

# KING'S FORGE

*Glassworks*





### Décret Royal

*Vu le grand nombre de candidats pour le poste de Forgeron du Roi, le Roi Sedwickson III augmente les exigences minimales. En plus des deux ans de cours au collège requis (ou d'expérience pratique dans le monde réel), le Roi demande aux candidats d'avoir deux ans d'expérience comme verrier (les glaciers ne sont pas acceptés).*

## Description du jeu

Glassworks est une extension pour le jeu King's Forge. Il est recommandé que les joueurs soient déjà familiers des règles du jeu de base King's Forge avant de jouer avec cette extension. Cette extension ajoute :

- Un nouveau matériau de fabrication, les dés Verre.
- Un nouvel emplacement de ressources permanent, la Verrerie avec ses règles spécifiques.
- De nouvelles cartes Ressource et Objet ; beaucoup d'entre elles sont en lien avec la nouvelle mécanique Verrerie.

## Matériel

28 dés

- 26 dés bleu-vert translucides Verre
- 2 dés jaunes à 8 faces pour la carte « Academy »

32 cartes

- 24 cartes Objet
- 8 cartes Ressource

6 tuiles Verrerie

## Le verre

King's forge - Glassworks introduit un tout nouveau type de matériau : le Verre. Les joueurs peuvent obtenir cette nouvelle ressource par les tuiles Verrerie et certaines cartes Ressource. Les dés Verre ont les mêmes fonctions que les quatre autres types de dés à une exception près : ils sont « perdus » lors de la fabrication réussie d'un objet. Les dés Verre peuvent être utilisés pour satisfaire les coûts de cartes Ressource suivants :



## Mise en place

Quand vous jouez avec l'extension Glassworks, soyez sûr de bien mélanger les cartes Objet de Glassworks au paquet de cartes Objet avant le début de la partie. La pioche des cartes Objet est construite normalement, mais elle contient maintenant aléatoirement des cartes Objet en « verre » dans chaque partie.

Après avoir séparé les deux mines et les deux forêts, mélangez les cartes Ressource de Glassworks (marquées par l'icône  au coin supérieur droit) au reste des cartes Ressource du jeu de base (aussi bien que les cartes Ressource incluses dans d'autres extensions si désiré). Ajoutez normalement sept

cartes (dix dans une partie à 5 joueurs ou avec l'extension Apprentice) de ce paquet aux deux mines et deux forêts pour former normalement la pioche Ressource.

Placez les dés Verre à un emplacement facile à accéder, près de la réserve des autres dés.

Finalement, mélangez les tuiles Verrerie et remettez-en trois dans la boîte, elles ne seront pas utilisées pour cette partie. Placez les trois restantes à un emplacement facile à accéder autour du plateau de jeu (de préférence, quelque part en dessous des quais).

Note : dans une partie à 2 joueurs, placez seulement deux tuiles Verrerie et remettez-les quatre autres dans la boîte.



## Les tuiles Verre dans le jeu

Plusieurs cartes Ressource de King's Forge - Glassworks donnent aux joueurs la possibilité d'obtenir des dés Verre comme les autres ressources. Cependant, la principale façon d'obtenir du verre consiste à « visiter » les tuiles Verrerie (notez qu'il n'y a que 3 tuiles de ce type utilisées pour chaque partie). Durant son tour de la phase Ressource, un joueur peut décider de se rendre sur une tuile Verrerie et choisir une des six habiletés. Le joueur paie le coût de l'habileté choisie (note : un coût  DOIT être payé pour utiliser des dés Verre), et reçoit le nombre de dés Verre indiqué. Les dés Verre acquis sont placés normalement sur la tuile Forge du joueur.

Réaliser cette action équivaut à réaliser une action Quai. Après que le joueur ait reçu ses dés Verre, il doit prendre une carte parmi les cartes Ressource disponibles et la placer devant lui face-cachée. Une nouvelle carte Ressource est révélée. S'il n'y a plus de carte Ressource disponible, le joueur ne peut pas se rendre sur une tuile Verrerie. Le jeu continue de manière normale en sens horaire. Aucun autre joueur ne peut choisir une action Verrerie déjà utilisée durant une même manche mais il peut utiliser la deuxième action d'une même tuile

Verrerie. Les dés alloués doivent rester sur la tuile Verrerie jusqu'à la phase Nettoyage.

Les dés Verre peuvent être utilisés pour payer le coût d'activation d'habiletés et d'actions avec l'icône  ou  durant la phase Ressource. De plus, certaines cartes Ressource nécessitent l'utilisation de Verre (indiqué par ). De plus, pour les cartes et habiletés qui fournissent aux joueurs n'importe quel type de dés, le joueur peut choisir des dés Verre. Cela inclut les cartes comme la « Library » et le « Conjurier ». Référez-vous à l'annexe de la page 6 pour plus d'informations sur les interactions du verre avec certaines cartes Ressource spécifiques.

De la même façon que les quatre autres types principaux de dés, les dés Verre sont limités dans la réserve. Si la réserve de dés Verre est épuisée, aucun joueur ne peut en gagner tant qu'il n'y en a plus dans la réserve.

En page suivante, vous trouverez les illustrations des 6 tuiles Verrerie.



## Fabriquer avec le verre

Utiliser du verre durant la phase Fabrication est différent que d'utiliser d'autres dés. Après avoir complété la fabrication d'un objet, les dés Verre sont remis dans la réserve générale à la fin du tour. Tous les autres dés sont remis normalement sur la tuile Forge du joueur. Quand le dé Verre d'un joueur est remplacé par un autre dé (par ex. pendant un « vol »), ce dé est remis sur sa tuile Forge du joueur et PAS dans la réserve générale.

## Nouvelles cartes Fabrication

King's Forge - Glassworks introduit 24 nouvelles cartes Fabrication qui sont conçues pour être mélangées aux cartes du jeu de base. Ces nouvelles cartes requièrent au moins un dé Verre. Si vous intégrez ces cartes, vous devez aussi intégrer les tuiles Verrerie et il est fortement recommandé d'y ajouter aussi les cartes Ressource Glassworks dans les cartes Ressources disponibles pour la partie lors de la mise en place.

## Description des cartes Ressource Glassworks

King's Forge - Glassworks inclut 8 nouvelles cartes Ressource pour diversifier votre jeu. Ces cartes sont prévues pour être mélangées avec vos cartes Ressource non-forêt et non-mine avant le début de chaque partie. Vous trouverez ci-dessous les clarifications des règles des nouvelles cartes Ressource.

### BANK

Haut : Allouez un dé Gemme ou Magie et un dé de n'importe quelle sorte de votre stock pour transférer un dé Gemme de la réserve sur votre tuile Forge. Les dés alloués sont placés sur votre tuile Forge durant la phase Nettoyage.

Bas : Quand un joueur active cette action de la « Bank », il doit immédiatement placer X dés de son stock de dés inutilisés sur cette carte (X peut être « 0 »). A n'importe quel moment du reste de la manche, ce joueur peut enlever un dé de la « Bank » et le mettre sur sa tuile Forge pour augmenter de 1 n'importe quel dé. Cet effet peut être répété sur un même dé ou sur différents dés. Notez que cela veut dire que le joueur peut ainsi remettre des dés de la « Bank » sur sa tuile Forge durant la phase Ressource et peut ensuite utiliser la carte « Astrologer » au début de la phase Fabrication pour récupérer les dés de sa tuile Forge et les lancer pour la phase Fabrication.

### CELLAR

Haut : Allouez quatre (3 et 1) dés de n'importe quelle sorte de votre stock pour transférer un dé Bois et un dé Gemme de la réserve sur votre tuile Forge. A la phase Nettoyage, trois dés alloués sont remis directement dans la réserve générale et l'autre est placé sur votre tuile Forge.

Bas : Allouez un dé de n'importe quelle sorte de votre stock pour transférer un dé Verre de la réserve sur votre tuile Forge.

De plus, vous pouvez augmenter, une seule fois durant cette manche, un dé lancé de 1. Le dé alloué est placé sur votre tuile Forge durant la phase Nettoyage.

### FOUNDRY

Haut : Allouez trois dés de n'importe quelle sorte de votre stock pour transférer deux dés Verre de la réserve sur votre tuile Forge. Les dés alloués sont placés sur votre tuile Forge durant la phase Nettoyage.

Bas : Allouez neuf dés de n'importe quelle sorte de votre stock pour transférer quatre dés Métal directement dans votre stock de dés utilisables. Les dés alloués sont placés sur votre tuile Forge durant la phase Nettoyage.

## FURNACE

Haut : Allouez un dé Bois et deux dés de n'importe quel type de votre stock pour transférer trois dés Verre de la réserve directement dans votre stock de dés utilisables. Le dé Bois est remis dans la réserve générale et les deux autres dés sont placés sur votre tuile Forge durant la phase Nettoyage.

Bas : Allouez un dé de n'importe quelle sorte de votre stock. Une seule fois durant ce tour, augmentez de 2 un dé que vous venez de venez de lancer et un autre dé de 1. Ces bonus ne peuvent pas être combinés sur un seul dé ou mis de côté pour plus tard. Ils doivent être utilisés en même temps. Par exemple, si vous obtenez un « 1 » avec un dé pour le « Laboratory » pendant la phase Ressource, vous pouvez utiliser le +2 pour augmenter le dé à « 3 », mais vous ne pouvez pas utiliser le +1 pour ce même dé ou le garder pour plus tard. Le dé alloué est remis directement dans la réserve générale durant la phase Nettoyage.

## GLASSBOWER

Haut : Prenez deux dés Verre dans la réserve et mettez-les dans votre stock de dés utilisables. Ensuite, dans le sens horaire, chaque adversaire prend deux dés Verre de la réserve et les place sur sa tuile Forge. Rappel : les dés Verre sont limités et tous les joueurs ne pourront peut-être pas gagner de dés.

Bas : Allouez un dé Verre de votre stock. Une seule fois durant ce tour, relancez autant de dés que vous le souhaitez parmi les dés que vous venez juste de lancer.

Le dé alloué est remis directement dans la réserve générale durant la phase Nettoyage.

## LABORATORY

Haut : Allouez un dé Verre de votre stock et lancez un dé « disponible » (ce dé peut venir de votre propre stock, d'une tuile forge ou de la réserve générale du moment qu'il est remis à sa place tout de suite après le lancer). Le dé lancé peut être modifié. Si le résultat est 1, 2 ou 3, transférez un dé Bois de la réserve sur votre tuile Forge. Si le résultat est 4, 5 ou 6 transférez-y un dé Gemme. Le dé alloué est remis directement dans la réserve générale durant la phase Nettoyage.

Bas : Allouez 2 dés de n'importe quel type de votre stock. Vos dés Verre inutilisés peuvent être utilisés comme des dés Métal, Bois ou Gemme durant la phase Fabrication de ce tour. **Cependant, notez que les dés Verre utilisés de cette manière retournent dans la réserve générale durant la phase Nettoyage comme les autres dés Verre et pas sur votre tuile Forge.** Ces dés Verre sont remis dans la réserve générale qu'ils aient été placés ou non sur un espace Verre d'une carte Objet. Voir plus haut les règles sur les dés Verre pour plus de détails. Durant la phase Nettoyage, les dés alloués sont placés sur votre tuile Forge.

## UNDERCROFT

Haut : Prenez gratuitement un dé Verre de la réserve pour le mettre sur votre tuile forge.

Bas : Allouez cinq dés de n'importe quelle sorte de votre stock pour transférer un dé Magie de la réserve sur votre tuile Forge. Dans le sens horaire, tous les adversaires transfèrent un dé Métal de la réserve dans leur stock de dés utilisables. Il est possible que certains joueurs ne reçoivent pas de dé si la réserve n'en contient pas suffisamment.

## ACADEMY

Haut : Allouez cinq dés de n'importe quelle sorte de votre stock pour transférer un dé Gemme et un dé Magie de la réserve sur votre tuile Forge. Tous les dés alloués sont remis directement dans la réserve générale durant la phase Nettoyage.

Bas : Allouez trois (2+1) dés de n'importe quelle sorte de votre stock. Durant la phase Fabrication, lancez le dé jaune à 8 faces en même temps que les dés de votre stock. Le dé lancé peut être modifié ☺. Il peut être utilisé comme un dé de N'IMPORTE QUEL TYPE. Notez que la valeur du dé peut-être de 8 ou plus ! Cela peut rendre le vol d'un objet TRÈS DIFFICILE pour les autres joueurs quoi que pas impossible avec suffisamment de bonus ☺. A la fin de la manche, assurez-vous de retourner le dé jaune dans la réserve générale. Les dés jaunes ne sont pas limités. Si plusieurs joueurs sont en possession de cette habileté (par ex. : un joueur copie la carte « Academy » avec la carte

"Workshop" et la carte apprenti "Uma" est en jeu), des dés de substitution doivent être utilisés.

A la phase Nettoyage, deux dés alloués sont remis directement dans la réserve générale et un dé est placé sur votre tuile Forge.

## Crédits

Auteur : Nick Sibicky

Illustrateur : Jonathan Kirtz

Directeur artistique : Dann May

Graphistes : Jonathan Kirtz, Dann May et Cody Jones

Producteur exécutif : W. David MacKenzie

Editeur : Game Salute

Traduction libre : Jean Dorthe

