour chaque couleur de joueur



Un guerrier entre en jeu au moyen de l'action spéciale « caserne » et empêche toute construction sur les cases adjacentes.

- 5 chariots - Un pour chaque couleur de joueur



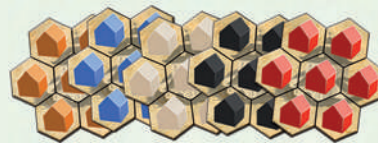
Un chariot entre en jeu au moyen de l'action « chariot » et peut se déplacer sur les cases terrestres du plateau.

- 5 bateaux - Un pour chaque couleur de joueur



Un bateau entre en jeu au moyen de l'action spéciale « phare » et peut se déplacer sur les cases d'eau du plateau.

- 5 tuiles grande ville - Une pour chaque couleur de joueur



Une tuile de grande ville entre en jeu au moyen de l'action spéciale « hôtel de ville » et compte comme sept cités.

Modifications de la préparation du jeu

Préparez la partie comme d'habitude, avec les modifications suivantes :

- Mélangez les 4 nouveaux quadrants aux 8 quadrants du jeu de base et/ou à ceux des extensions utilisées. 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 correspondantes auprès d'eux.
- Mélangez les cartes tâche et tirez-en une au hasard pour chaque quadrant de cette extension que comporte le plateau. Posez-les près des 3 cartes Kingdom Builder.

Note : une partie peut donc mettre en jeu de 0 à 4 cartes tâche en fonction du nombre de quadrants de cette extension présents dans le plateau. Ces derniers sont faciles à repérer grâce aux explications de plaquettes de lieu.

- En plus des accessoires habituels, chaque joueur reçoit dans sa couleur : 1 chariot, 1 bateau, 2 guerriers et 1 tuile grande ville.

Actions spéciales des nouvelles plaquettes de lieu - Le code de construction du jeu de base reste valable

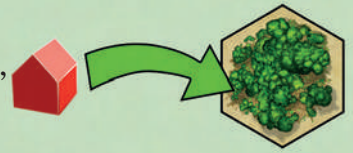
L'Extension 2 : Crossroads introduit 8 nouveaux lieux.

Action spéciale : construire une cité supplémentaire issue de la réserve.



Chalet de forestier

Construire **une cité** sur une case « forêt ». Le joueur doit toujours construire, dans la mesure du possible, chaque nouvelle cité à côté d'une des siennes.
Si aucune case « forêt » n'est libre sur le plateau de jeu, l'action est annulée.



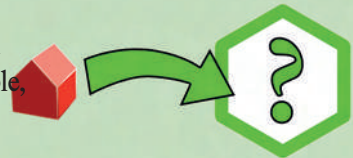
Monastère

Construire **une cité** sur une case « canyon ». Le joueur doit toujours construire, dans la mesure du possible, chaque nouvelle cité à côté d'une des siennes.
Si aucune case « canyon » n'est libre sur le plateau de jeu, l'action est annulée.



Fort

Tirer une carte de terrain et construire une cité sur une case vide du terrain correspondant. Le joueur doit toujours construire, dans la mesure du possible, chaque nouvelle cité à côté d'une des siennes.



Action spéciale : tirez une carte de terrain supplémentaire.

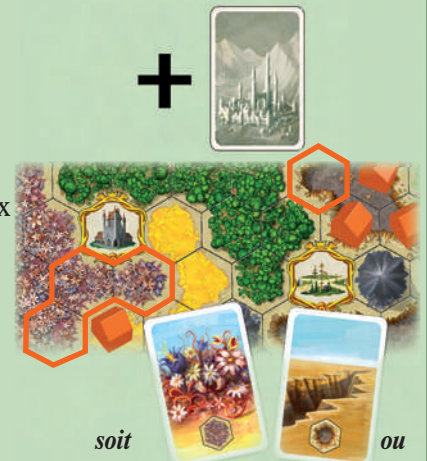


Carrefour

Tirez une carte de terrain supplémentaire à la fin de votre tour.

Pendant votre prochain tour, vous pourrez choisir laquelle de vos cartes de terrain vous utiliserez à la fois pour vos actions obligatoires et pour vos actions spéciales s'il y a lieu. Une fois vos actions terminées, les deux cartes de terrain vont à la défausse.

Tirez la carte de terrain supplémentaire à la fin du tour où vous avez gagné cette plaquette de lieu.



Action spéciale : utilisation de la tuile grande ville



Hôtel de ville

Vous pouvez placer votre tuile grande ville sur le plateau, une fois pour toutes. Vous êtes obligé de la poser près d'une de vos cités, sur un ensemble de 7 cases constructibles.

Une tuile grande ville compte pour 7 cités ! Vous pouvez construire d'autres cités à côté. Quand vous résolvez le texte des cartes Kingdom Builder et des cartes tâches, cette tuile est considérée à tous égards comme un ensemble de 7 cités.



**Action spéciale : de nouvelles forces arrivent (bateaux, guerriers et chariots) pour asseoir votre domination.
Guerriers, chariots et bateaux comptent comme des cités.**



Caserne

À chacun de vos tours de jeu, vous pouvez choisir entre **deux options** :

- Placer un de vos guerriers sur une **case constructible libre**, si possible adjacente à l'une de vos cités.
- Ou*
- Retirer un de vos guerriers du plateau et **reprendre** le pion correspondant dans votre **réserve**. Vous pourrez replacer ce guerrier sur le plateau lors des tours prochains.

Il est **impossible de construire sur une case adjacente à un guerrier**, quel que soit son propriétaire (même vous). Les cités existantes ne sont pas affectées. Quand un guerrier est retiré du plateau, les cases qu'il bloquait redeviennent constructibles.

Les guerriers rapportent de l'or à la fin du jeu, comme les cités.



Chariot

À chacun de vos tours de jeu, vous avez le choix entre **trois options** :

- Placer votre chariot sur une **case constructible libre ou une case de montagne**, si possible adjacente à l'une de vos cités.
Vous ne pouvez effectuer cette action que si votre chariot ne se trouve pas déjà sur le plateau.
- Ou*
- **Déplacer** votre chariot **d'un maximum de 3 cases** adjacentes. Il peut s'agir de cases constructibles libres et/ou de cases de montagnes. Elles ne doivent être occupées ni par des cités, ni par des chariots, ni par des guerriers (les vôtres ou ceux de vos adversaires).
- Ou*
- Retirer votre chariot du plateau et le **reprendre** dans votre **réserve**. Vous pourrez replacer le chariot sur le plateau lors des tours prochains.

Vous pouvez construire des cités adjacentes à votre chariot. Les chariots rapportent de l'or à la fin du jeu, comme n'importe quelle cité.

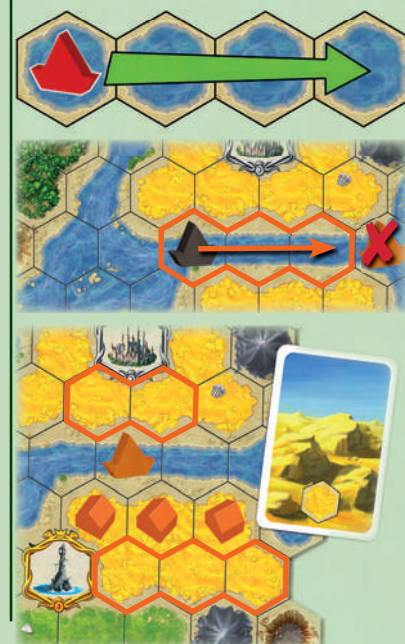


Phare

À chacun de vos tours de jeu, vous avez le choix entre **trois options** :

- Placer votre bateau sur une **case d'eau libre**, si possible adjacente à l'une de vos cités.
Vous ne pouvez effectuer cette action que si votre bateau ne se trouve pas déjà sur le plateau.
- Ou*
- **Déplacer** votre bateau **d'un maximum de 3 cases d'eau** adjacentes. Elles ne doivent être occupées par aucun autre bateau.
- Ou*
- Retirer votre bateau du plateau et le **reprendre** dans votre **réserve**. Vous pourrez replacer le bateau sur le plateau lors des tours prochains.

Vous pouvez construire des cités adjacentes à votre bateau. Les bateaux rapportent de l'or à la fin du jeu, comme n'importe quelle cité.



Cartes tâche

Les cartes tâche offrent aux joueurs de nouveaux moyens de gagner de l'or en fin de partie, en plus de celui obtenu grâce aux 3 cartes Kingdom Builder.

Chaque carte présente une condition à remplir pour gagner le montant indiqué en pièces d'or. Chaque joueur qui la remplit obtient la récompense correspondante (une seule fois, même s'il remplit plusieurs fois les conditions).



Patrie :

5 pièces d'or si vous avez réussi à coloniser une zone de terrain complète.

La zone de terrain en question ne doit comporter ni case libre ni cité adverse.



Forteresse :

6 pièces d'or si vous avez réussi à entourer une de vos cités à l'aide de 6 autres cités vous appartenant.



Route :

7 pièces d'or si vous avez réussi à construire 7 de vos cités en formant une ligne diagonale continue.

Chaque cité de la ligne doit être adjacente à au moins une autre. Les lignes horizontales ne comptent pas ! En dehors de cela, l'orientation de la ligne n'a pas d'importance.



Refuge :

8 pièces d'or si vous avez réussi à encercler entièrement une même case lieu, château ou nomades avec vos propres cités.



Expansion :

9 pièces d'or si vous avez réussi à construire au moins 7 de vos cités sur l'un des quatre bords du plateau.

Chaque case de coin fait partie de deux bords. Les cités n'ont pas forcément à être adjacentes : il suffit qu'elles soient toutes sur le même bord.



Points cardinaux :

10 pièces d'or si vous avez réussi à construire au moins 1 de vos cités sur chacun des 4 bords du plateau.

Chaque case de coin fait partie de deux bords !

QUEENIE 1: CAPITOLE

• 2 Capitoles



Si l'un des quadrants comportant le port ou l'oracle est en jeu, placez le Capitole sur l'un des châteaux. Si les deux quadrants sont en jeu, vous pouvez utiliser les deux Capitoles.

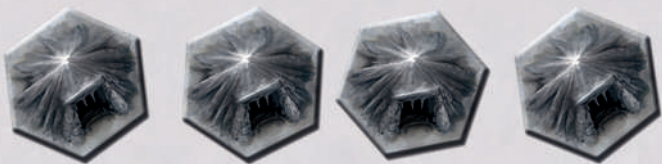
La règle suivante s'applique désormais : à la fin de la partie, gagnez 1 pièce d'or pour chacune de vos cités construites dans un rayon de 2 cases autour d'un Capitole (cf. au verso).

Exemple : 4 pièces d'or



QUEENIE 2: GROTTES

• 4 grotte



Sur **chaque** quadrant, placez **une** tuile grotte sur n'importe quelle case de montagne située à plus de 2 cases de n'importe quel château, cité ou case nomade.

Chaque grotte compte comme une case de montagne.



Exemple : 2 positions possibles pour placer la grotte.

Une fois par tour, avant ou après l'action obligatoire, le joueur peut déplacer une de ses cités adjacentes à une grotte vers une autre case vide et autorisée adjacente à n'importe quelle grotte (*y compris celle d'origine*).

