

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com



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



4 terrains non constructibles



• 28 tuiles Lieux

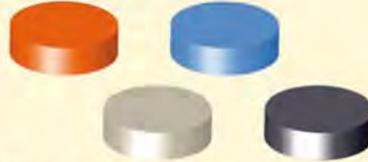


• 160 bâtiments - 40 de chaque couleur



• 4 marqueurs d'or

1 marqueur de chaque couleur



• 1 tuile 1er Joueur



• 25 cartes Terrain



• 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 constituent sa réserve personnelle



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



1 marqueur d'or



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 débiter 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



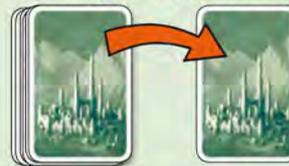
Côté pictogramme :
Bonus utilisable



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 Lieu 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.

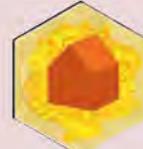
2. Les bâtiments ne peuvent être construits que sur les Terrains constructibles suivants : Prairie, Canyon, Désert, Champ de fleurs et Forêt.



Prairie



Canyon

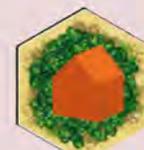


Désert

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.



Champ de fleurs



Forêt

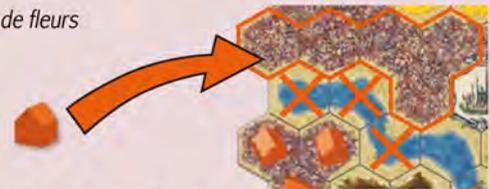
3. Chaque bâtiment doit toujours être posé **adjacent** à au moins 1 bâtiment déjà posé du même joueur, si possible.

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).



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.

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 bénéficier 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.)



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.

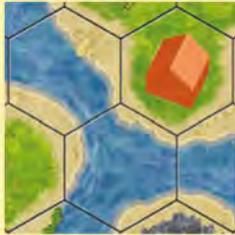
Cartes Personnages du royaume (NdT : textes en anglais d'origine retranscrits pour référence)



FISHERMEN

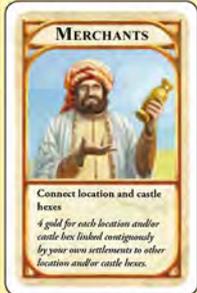
Build settlements on the waterfront
1 gold for each of your own settlements built adjacent to one or more water hexes.

PÊCHEURS



1 point

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



MERCHANTS

Connect location and castle hexes
4 gold for each location and/or castle hex linked contiguously by your own settlements to other location and/or castle hexes.

MARCHANDS



4 points

4 points

4 points 4 points 0 point

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



DISCOVERERS

Build settlements on many horizontal lines
1 gold for each horizontal line on which you have built at least one of your own settlements.

EXPLORATEURS

Ligne horizontale —



1 point

1 point

1 point

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



HERMITS

Create many settlement areas
1 gold for each of your own separate settlement and for each separate settlement area.

ERMITES



1 point

1 point

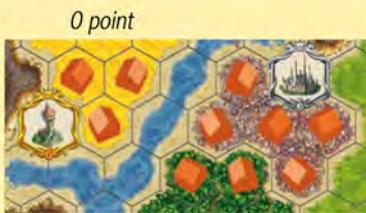
1 point pour chacun de vos villages. Un village est un groupe de bâtiments adjacents du même joueur (même composé d'un seul bâtiment).



CITIZENS

Create a large settlement area
1 gold for every 2 of your own settlements in your largest own settlement area.

CITOYENS



0 point

3 points

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



MINERS

Build settlements next to a mountain
1 gold for each of your own settlements built adjacent to one or more mountain hexes.

MINEURS



1 point

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



WORKERS

Build settlements next to location or castle hexes
1 gold for each of your own settlements built adjacent to a location or castle hex.

ARTISANS



1 point

0 point

1 point

1 point

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



KNIGHTS

Build many settlements on one horizontal line
2 gold for each of your own settlements built on that horizontal line with the most of your own settlements.

CHEVALIERS

Ligne horizontale —



6 points

0 point

0 point

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.



LORDS

Build the most settlements in each sector
Each sector: 12 gold for the maximum number of settlements there; 6 gold for the next highest number of settlements.

SEIGNEURS



8x 12 points

8x 12 points

6x 6 points

2x 0 point

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.



FARMERS

Build settlements in all sectors
3 gold for each of your own settlements in that sector with the fewest of your own settlements.

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".

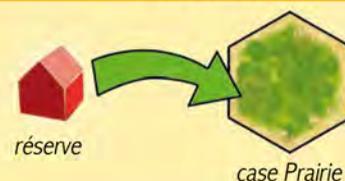
Actions Bonus : CONSTRUIRE = poser sur le plateau un bâtiment supplémentaire pris dans votre réserve personnelle



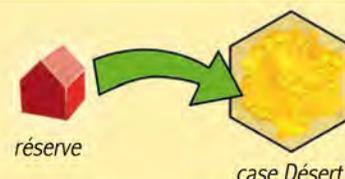
Oracle [Oracle]
Construisez 1 bâtiment sur une case Terrain joué.
Adjacent si possible.



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



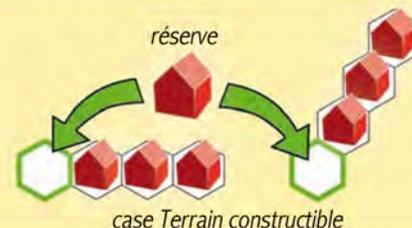
Oasis [Oasis]
Construisez 1 bâtiment sur une case Désert.
Adjacent si possible.



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).



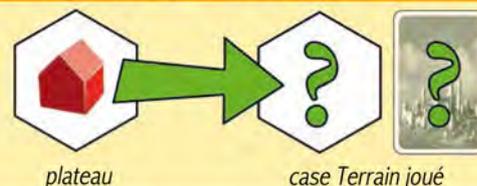
Taverne [Tavern]
Construisez 1 bâtiment **au bout d'une ligne droite d'au moins 3** de vos bâtiments alignés dans n'importe quelle direction (cette ligne de 3 ne doit pas être courbée).
La case doit être un Terrain constructible.



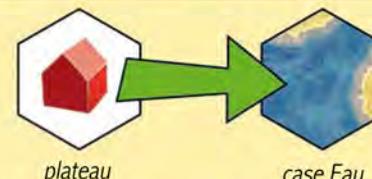
Actions Bonus : DÉPLACER = prendre un de vos bâtiments n'importe où sur le plateau puis le reposer ailleurs



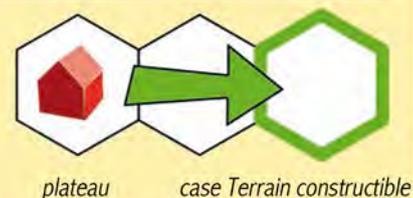
Grange [Barn]
Déplacez 1 bâtiment sur une case Terrain joué.
Adjacent si possible.



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.



KINGDOM BUILDER



NOMADS

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

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.



- **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

- **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

Une explication détaillée des nouvelles cartes Kingdom Builder se trouve à la page 3 des règles du jeu au paragraphe « Cartes Kingdom Builder »

- **2 cartes d'échange**



Les cartes « ouvriers » et « commerçants » du jeu de base doivent être remplacées par les nouvelles cartes « ouvriers » et « commerçants » ci-jointes.

- **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



- **1 règle du jeu**

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

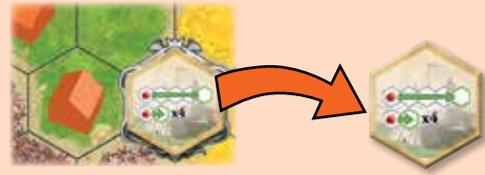


Côté image et côté pictogramme

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.



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 cartes « ouvriers » et « commerçants » du jeu de base doivent toujours être remplacées par les nouvelles cartes « ouvriers » et « commerçants » ci-jointes.

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.

2 pièces d'or



Bergers

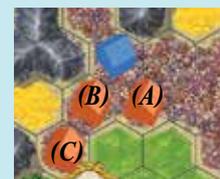
Complète la surface.

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
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.

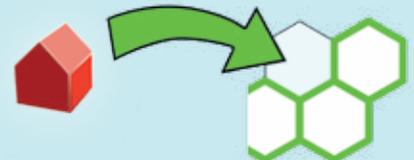


Joueur Orange voudrait déplacer une de ses cités. Il a 4 possibilités. Il n'en a pas d'autres puisque son chemin est bloqué par des obstacles.



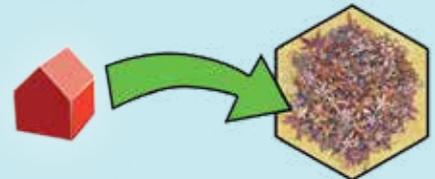
Village

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

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

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

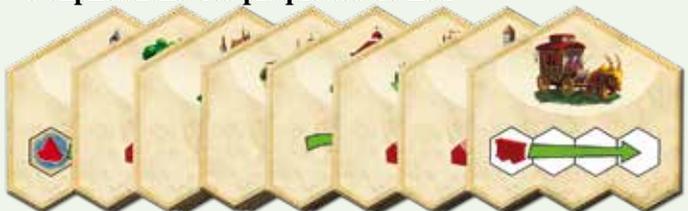
2x hôtel de ville

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 spéciale « 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.

- 1 livret de règles

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

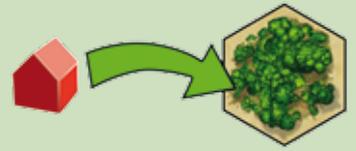
L'Extension 2 : Crossroads introduit 8 nouveaux lieux.

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



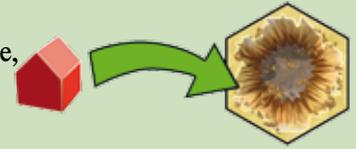
Chalet de forestier

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.



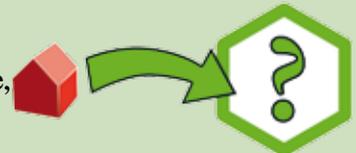
Monastère

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.



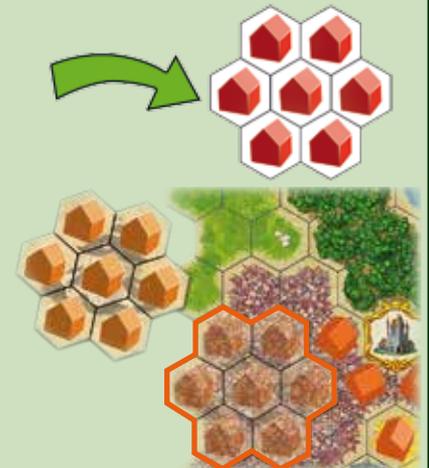
Action spéciale : utilisation de la tuile grande ville



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.**



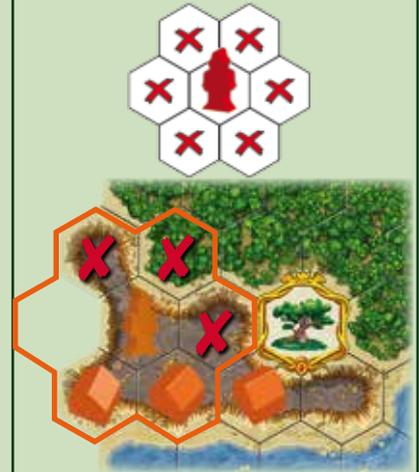
Caserne

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

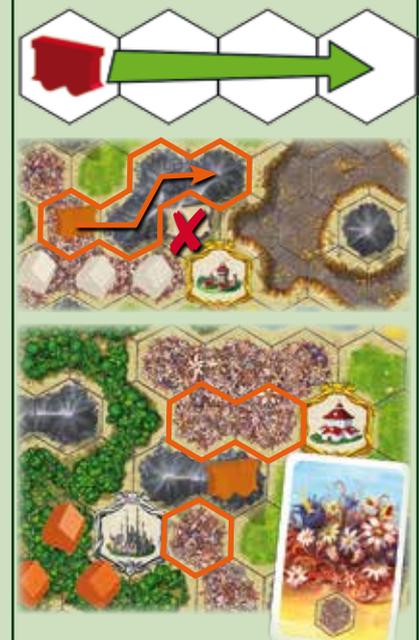
À chacun de vos tours de jeu, vous avez le choix entre **trois options** :

- 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

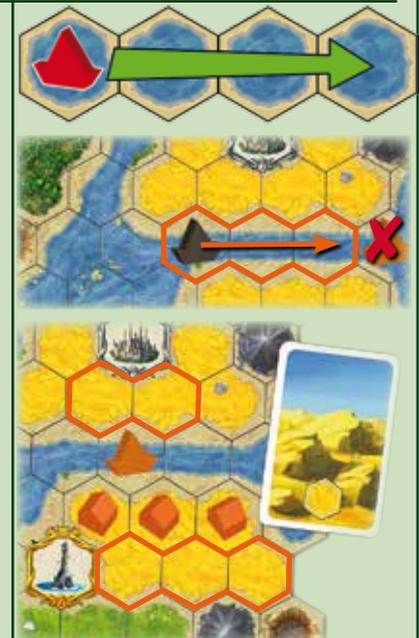
À chacun de vos tours de jeu, vous avez le choix entre **trois options** :

- 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.



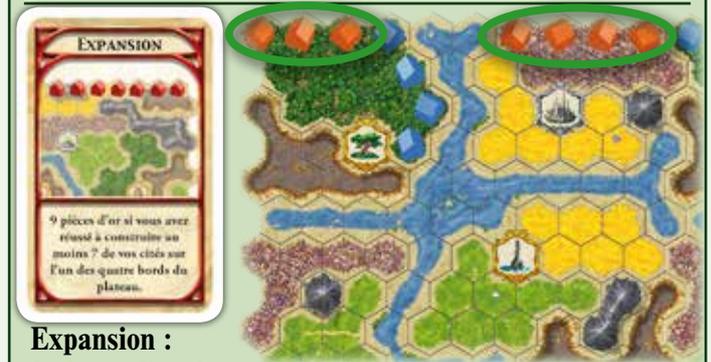
Refuge :

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



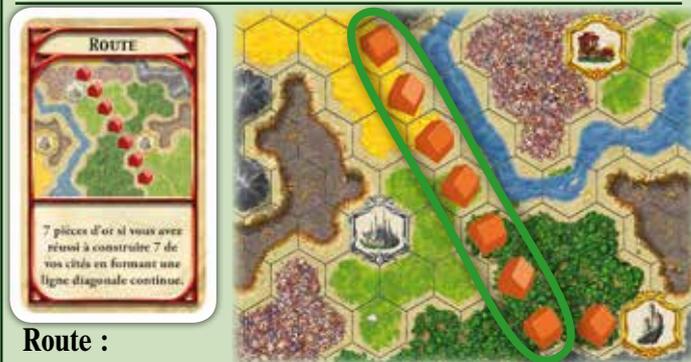
Forteresse :

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



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.



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.



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 !

Kingdom Builder – Extension Capitole

Traduction française par François Haffner

DONALD & VICTORIANO
KINGDOM
BUILDER **M**



Capitole

 Lorsque les quadrants comportant l'Oracle ou le Port sont actifs, placez le capitole sur un des deux châteaux.

La règle suivante s'ajoute :

à la fin de la partie, gagnez un Or pour chaque propre cité construite à côté ou à deux cases du capitole.



