



INTRODUCTION

Le vieux roi meurt sans héritier et le pays est dans l'agitation. Quatre seigneurs sont venus à la capitale, chacun prétendant être le successeur légitime du roi. Maintenant, les seigneurs luttent pour le contrôle de la ville, parce qu'ils savent que celui qui gagnera la ville gagnera le trône.

Le but du jeu

King's gate est un jeu pour deux à quatre joueurs dans lesquels vous et vos adversaires jouez les seigneurs essayant de commander les lieux les plus importants dans la capitale. A chaque manche, un lieu est placé sur la table. Chacun son tour, les joueurs placent leurs tuiles de bâtiment à côté du lieu jusqu'à ce qu'il soit complètement entouré par dix tuiles. On compte le score, les joueurs reçoivent des points de victoire, et un nouveau lieu est placé. Le joueur qui compte le plus de points de victoire à la fin du jeu gagne la partie.

Composants

- Lieux : Ceux-ci représentent les 10 lieux principaux de la capitale.
- Tuiles de bâtiments : Ces tuiles représentent des bâtiments de la ville que chaque joueur contrôle. Il y a 88 tuiles au total, 22 dans chacune de quatre couleurs.
- Jetons de personnage : Ces six jetons représentent les personnes influentes qui vivent dans la ville.
- Point de victoire : ces 30 jetons sont employés pour indiquer les points de victoire des joueurs.

INSTALLATION

Cette installation correspond au jeu pour trois ou quatre joueurs. Voir à la fin des règles pour le jeu à deux joueurs.

1. Faites une pile avec les lieux, de 1 à 10, avec le premier lieu sur le dessus de la pile, et le dixième au fond.
2. Le premier lieu (le palais) est placé au centre de la table (pendant le jeu, le lieu le plus récemment placé s'appelle toujours le lieu courant.)
3. Les jetons de personnages et les points de victoire sont placés près du terrain de jeux.
4. Chaque joueur choisit une couleur, puis prend toutes les tuiles de bâtiment de sa couleur, les mélange et les met en pile face cachée.
5. Chaque joueur retourne six tuiles de bâtiment pour former sa main d'ouverture.

LE JEU

Choisissez au hasard un joueur pour commencer, puis le jeu tourne dans le sens des aiguilles d'une montre. A votre tour, vous devez jouer au moins une tuile de votre main et tirer une tuile pour reconstituer votre stock avant de passer la main.

Les tuiles de bâtiments

Chaque tuile de bâtiment a une valeur de 0 à 5. En plaçant une tuile à côté d'un lieu, vous pouvez exercer votre influence sur ce lieu et gagner des points de victoire. Chaque joueur a également une tuile de dragon. Vous pouvez placer votre tuile de dragon sur la tuile d'un adversaire pour l'annuler.

Placer des tuiles de bâtiment

Les tuiles de bâtiment sont placées à côté du lieu courant. En plaçant des tuiles de bâtiment avec des valeurs de 0 (la taverne) à 5, les règles suivantes s'appliquent :

- les tuiles doivent être adjacentes au lieu.
 - les joueurs placent au moins une tuile.
 - vous pouvez placer autant de tuiles de valeur 1 que vous voulez, ou placez une tuile avec une valeur plus grande que 1.
 - la taverne (la tuile avec la chope) peut être placée à la place d'une autre tuile, ou en plus d'autres tuiles. La taverne est de valeur nulle.
 - si vous placez plus d'une tuile, vous pouvez les placer dans n'importe quel ordre.
- Par exemple, vous pouvez placer une tuile de valeur 3 et la taverne, ou trois tuiles de valeur 1, ou uniquement une tuile de valeur 2.

En plaçant une tuile de dragon, les règles suivantes s'appliquent :

- la tuile de dragon peut être placée à la place, ou en plus d'autres tuiles (juste comme la tuile de taverne).
- la tuile de dragon peut seulement être placée sur la tuile de bâtiment d'un adversaire. Quand vous placez la tuile de dragon sur la tuile d'un adversaire, le dragon et la tuile de votre adversaire sont enlevés du jeu, libérant de ce fait l'espace d'un bâtiment à côté de le lieu courant.
- si la tuile de dragon est jouée dans un espace libre, elle est jetée.

Lieux

Quelques parties de la capitale sont plus périlleuses que d'autres. La moitié des lieux sont dangereux et ont un fond noir sur leur numéro de lieu. Les autres lieux sont sûrs, et ont un fond blanc sur leur numéro.

Quand le lieu courant est sûr (fond blanc), les tuiles peuvent uniquement être placées dans les espaces libres. C'est-à-dire que si la tuile d'un adversaire est déjà posée, vous ne pouvez pas mettre une de vos tuiles à la place. Quand le lieu courant est dangereux (fond noir), une tuile peut être posée sur la tuile d'un adversaire. Vous pouvez seulement placer votre tuile sur la tuile d'un adversaire, si la valeur de votre tuile est supérieure à celle de votre adversaire. Par exemple, vous pouvez placer votre tuile de valeur 4 sur la tuile de valeur 2 d'un adversaire, mais pas sur une tuile de valeur 4 ou 5.

Exception : Même aux lieux dangereux (noirs), vous ne pouvez pas placer votre tuile (même une tuile de dragon) sur la tuile de valeur 3 d'un adversaire (les casernes, identifiées par une épée).

Les lieux spéciaux

Le cimetière, la garnison et la piste de tournoi sont des lieux spéciaux. Quand un de ces derniers est le lieu courant, les règles suivantes entrent en vigueur :

Cimetière (4) : Quand le cimetière est le lieu courant, vous pouvez placer une ou deux tuiles pendant votre tour, mais jamais plus de deux tuiles (y compris les tuiles avec valeur 0, 1, ou la tuile dragon).

Garnison (6) : Quand la garnison est le lieu courant, vous ne pouvez pas placer plus d'une tuile de la valeur 1 pendant votre tour.

Piste de tournoi (8) : Quand le score est compté à la piste de tournoi, le joueur qui a le plus petit total perd ici 3 points de victoire.

Le décompte des lieux

Quand un joueur place une tuile de bâtiment dans le dernier espace libre à côté du lieu courant (le lieu est complètement entouré par 10 tuiles), le lieu est décompté immédiatement (avant la fin du tour de ce joueur).

Chaque joueur totalise la valeur de ses tuiles à côté du lieu courant.

TUILES DE BÂTIMENT SPÉCIAUX

Taverne :
De valeur 0, elle peut être placée seule ou en plus de n'importe quelle autre tuile

Chambre :
Lamaison a la valeur 1 et une "t" à l'arrière. Vous pouvez en placer autant que vous voulez pendant votre tour

Casernes :
La tuile de casernes a la valeur 3 et une "p" à l'arrière. Les adversaires ne peuvent jamais placer leurs tuiles dessus

Dragon :
La tuile de dragon n'a aucune valeur. Jouez cette tuile sur celle d'un adversaire pour la détruire.

LIEUX

Numéro du lieu : les lieux sont numérotés de 1 à 10, et c'est l'ordre dans lequel ils sont placés. Si le fond de ce nombre est blanc, l'endroit est sûr. Si il est noir, l'endroit est dangereux.



Personnage : Le joueur avec la position la plus élevée à cet endroit reçoit le jeton du personnage indiquée ici

Points de victoire :
Ces numéros indiquent combien de points de victoire sont attribués aux joueurs ayant la première, deuxième, troisième position à cet endroit.

Le joueur avec la valeur la plus élevée reçoit le premier nombre de points de victoire noté sur le lieu. Le deuxième joueur reçoit le deuxième nombre, et le troisième reçoit le troisième nombre. Le joueur avec la valeur la plus basse ne reçoit aucun point de victoire (dans un jeu à trois joueurs, seuls les deux premiers joueurs reçoivent des points de victoire).

Un joueur doit avoir au moins une tuile (même si c'est une tuile de la valeur 0) à un lieu afin de recevoir des points de victoire pour ce lieu. S'il y a une égalité, le joueur à la gauche du joueur qui a placé la dernière tuile gagne l'égalité. Si ce joueur n'est pas impliqué, le prochain joueur impliqué dans le sens des aiguilles d'une montre gagne l'égalité. Le joueur qui a joué la dernière tuile perd toutes les égalités.

Les points de victoire sont attribués avec les jetons. Les joueurs montrent leurs jetons face visible. Alternativement, les joueurs peuvent convenir de cacher leurs jetons.



Les jetons de personnages

Quelques lieux ont des illustrations de personnages. Quand un de ces lieux est décompté, le joueur avec le total le plus élevé reçoit non seulement la plupart des points de victoire, mais également le jeton de personnage lié à ce lieu, qui doit être montré. Par exemple, le joueur avec le total le plus élevé au palais (1) reçoit deux points de victoire et le jeton de personnage du roi.

Notez qu'au marché (5), le joueur avec le deuxième total reçoit également un jeton de personnage.

Si vous recevez un jeton de personnage, vous pouvez l'employer pendant l'un de vos futurs tours selon les règles suivantes :

- vous ne pouvez jouer un jeton de personnage que lorsque vous placez une tuile, et uniquement sur la tuile que vous placez.
 - vous pouvez jouer un jeton de personnage sur n'importe quelle tuile que vous jouez excepté la tuile de dragon.
 - pas plus d'un jeton de personnage ne peut être joué sur une tuile.
 - le jeton de personnage protège la tuile sur laquelle il a été joué. Vos adversaires ne peuvent pas placer leurs tuiles (pas même le dragon) sur la tuile protégée.
 - vous pouvez jouer plus d'un jeton de personnage par tour. Par exemple, si vous placez deux tuiles de valeur 1 à un lieu, vous pouvez jouer un jeton de personnage sur chacune d'elles lorsqu'elles sont placées.
- Les jetons de personnage et leurs capacités sont décrits plus tard dans ces règles.

Le placement du lieu suivant

Après avoir décompté le lieu courant, le joueur qui a placé la dernière tuile détermine la position du nouveau lieu courant. Ceci finit le tour pour ce joueur, qui complète maintenant sa main à six tuiles.

Le nouveau lieu courant doit être placé à côté d'au moins une autre tuile déjà dans le jeu, avec au moins un bord en commun. Des lieux ne peuvent pas être placés uniquement en diagonale d'autres tuiles.

Les valeurs de toutes les tuiles de bâtiment à côté du nouveau lieu comptent pour le décompte du nouveau lieu (de la même manière que pour le décompte des lieux précédents).

Si une tuile de bâtiment est à côté de deux lieux ou plus, sa valeur compte pour tous ces lieux. S'il y a un compteur de caractère sur une telle tuile, les effets du compteur de caractère affectent tous les lieux adjacents.

A noter : Il est souvent bénéfique de placer la dernière tuile de bâtiment à un lieu, même si vous n'obtenez aucun ou peu de points de victoire, de sorte que vous puissiez placer le nouveau lieu à côté de vos tuiles de bâtiment de haute valeur déjà dans le jeu.

Fin du jeu

Si un joueur n'a plus de tuiles à piocher, il ne peut pas remplir sa main pour le reste du jeu. Le joueur continue à jouer jusqu'à ce qu'il place sa dernière tuile. Après ceci, le jeu continue sans lui. Chaque personnage non joué doit être défaussé.

Le jeu s'achève si :

- Plus aucun joueur n'a de tuile de bâtiment. Si c'est le cas, décomptez le lieu courant, même si les dix espaces ne sont pas remplis.
- après qu'un lieu soit décompté, un seul joueur a encore des tuiles de bâtiment. Si c'est le cas, le prochain lieu n'est pas placé.
- le dixième lieu est décompté.

À la fin du jeu, le joueur avec le plus de points de victoire gagne. S'il y a une égalité, le joueur qui a gagné le plus de points de victoire au dernier lieu l'emporte.

LES JETONS DE PERSONNAGES

Les jetons de personnages protègent les tuiles sur lesquelles ils sont joués. Excepté le négociant (le personnage alloué pour le deuxième du marché), chaque personnage a un effet additionnel :



Roi : Jouer le roi change la couleur du lieu courant. Un lieu blanc (sûr) devient un lieu noir (dangereux), et vice-versa. Ce compteur aura le même effet sur tous les lieux additionnels qui sont placés à côté de sa tuile.



Évêque : Quand on compte le score pour le lieu courant, seul le nombre de tuiles de bâtiment comptent pour chaque joueur. Chaque tuile de bâtiment a donc comme valeur 1, indépendamment de la valeur réelle de la tuile (les tuiles conservent leurs valeurs réelles en étant placées, ce qui est important pour les lieux noirs). Ce compteur aura le même effet sur tous les lieux additionnels qui sont placés à côté de sa tuile.



Magicien : Après avoir placé une tuile de n'importe quelle valeur, vous pouvez placer une deuxième tuile de même valeur si vous jouez le magicien sur elle. Ce jeton affecte seulement la tuile sur laquelle il est joué.



Maître de guilde : La valeur de la tuile sur laquelle vous jouez le maître de guilde augmente de 2. Par exemple, à un lieu noir, vous pouvez jouer ce personnage avec une tuile de valeur 4 sur la tuile de valeur 5 d'un adversaire (puisque votre tuile est maintenant de valeur 6). Ce jeton affecte seulement la tuile sur laquelle il est joué.



Le négociant : Le négociant protège la tuile sur laquelle il est joué. Il n'a aucun autre effet.



Sorcière : Quand vous jouez la sorcière, vous ne placez pas une tuile de votre main. Au lieu de cela, vous pouvez choisir une de vos tuiles de bâtiment déjà dans le jeu (sans jeton de personnage), jouer la sorcière sur lui, puis le déplacer sur le lieu courant.

Le jeu à deux

Les règles pour un jeu à deux joueurs diffèrent du jeu pour trois ou quatre joueurs.

Installation

Un joueur prend toutes les tuiles jaunes et vertes de bâtiments, alors que l'autre prend toutes les tuiles rouges et bleues. Chaque joueur mélange toutes ses tuiles (des deux couleurs) ensemble, puis pioche une main d'ouverture de six tuiles.

Le jeu et le score

A votre tour, vous pouvez poser des tuiles selon les règles normales indépendamment de leur couleur. Par exemple, vous pouvez placer une tuile verte de la valeur 1 et deux tuiles jaunes de 1, ou vous pouvez placer une tuile verte de la valeur 4 et un dragon jaune. Quand le score est calculé, les deux couleurs sont comptées séparément, et vous recevez tous les points de victoire pour les deux couleurs.

Exemple : En comptant les points pour le cimetière (5-4-3), Andrea a un total de 10 et de 5 avec ses couleurs, alors que John a 7 et 6. Andrea reçoit 5 points de victoire parce qu'elle a le total le plus élevé avec 10. John reçoit 7 points de victoire (4 et 3) parce qu'il a le deuxième et le troisième total avec 7 et 6. Andrea ne reçoit aucun point de victoire pour ses 5, puisque la couleur avec la valeur la plus basse ne reçoit aucun point de victoire.