

Greedy Kingdoms : Extension Trésors

Manuel d'Utilisation :

Cette extension contient 18 cartes de Modernisation (plus 2 cartes bonus). En les ajoutant au jeu de base Greedy Kingdoms, vous découvrirez de nouvelles façons de jouer et de profiter du jeu. Explorez le nouveau monde de Greedy Kingdoms!

Il n'y a pas de limite au nombre de cartes Modernisation que vous pouvez utiliser dans le jeu Greedy Kingdoms. Faites à votre convenance. Par exemple vous pouvez mélanger les cartes Modernisation du jeu de base et celles de l'extension, ou bien vous pouvez enlever certaines cartes Modernisation qui ne vous paraissent pas nécessaires. Nous vous conseillons d'essayer différentes combinaisons.

*Veuillez noter que dans chaque partie vous devez utiliser 3 cartes de Modernisation « Palais Royal ».



Liste des cartes

Nombre de cartes	Nom de la carte	Texte sur la carte
Carte de modernisation : Bâtiment		
2	Place de la Fontaine	Lorsque vous placez cette carte dans votre Royaume, vous pouvez promouvoir un Personnage de votre main au rang de Travailleur Spécial sans dépenser aucune ressource. S'il n'y a plus de cartes dans le deck Travailleur Spécial, à la place, bougez une ressource ● (honneur) de la zone de Ressource vers votre Royaume.
2	Port	Lorsque vous placez cette carte dans votre Royaume, bougez une ressource ● (or) et une ressource ● (nourriture) de la zone de Ressource vers votre Royaume.
3	Salle des Trésors	Lorsque vous placez cette carte dans votre Royaume, bougez une ressource ● (or) de la zone de Ressource vers votre Royaume. Chaque fois que vous devez payer le coût d'une Modernisation d'un Type Trésor, vous pouvez changer chaque ● (honneur) de ce coût en une autre Ressource.
Carte de modernisation : Citoyen		
2	Artiste des Rues	Lorsque votre Royaume possède la carte de Modernisation « Place de la Fontaine », le coût de cette carte est réduit de 1 ● (or). Au début de votre tour en tant qu'Attaquant, vous pouvez mettre toutes les cartes Modernisation présentes dans la zone de Modernisation (excepté les cartes Palais Royal) en-dessous du deck de Modernisation et ce dans n'importe quel ordre.
2	Pirate	Lorsque votre Royaume possède la carte de Modernisation « Port », le coût de cette carte est réduit de 1 ● (or). Au début de votre tour en tant qu'Attaquant, vous pouvez mettre cette carte en-dessous du deck de Modernisation. Si vous le faites, prenez 2 cartes sur le dessus du deck de Modernisation et placez-les dans votre Royaume sans en payer leur prix.
Carte de modernisation : Trésors		
1	Mystérieuse Montre en Argent	Utilisez l'effet de cette carte seulement lorsque vous êtes l'Attaquant. Durant l'étape de Révélation des cartes de la phase de Bataille, vous pouvez mettre cette carte en-dessous du deck de Modernisation et recommencer la phase de Bataille du début.
2	Bouclier en Acier	Utilisez l'effet de cette carte seulement lorsque votre adversaire est Attaquant. Lorsque tous les personnages (ou tous sauf un) de votre adversaire échouent à apporter leur revenus dans leur Royaume pendant la phase de bataille, vous pouvez bouger une ressource ● (honneur) de la zone de Ressource vers votre Royaume.

1	Épée Légendaire	Utilisez l'effet de cette carte seulement lorsque vous êtes l'Attaquant. Chaque fois que 3 de vos personnages apportent leurs revenus dans votre Royaume pendant la phase de Bataille, vous pouvez bouger 3 ressources ● (honneur) de la zone de Ressource vers votre Royaume.
1	Livre Magique Interdit	Utilisez l'effet de cette carte seulement lorsque vous êtes l'Attaquant. Chaque fois que 3 de vos personnages apportent leurs revenus dans votre Royaume pendant la phase de Bataille, vous pouvez bouger toutes les cartes Modernisation de la zone de Modernisation (excepté les cartes Palais Royal) vers votre Royaume.
2	Cheval de Guerre Célèbre	Lorsque vous êtes Attaquant, vous pouvez toujours réaliser une action supplémentaire pendant la phase de Développement.
Carte Bonus		
1	Prêtre (ver 2.0)	Lorsque vous avez dans votre Royaume la carte de Modernisation «Église », le coût de cette carte est réduit de 2 ● (or). Bougez une ressource ● (honneur) de la zone de Ressource vers votre Royaume au début de votre tour comme Attaquant.
1	Aide de Jeu (tour de jeu)	(ndt : Voir le tableau ci dessous)

Début du Tour (Seul l'Attaquant réalise ces actions)

① L'Attaquant peut utiliser n'importe quel effet des cartes Modernisation qui s'applique au début du tour.

② L'Attaquant pioche un nombre de cartes sur le dessus du deck de Modernisation égal au nombre d'espaces vides dans la zone de Modernisation. L'Attaquant place ensuite les cartes faces visibles pour rétablir la ligne des 4 Modernisations à côté de la pile de cartes Modernisation « Palais Royal »



③ L'Attaquant choisit une ressource de type Or, Nourriture ou bien Terre et il bouge un jeton de cette ressource vers son Royaume.

① Phase de Développement (seul l'Attaquant réalise cette phase)

L'Attaquant réalise **1 seule fois 1 de ces actions** :

- Obtenir une Modernisation
- Promouvoir un personnage
- Passer
- Renforcer un personnage (valable pour la règle optionnelle)
- Attacher un personnage (valable pour la règle optionnelle)



② Phase de Combat (l'Attaquant et le Défenseur réalisent cette phase)

(1) Jouer des cartes

(2) Révéler des cartes

(3) Déterminer les résultats de l'Attaquant

(4) Retirer les règles du champs de Bataille



③ Phase de Développement (seul l'Attaquant réalise cette phase)



Répéter la ① Phase de Développement

Fin du Tour