

Kingdom Builder



But du jeu : Etre le **plus riche** à la fin de la partie. Il faut **construire un royaume en plaçant des cités sur les cases du jeu. Un maximum de cités** (1 cité par case) **est à poser pour rapporter un maximum d'or. 8 tuiles spéciales** au pouvoir différentes augmentent les chances de victoire. **3 cartes objectifs** (sur 10 possibles) sont tirées au hasard en début de partie et **vont indiquer comment récolter de l'or pour chaque partie.**

Préparation du jeu :

- Emboîter au hasard **4 quadrants** et retourner **1 des quadrants non utilisés** pour le comptage des points.
- Placer sur ces quadrants, à chaque lieu correspondant, **2 petites tuiles « lieu » hexagonales.** (8 sortes)
- Placer les **4 explications des plaquettes de lieu** correspondantes au bord des 4 quadrants.
- Piocher au hasard **3 cartes « objectifs »** et les placer **face visible** : les lire à haute voix.



↑
Plaquette de lieux



↑
Cartes « terrain » de 5 sortes dans l'ordre :
« Désert, forêt, herbe, désert, fleurs ».

- Mélanger les cartes « terrains » et en donner une à chaque joueur face cachée.
- Donner **40 jetons de cités** de la même couleur à chaque joueur.
- Donner un pion de la même couleur pour compter les points en fin de partie, à chaque joueur.
- Donner le jeton « 1^{er} joueur » à un joueur au hasard.

Déroulement du jeu : A son tour de jeu chaque joueur,

1 ► Pioche et retourne sa CARTE « terrain »



2 ► DOIT CONSTRUIRE 3 CITES de sa réserve sur des **TERRAINS LIBRES** correspondants au type de terrain de la carte piochée (sable, herbe, forêt, canyon, fleurs), en respectant le **CODE DE CONSTRUCTION.**

CODE général de CONSTRUCTION des CITES

- **1 seule citée par case.**

- Sont constructibles **uniquement** les cases de terrain suivantes : **herbe, forêt, fleur, sable, canyon** > **pas dans la montagne ni la rivière (sauf avec la tuile « port » pour la rivière)**

- Le joueur doit **TOUJOURS CONSTRUIRE CHAQUE NOUVELLE CITE A COTE d'une CITE LUI APPARTENANT, tant que c'est POSSIBLE !**

> **Si cette action n'est PAS POSSIBLE et seulement si elle n'est pas possible, le joueur peut choisir une NOUVELLE CASE « TERRAIN » LIBRE AILLEURS :**

- **Si un joueur tire une carte où il n'y a aucun terrain constructible, il pioche une AUTRE CARTE « terrain »**

- **Tuile « LIEUX » permettent de POSER 1 CITE SUPPLEMENTAIRE ou de DEPLACER une cité posée, selon les tuiles « lieu » : voir plus loin.**

- **Case « CHATEAU » :** Si le joueur construit au moins une cité à coté d'une case « château », **il obtient 3 PIECES D'OR à la fin de la partie**

> **! Si le joueur pose plusieurs cités adjacentes au même château, cela ne lui rapporte toujours que 3 pièces d'or !**

3 ► et PEUT jouer ses tuiles DE LIEU et il la retourne pour montrer qu'il l'a utilisée à ce tour

- soit AVANT la pose obligatoire ;
- soit APRES la pose obligatoire mais **JAMAIS PENDANT !**
- soit 1 seule ;
- soit plusieurs plaquettes de lieu qui permettent :
 - soit de CONSTRUIRE une cité SUPPLEMENTAIRE ;
 - soit de DEPLACER une cité DEJA POSEE précédemment.



REGLES de POSE des TUILES « 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 ». S'il n'y en a pas, le joueur ne reçoit rien.
 - ! L'action ne pourra être utilisée qu'au PROCHAIN TOUR !
 - ! Un joueur ne peut obtenir qu'1 tuile « lieu » VIA 1 MEME CASE « lieu » mais peut avoir 2 tuiles identiques si elles proviennent de 2 cases « lieu » distinctes du plateau !
 - Un joueur ne peut jouer 2 fois la même action par tour que s'il possède 2 tuiles de la même action !
 - Le joueur garde sa tuile « lieu » tant qu'il a une cité adjacente à la case lieu correspondante.
 - > ! Si un joueur déplace la cité adjacente au lieu dont il a une tuile, le joueur perd définitivement la tuile qui est écartée du jeu !
- Avec la tuile « ORACLE » et « GRANGE », l'action se fait sur le terrain indiqué par la carte piochée.
- Avec la tuile « OASIS », « FERME » ou « PORT », l'action se fait sur le terrain indiqué par la tuile « lieu » (désert, herbe et eau).
- Avec la tuile « TOUR », l'action se fait sur n'importe quel terrain bord du plateau, **mais toujours à côté d'une cité à soi s'il y en a au bord du plateau !!**
- Avec la tuile « TAVERNE », l'action se fait sur n'importe quel terrain mais à l'extrémité d'une chaîne de 3 cités à soi.
- Avec la tuile « ENCLOS », l'action se fait sur n'importe quel terrain :
 - > C'est la seule tuile pour laquelle **la règle d'avoir une cité adjacente ne s'applique pas !**

4 ► A la fin de son tour de jeu, pose sa CARTE dans la pile de DEFAUSSE

5 ► Puis PIOCHE une autre carte « terrain » sans la montrer aux autres joueurs, avant son tour de jeu suivant.

Fin du jeu :

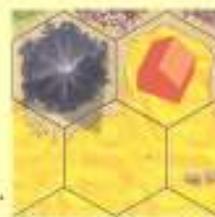
- Dès qu'un joueur a posé ses 40 cités, on termine le tour de table jusqu'au premier joueur exclus.
- On compte les points, joueur par joueur, et objectif par objectif.
- Le plus riche gagne la partie
 - > Si égalité, les joueurs gagnent ensemble.

Cartes Kingdom Builder



1 pièce d'or

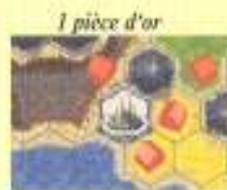
Remarque : action spéciale « port »; la carte « pêcheur » ne rapporte aucune pièce d'or pour les cités construites sur une case « eau ».



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

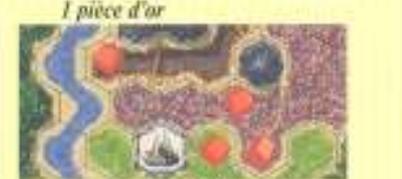


Ligne horizontale
1 pièce d'or
1 pièce d'or
1 pièce d'or



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

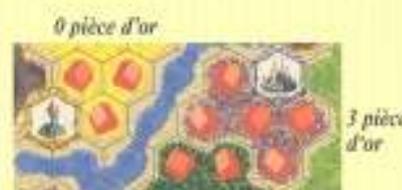
Remarque : Si un joueur a le même nombre de cités sur deux lignes horizontales (ou plus), seule une ligne sera comptée.



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.



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 :
10x 6x
6x 4x
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 élevés 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.

Cartes « OBJECTIFS » REMARQUES

- **CHEVALIER S** : Seule compte **la ligne ayant le plus de cités ! Les cités ne doivent pas être obligatoirement adjacentes !**
- **CITOYENS** : coller un maximum de ses cités pour avoir une grosse région de cités connectées. **Seule la plus grosse région est comptée.**
- **COMMERCANTS** : 4 points par château ou lieu relié entre eux > **1 château relié à 1 lieu rapporte 2 X 4 pts.**
- **ERMITE** : **1 cité isolée rapporte autant qu'une région** (groupe de cités connectées)
- **EXPLORATEUR** : on compte le nombre de **LIGNE horizontale** sur laquelle le joueur a, **NE FUT CE QU'1 SEULE CITE.**
- **LORDS** : **rapporte beaucoup de points !!** On regarde qui a la MAJORITE **dans CHAQUE CADRANT** et pour chacun de ceux-ci **le premier ou les premiers ex aequo reçoivent TOUS 12 points, et MEME le 2^{ème} ou les 2èmes ex aequo reçoivent TOUS 6 points même s'il y a déjà deux premiers ex aequo !**
> **Un joueur avec zéro peu marquer des points !!**
- **OUVRIERS** : **Les 3 pièces d'or attribués pour 1 cité adjacente à un château comptent en plus !**
- **PECHEURS** : **1 point par cité construite près d'une rivière. Les cites dans l'eau avec la tuile « port » ne rapporte pas de points.**
- **PAYSANS** : **le joueur doit avoir construit AU MOINS 1 CITE PAR CADRANT** et c'est là **où il y en a le MOINS qu'on comptabilise.**

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

Action spéciale : construire une cité supplémentaire issue de la réserve **Flèche courbe = 4^{ème} cité en + à poser**



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.



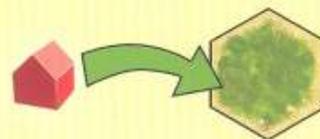
= sur la carte de terrain piochée



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.



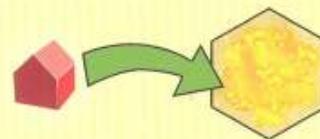
Sur une case « herbe »



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.



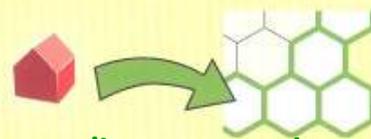
Sur une case « sable »



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.

Sur 1 case au bord du plateau, sur n'importe quel terrain !



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.

Au bout d'une chaîne de 3 cités en ligne droite

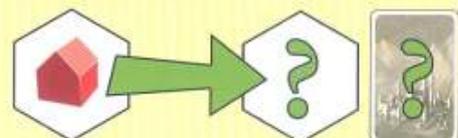


Action spéciale : déplacer l'une de ses colonies **Flèche droite = 1 cité déjà posée peut être DEPLACÉE**



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.

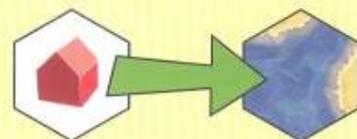


= sur la carte de terrain piochée



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.

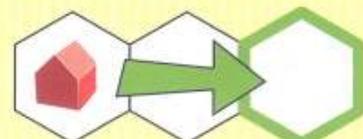


Sur une case mer



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).



SEULE ACTION où il n'est pas nécessaire de respecter le fait d'avoir une cité à coté !