



Kingdoms

Livret de règles

Le roi Tritus a fait appel à vous, ses plus fidèles gouverneurs, pour défendre ses provinces face à l'ennemi. Devancez les autres gouverneurs et persuadez les conseillers du roi de vous porter assistance. Un seul gouverneur pourra être admis au Conseil du Roi. Rassemblez des ressources, construisez des bâtiments et préparez vos défenses. Le futur de Kingsburg est entre vos mains !

But du jeu

Au cours de la partie, les joueurs obtiennent des points de victoire (PV) en influençant les conseillers du roi, en construisant des bâtiments et en repoussant les invasions ennemies. La partie se termine à la fin de la cinquième année. Le joueur avec le plus de PV remporte la partie.

Première partie

S'il s'agit de votre première partie de *Kingsburg*, nous vous conseillons de n'utiliser que les règles du jeu de base (expliquées aux pages 2 à 8), sans les extensions. Si vous connaissez déjà *Kingsburg*, n'hésitez pas à jouer avec les extensions (expliquées aux pages 9 et 10).

Matériel



1 LIVRET DE RÈGLES



1 PLATEAU DE JEU



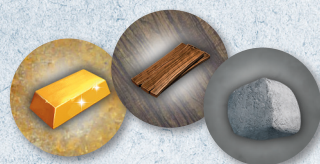
5 PLATEAUX PROVINCE (RECTO VERSO)



6 DÉS BONUS



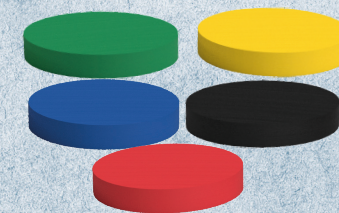
15 DÉS INDIVIDUELS
(3 PAR JOUEUR)



60 JETONS RESSOURCES
(25X OR, 20X BOIS, 15X PIERRE)



120 JETONS BÂTIMENT
(24 PAR JOUEUR)



10 JETONS GOUVERNEUR
(2 PAR JOUEUR)



1 JETON ÉMISSAIRE DU ROI



1 JETON SAISON



1 JETON ANNÉE



20 JETONS +2



20 JETONS SOLDATS (10X 1 ARMÉE,
5X 3 ARMÉES, 5X 5 ARMÉES)



25 CARTES ENNEMIS



CONTENU D'EXTENSION 30 JETONS
ARMÉES DU ROI (6 PAR JOUEUR)



CONTENU D'EXTENSION
24 CARTES GOUVERNEUR

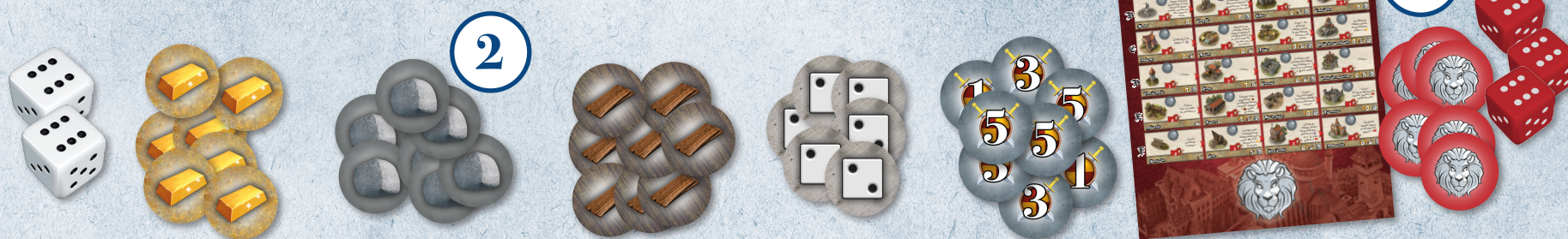
Mise en place

Les étapes de mise en place de base sont expliquées ci-après. S'il s'agit de votre première partie, suivez ces étapes. Si vous jouez avec une extension, suivez également la mise en place de l'extension en question (pages 9-10).

1. Placez le plateau de jeu au centre de la table. Sur le plateau de jeu, placez le jeton Saison sur la case 1 et le jeton Émissaire du roi sur la case 5 de la piste saison. Placez ensuite le jeton Année sur la case I de la piste année.
2. Placez les jetons Ressources, les jetons +2, les jetons Soldats et les dés bonus près du plateau de jeu. Ils constituent la réserve.
3. Séparez les cartes Ennemis selon leur chiffre indiqué au dos en cinq paquets. En commençant par l'Année V et dans l'ordre décroissant,

prenez secrètement une carte au hasard dans chaque pile et placez-la face cachée sur la case 8 de la piste saison. Rangez les cartes restantes dans la boîte sans les regarder.

4. Chaque joueur choisit une couleur et prend les dés individuels, les jetons Gouverneur, les jetons Bâtiment et le plateau Province correspondants. Le symbole Gouverneur de chaque plateau Province doit être visible. Rangez les éléments restants dans la boîte.
5. Chaque joueur place un de ses jetons Gouverneur sur la case 0 de la piste de score. En commençant par la première case, placez aléatoirement les jetons restants sur une case différente du tableau d'ordre du tour.



Déroulement de la partie

Les règles qui suivent concernent les parties pour 3 à 5 joueurs. Pour les parties à 2 joueurs, veuillez lire « Règles pour 2 joueurs » (page 8).

Une partie se découpe en une série de cinq manches qu'on appelle les années. Chaque année se divise en huit phases : quatre saisons et quatre événements spéciaux qui surviennent entre chaque saison. Les différentes phases se déroulent dans l'ordre suivant :

1. La faveur du roi,
2. Printemps (première saison de production),
3. La récompense du roi,
4. Été (deuxième saison de production),
5. L'émissaire du roi,
6. Automne (troisième saison de production),
7. Recrutement de soldats,
8. Hiver (la bataille),

À la fin de chaque phase, avancez le jeton Saison d'une case, puis passez à la phase suivante.

Les phases 1, 3, 5 et 7 sont des événements spéciaux, tels qu'une aide du roi apportée à certains joueurs ou un appel aux armes avant une bataille.

Les phases 2, 4 et 6 sont des saisons de production au cours desquelles les joueurs vont à tour de rôle influencer les conseillers du roi pour obtenir différentes récompenses et construire des bâtiments. Les saisons de production suivent les étapes suivantes :

- a. Lancer de dés et nouvel ordre du tour,
- b. Influencer les conseillers du roi,
- c. Obtenir les récompenses des conseillers,
- d. Construire des bâtiments.

Contrairement aux autres saisons, la phase 8 n'est pas une saison de production. Chaque hiver, les joueurs doivent repousser une armée ennemie, symbolisée par la première carte du paquet Ennemis. Selon le résultat de la bataille, les joueurs peuvent gagner ou perdre des ressources, des PV et même des bâtiments.

À la fin de chaque année, déplacez le jeton Saison sur la case 1 de la piste saison pour débiter une nouvelle année. La partie se termine à la fin de la cinquième année.

Transparence

Les ressources, les jetons et le plateau Province de chaque joueur doivent toujours être visibles de tous les autres joueurs. Tous les résultats de dés doivent aussi rester visibles après chaque lancer.

Phase 1 : La faveur du roi

Le roi a besoin que tous ses gouverneurs fassent prospérer leur province. Il vient donc en aide au gouverneur à la tête de la province la moins développée. Le joueur avec le moins de bâtiments sur son plateau Province obtient un dé bonus qu'il devra utiliser pendant le printemps, avant de le remettre dans la réserve à la fin du printemps.

S'il y a égalité pour le plus petit nombre de bâtiments, le roi aide le joueur à égalité avec le moins de ressources. Si l'égalité persiste, le roi vient en aide à tous les joueurs à égalité. Chaque joueur à égalité obtient alors 1 ressource de son choix au lieu d'un dé bonus.

Pendant la première année, comme tous les joueurs sont à égalité, chaque joueur obtient 1 ressource de son choix et personne ne gagne de dé bonus.

Phase 2 : Printemps

Le printemps, la première saison de production, se résout en suivant les étapes ci-dessous.

a) Lancer de dés et nouvel ordre du tour

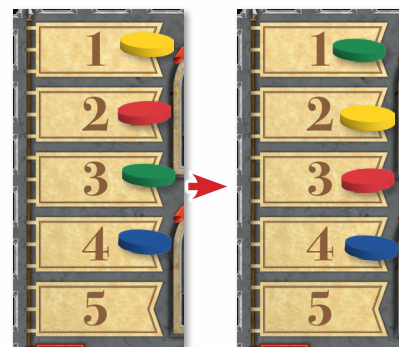
Les joueurs lancent tous leurs dés en même temps, y compris leurs éventuels dés bonus. Ensuite, les joueurs qui possèdent des effets permettant de changer le résultat de leurs dés ou de les relancer peuvent les utiliser, en suivant l'ordre du tour.

Après que les dés ont été modifiés, l'ordre du tour est redéfini selon la valeur totale des dés de chaque joueur. Le joueur dont la valeur est la plus faible commence, le joueur avec la deuxième valeur la plus faible joue ensuite, et ainsi de suite. Remplacez les jetons Gouverneur sur le tableau d'ordre du tour en conséquence.

En cas d'égalité, conservez les jetons Gouverneur des joueurs concernés dans le même ordre que précédemment sur le tableau d'ordre du tour.

Définir l'ordre du tour

Les joueurs lancent leurs dés au début du printemps. Anne obtient un total de 12, Bruno obtient 6, et Cindy et David obtiennent 9. L'ordre du tour est alors défini : Bruno joue en premier, car il a obtenu la valeur totale la plus basse. Cindy et David ont obtenu la même valeur, mais le jeton Gouverneur de Cindy se trouvait en meilleure position que celui de David. C'est donc Cindy qui jouera avant David. Anne terminera le tour, puisqu'elle a obtenu la valeur totale la plus élevée.



b) Influencer les conseillers du roi

En suivant l'ordre du tour, les joueurs peuvent influencer un conseiller ou passer. Un joueur qui décide de passer ne peut plus influencer de conseiller jusqu'à la fin de la saison.

Pour influencer un conseiller, un joueur place au moins un de ses dés sur l'emplacement d'un conseiller sur le plateau. La valeur totale des dés placés doit être égale au rang du conseiller (indiqué dans le bouclier au-dessus de son portrait).



RANG DE LA REINE

Chaque conseiller ne peut être influencé que par un seul joueur chaque saison. Un joueur ne peut donc pas placer de dés sur un emplacement de conseiller sur lequel se trouvent déjà des dés.

Si un joueur n'a plus de dé ou n'a pas la valeur nécessaire pour influencer un conseiller (voir « Dés bonus et jetons +2 », page 5), il doit passer son tour. Quand tous les joueurs ont passé, l'étape prend fin.

Influencer les conseillers du roi

Anne place son 3 et son 5 sur le Trésorier (n° 8).

David remarque que personne d'autre n'a obtenu de 3. Il place son 2 et son 5 sur l'Astronome (n° 7) et conserve son 3 pour plus tard.

Bruno pourrait influencer le Champion (n° 13), mais il choisit de mettre le paquet sur l'Inventeur (n° 15) avec ses deux 4, son 5 et son jeton +2.

À cause d'Anne, Cindy ne peut plus placer son 2 et son 6 sur le Trésorier (n° 8). Elle place donc ses deux 2 sur le Marchand (n° 4).

C'est à nouveau à Anne de jouer. Comme il ne lui reste plus qu'un 1, elle le place sur le Bouffon (n° 1).

Ensuite, David place son 3 sur le Bâtisseur (n° 3) comme il l'avait prévu.

Bruno n'a plus de dé ; il passe son tour.

Cindy place son 6 restant (dé jaune) et son autre 6 (dé bonus) sur la Duchesse (n° 12).

Tous les joueurs ont placé leurs dés. On passe donc à l'étape suivante.



Dés bonus et jetons +2

Durant la partie, les joueurs gagnent des dés bonus et des jetons +2 qu'ils peuvent ajouter à leurs dés individuels pour influencer les conseillers. Les joueurs peuvent placer des dés bonus de la même manière que leurs dés individuels, mais ils ne peuvent pas placer uniquement des dés bonus pour influencer un conseiller ; au moins un dé individuel doit être placé avec un dé bonus.

En influençant un conseiller avec ses dés, un joueur peut utiliser un jeton +2 pour augmenter la valeur totale de ses dés de 2.

À chaque saison de production, chaque joueur ne peut utiliser qu'un jeton +2. Un jeton +2 peut aussi être utilisé sur un groupe de dés comprenant un dé bonus.

c) Obtenir les récompenses des conseillers

Dans l'ordre croissant, chaque conseiller vient en aide au joueur qui l'a influencé. Si un conseiller n'a été influencé par aucun joueur, passez au suivant. Les récompenses de chaque conseiller sont les suivantes.



1

Bouffon : Gagnez 1 PV.

2

Écuyer : Gagnez 1 or.

3

Bâtisseur : Gagnez 1 bois.

4

Marchand : Gagnez 1 or ou 1 bois.

5

Sergent : Gagnez 1 soldat.

6

Alchimiste : Échangez 1 ressource de votre choix contre les 2 autres ressources (ex : échangez 1 pierre contre 1 or et 1 bois).

7

Astronome : Gagnez 1 ressource de votre choix et 1 jeton +2.

8

Trésorier : Gagnez 2 ors.

9

Chasseuse : Gagnez 1 or et 1 bois ou 1 pierre et 1 bois.

10

Maréchal : Gagnez 2 soldats et regardez secrètement la première carte du paquet Ennemis avant de la remettre face cachée en haut du paquet.

11

Forgeron : Gagnez 1 or et 1 pierre ou 1 pierre et 1 bois.

12

Duchesse : Gagnez 2 ressources de votre choix et 1 jeton +2.

13

Champion : Gagnez 3 pierres.

14

Contrebandier : Dépensez 1 PV pour gagner 3 ressources de votre choix. Vous pouvez dépenser 1 PV même si vous en avez 0 ou moins en reculant votre jeton sur la piste de score (ex. : passez de la case 0 à la case 59).

15

Inventeur : Gagnez 1 pierre, 1 or et 1 bois.

16

Magicien : Gagnez 4 ors.

17

Reine : Gagnez 2 ressources de votre choix et 3 PV. Regardez secrètement la première carte du paquet Ennemis avant de la remettre face cachée en haut du paquet.

18

Roi : Gagnez 1 or, 1 pierre, 1 bois et 1 soldat.

Lorsque tous les joueurs ont reçu leurs récompenses, chacun récupère ses dés individuels. Remettez les éventuels jetons +2 et les dés bonus dans la réserve.

d) Construire des bâtiments

En suivant l'ordre du tour, chaque joueur peut construire un bâtiment.

Pour construire un bâtiment, un joueur doit dépenser autant de ressources que son coût indiqué sur le plateau Province. Il place ensuite un de ses jetons Bâtiment sur l'emplacement correspondant de son plateau Province et gagne immédiatement les PV indiqués sur la bannière rouge du bâtiment.

Un joueur peut construire un bâtiment seulement s'il possède déjà tous les bâtiments situés à sa gauche dans la même rangée. Pour chaque rangée, il n'y a donc qu'un seul bâtiment que le joueur peut construire – celui le plus à gauche qui n'a pas encore été construit.

Un même bâtiment ne peut pas être construit deux fois.

Le joueur qui possède le jeton Émissaire du roi peut l'utiliser pour construire un bâtiment supplémentaire à ce tour (voir « Phase 5 : L'émissaire du roi », ci-contre).

Construire un bâtiment

Anne a 2 ors et 1 bois. Elle paie 2 ors pour construire la Statue. Pour indiquer qu'elle possède désormais la Statue, elle place un jeton Bâtiment sur l'emplacement correspondant sur son plateau Province. La Statue rapporte 3 PV; elle avance donc son jeton Gouverneur de 3 cases sur la piste de score. Maintenant qu'elle possède la Statue, elle pourra construire la Chapelle au cours d'une future saison de production.



Tant que les joueurs ont un bâtiment, ils bénéficient de leurs effets décrits sur leur plateau Province. Pour plus d'explications sur les effets des bâtiments, voir « Précisions » (page 10).

Règles de construction

Anne peut construire l'un des bâtiments en surbrillance soit parce qu'ils sont situés dans la première colonne, soit parce qu'elle possède

déjà les bâtiments situés sur leur gauche.



Phase 3 : La récompense du roi

Le roi est satisfait des efforts de ses meilleurs gouverneurs. Le joueur qui possède le plus de bâtiments gagne immédiatement 1 PV. En cas d'égalité, tous les joueurs à égalité gagnent immédiatement 1 PV.

Phase 4 : Été

L'été, la deuxième saison de production, se déroule comme le printemps.

Phase 5 : L'émissaire du roi

Le roi envoie son plus fidèle émissaire aider le gouverneur de la province la moins développée. Le joueur qui possède le moins de bâtiments récupère le jeton Émissaire du roi.

S'il y a égalité pour le plus petit nombre de bâtiments, c'est le joueur avec le moins de ressources qui récupère le jeton Émissaire du roi. Si l'égalité persiste, personne ne récupère le jeton.

L'émissaire du roi peut être utilisé au cours de n'importe quelle saison de production pour bénéficier d'un des effets suivants :

- influencer un conseiller qui a déjà été influencé (par vous-même ou un autre joueur). Placez vos dés pour l'influencer en suivant les règles classiques. Pour cette saison, le conseiller accordera sa récompense deux fois ;
- construire un bâtiment supplémentaire lors de la dernière étape d'une saison de production. Dépensez des ressources égales au coût de chaque bâtiment et suivez les règles de construction classiques.

Après avoir utilisé l'un des effets du jeton Émissaire du roi, remplacez-le sur son emplacement de la piste saison. Si un joueur n'utilise pas son jeton Émissaire du roi avant le début de la phase 5 de l'année suivante, il le replace sur son emplacement de la piste saison.



Phase 6 : Automne

L'automne, la troisième saison de production, se déroule comme le printemps.

Phase 7 : Recrutement de soldats

En suivant l'ordre du tour, chaque joueur peut recruter des soldats pour se préparer à contrer la prochaine invasion. Chaque joueur peut recruter autant de soldats qu'il le souhaite en dépensant 2 ressources de son choix par soldat. Pour chaque soldat recruté, il prend un jeton Soldats de la réserve.

Jetons Soldats

Lorsqu'un joueur recrute des soldats, il prend des jetons de la réserve dont la valeur totale est égale au nombre de soldats recrutés. Les joueurs peuvent « faire de la monnaie » à tout moment. Les soldats permettent de combattre les armées ennemies durant l'hiver.

Phase 8 : Hiver

L'hiver n'est pas une saison de production. Durant cette saison, les joueurs doivent affronter une armée ennemie.

Tout d'abord, le roi envoie des renforts dans chaque province ; le premier joueur lance un dé qui compte pour tous les joueurs. Chaque joueur prend autant de jetons Soldats de la réserve que le résultat du dé.

Ensuite, révélez la première carte du paquet Ennemis. Il s'agit de la menace que les joueurs devront repousser cet hiver.

Déterminez ensuite la force de chaque joueur : ajoutez chaque modificateur (positif ou négatif) provenant de leurs bâtiments à leurs jetons Soldats.

Enfin, déterminez l'issue des batailles de tous les joueurs en comparant leur force avec celle de l'ennemi.

- Si un joueur a une force plus élevée que celle de l'ennemi, le joueur remporte la bataille et gagne les récompenses indiquées sur la carte Ennemis. Le vainqueur avec la force la plus élevée (ou les vainqueurs en cas d'égalité) gagne 1 PV.
- Si la force d'un joueur est égale à celle de l'ennemi, le joueur parvient difficilement à repousser l'attaque. Il ne gagne aucune récompense et ne subit aucune pénalité.
- Si un joueur a une force plus faible que celle de l'ennemi, le joueur est vaincu et subit les pénalités indiquées sur la carte Ennemis.

Types de pénalités de bataille

- **Perte de ressources :** Les ressources perdues sont déposées dans la réserve. Si un joueur n'a pas assez de ressources du type correspondant, il perd tout simplement toutes les ressources de ce type.
- **Destruction de bâtiment :** Le joueur perd un bâtiment dans la colonne la plus à droite de son plateau Province. Si plusieurs bâtiments s'y trouvent, c'est le bâtiment le plus en haut qui est détruit. Quand un joueur perd un bâtiment, il retire le jeton Bâtiment de l'emplacement et perd immédiatement le nombre de PV indiqué sur la bannière rouge du bâtiment. Ce joueur pourra reconstruire ce bâtiment au cours d'une future saison de production.
- **Perte de points de victoire :** Le joueur recule son jeton d'autant de cases sur la piste de score qu'indiqué par la pénalité.

Détails d'une carte Ennemis

FORCE DE L'ENNEMI



PÉNALITÉ
EN CAS DE
DÉFAITE

RÉCOMPENSE
EN CAS DE
VICTOIRE



LE DOS DE CHAQUE CARTE ENNEMIS
DONNE UNE APPROXIMATION DE SA
FORCE, DONNANT AINSI AUX JOUEURS
UNE IDÉE DE CE À QUOI S'ATTENDRE.

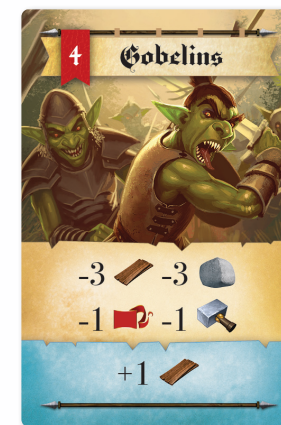
Résolution d'une bataille

Les joueurs révèlent la première carte du paquet Ennemis. Il s'agit d'une armée de Gobelins avec une force de 4.

La force d'Anne est de 4 (2 soldats + 1 grâce à la Palissade + 1 grâce à la Barricade). La bataille se conclut sur une égalité ; Anne n'obtient pas de récompense et ne subit pas de pénalité.

La force de Bruno est de 4 (3 soldats + 1 grâce à la Tour de garde). Bruno n'obtient pas de récompense et ne subit pas de pénalité.

La force de Cindy est de 5 (2 soldats + 1 grâce à la Tour de garde + 1 grâce à la Forge + 1 grâce à la Barricade). Elle remporte la bataille et gagne 1 bois. Puisqu'elle a la force la plus élevée, elle gagne aussi 1 PV.



La force de David est de 3 (1 soldat + 1 grâce à la Tour de garde + 1 grâce à la Barricade). Il est vaincu et devrait perdre 3 bois et 3 pierre, mais il ne possède que 2 ors et aucune pierre ni bois, alors il ne perd aucune ressource. Cependant, il perd 1 PV et les Gobelins détruisent un de ses bâtiments. Il possède cinq bâtiments : l'Auberge, la Tour de garde et la Barricade dans la première colonne, et le Marché et la Grue dans la deuxième. Parmi ces cinq bâtiments, le Marché est celui situé le plus en haut sur la colonne la plus à droite ; il est donc détruit. David retire son jeton Bâtiment du Marché sur son plateau Province. Comme le Marché rapporte 1 PV, David recule son jeton Gouverneur de la piste de score d'une case.



Après avoir résolu toutes les batailles, rangez la carte Ennemis dans la boîte. Tous les joueurs déposent ensuite tous leurs jetons Soldats dans la réserve.

Fin de l'année

À la fin de l'hiver (phase 8), l'année en cours se termine. S'il s'agit de l'année V, la partie prend fin. Sinon, avancez le jeton année d'une case et placez le jeton Saison sur la case 1 de la piste saison pour commencer une nouvelle année.

Gagner la partie

À la fin de la cinquième année, le joueur avec le plus de PV remporte la partie. En cas d'égalité, c'est le joueur à égalité avec le plus de ressources qui gagne. Si l'égalité persiste, c'est le joueur à égalité avec le plus de bâtiments qui gagne. Si l'égalité persiste, les joueurs à égalité se partagent la victoire.

Règles pour 2 joueurs

À deux joueurs, la partie se déroule normalement, à l'exception d'une étape supplémentaire lors de chaque saison de production.

Au début de chaque saison de production et avant toute action, lancez trois dés individuels d'une autre couleur que celles choisies par les joueurs. Placez ces trois dés sur le conseiller dont le rang est égal à la somme des trois dés. Lancez ensuite deux autres dés d'une autre couleur et placez-les de la même manière sur un autre conseiller.

Si la somme du second lancer est égale à celle du premier, placez chaque dé du second lancer sur le conseiller dont le rang est égal à la valeur de chaque dé. Si les deux dés ont la même valeur, placez un des dés comme indiqué et mettez l'autre de côté pour cette saison.

Comme ces conseillers ont été influencés, les joueurs ne peuvent pas les influencer à leur tour pendant cette saison, à moins qu'un des joueurs utilise l'émissaire du roi.

À la fin de la saison de production, mettez ces dés de côté pour pouvoir les utiliser à nouveau lors de la prochaine.

Limite de matériel

Lorsque vous gagnez ou dépensez des ressources ou des jetons, prenez-les ou déposez-les dans la réserve. Considérez que la réserve n'a pas de limite. Si la réserve est à court de ressources ou de jetons, utilisez un substitut. Il n'y a pas de limite aux ressources ou aux jetons qu'un joueur peut posséder.

Aller plus loin

Maintenant que vous connaissez les règles de base, vous êtes prêts pour votre première partie. En cas de question, reportez-vous à la partie « Précisions » (page 10).

Le jeu de base a déjà beaucoup à offrir, mais vous pouvez aussi jouer avec les extensions pour des parties plus pimentées. Vous trouverez des explications sur les extensions sur les pages suivantes.



Extensions

Cette partie du livret de règles détaille la mise en place des trois extensions incluses avec le jeu. Vous pouvez jouer une partie avec n'importe quelle combinaison d'extensions.

Si vous choisissez de jouer avec plusieurs extensions, procédez à leur mise en place une à une, par ordre croissant de leur numéro:

Extension 1 : Bâtiments supplémentaires

Mise en place

Au lieu d'utiliser la face à cinq rangées (B, C, D, E, F) du plateau Province comme indiqué dans les règles de base, tous les joueurs utilisent la face à sept rangées (A, B, C, D, E, F, G).



Pour la partie

Les joueurs possèdent désormais sept rangées de bâtiments plutôt que cinq. Toutes les règles de construction et de destruction de bâtiment restent les mêmes.

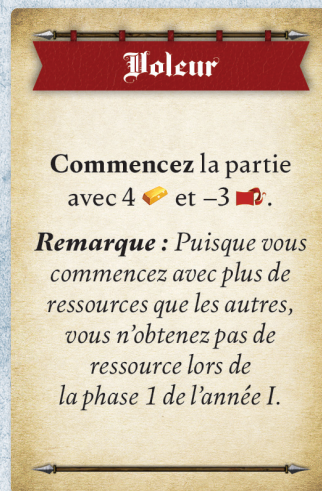
Extension 2 : Cartes Gouverneur

Cette extension contient les cartes Gouverneur, qui vous représentent vous, les joueurs. Chaque gouverneur possède un effet unique qui peut être utilisé au cours de la partie.

Mise en place

À la fin de la mise en place, avant de commencer la partie, mélangez les cartes Gouverneur et distribuez-en trois à chaque joueur. Rangez les cartes restantes dans la boîte. Chaque joueur conserve une de ses cartes et range les deux autres dans la boîte sans les montrer.

Quand tous les joueurs ont choisi leur carte Gouverneur, ils les révèlent simultanément. Chaque carte Gouverneur octroie un effet au joueur qui l'a choisie.



Pour la partie

De base, les effets de gouverneur sont activables, sauf s'ils constituent une restriction (ex. : « vous ne gagnez pas de... »).

La plupart des effets de gouverneur ne peuvent être utilisés qu'une fois par saison, d'autres une fois par année, et d'autres encore une fois par partie.

Les seuls effets de gouverneur qui peuvent être utilisés plusieurs fois commencent par « Lorsque... ». Ces effets concernent le Percepteur, le Menuisier et le deuxième effet du Sculpteur.

Certains effets de gouverneur nécessitent plusieurs conditions pour pouvoir être utilisés. Si ces conditions ne sont pas remplies, ces effets ne peuvent pas être utilisés.

Certains gouverneurs, comme la Damesse ou le Menuisier, octroient plus d'un effet. Leurs effets sont indépendants les uns des autres et peuvent être utilisés à différents moments de la partie.

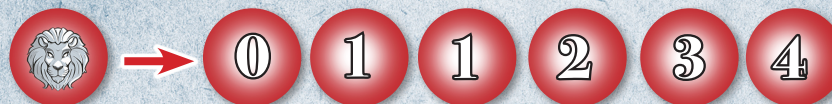
Pour plus d'explications sur les différents effets des gouverneurs, voir « Précisions sur les cartes Gouverneur » (page 11).

Extension 3 : Jetons Soldats

Cette extension contient les jetons Armées du roi. Ils remplacent le lancer de dé de la phase 8 pour déterminer les renforts du roi.

Mise en place

Les joueurs prennent les six jetons Armées du roi de leur couleur.



Pour la partie

Lors de la phase 8, au moment de déterminer les renforts du roi, ne lancez pas de dé. À la place, avant que la carte Ennemi ne soit révélée, les joueurs choisissent secrètement et en même temps un de leur jeton Armées du roi.

Lorsque tous les joueurs ont choisi leur jeton, révélez-les simultanément. Les joueurs gagnent autant de jetons Soldats en renfort qu'indiqué sur leur jeton Armées du roi. Rangez tous les jetons Armées du roi révélés dans la boîte.

Fin de la partie

Les joueurs gagnent autant de PV qu'indiqué sur leur jeton Armées du roi inutilisé.

Précisions

- Les joueurs peuvent avoir un nombre de PV négatif. Pour l'indiquer, reculez le jeton Gouverneur sur la piste de score au-delà de la case 0. La case 59 équivaut alors à -1, la case 58 à -2, etc.
- Vous pouvez lancer autant de dés bonus que vous le souhaitez au cours d'une même saison de production.
- Si vous avez plusieurs dés bonus, vous pouvez les placer sur un même conseiller pour l'influencer, mais seulement si au moins un dé individuel y est déjà placé.
- Les modificateurs de bataille (+1, +2, +3 ou -1) sont additionnés aux jetons Soldats uniquement après avoir déterminé la force des joueurs durant la phase 8.
- Au cas où plusieurs joueurs devraient appliquer leurs effets en même temps, ils sont résolus selon l'ordre du tour.
- Si les effets de votre gouverneur et/ou de vos bâtiments devaient s'appliquer en même temps, vous choisissez l'ordre dans lequel ils sont résolus. Après avoir résolu un effet, vérifiez que les conditions des autres effets sont toujours remplies. Vous ne pouvez utiliser les effets qui dépendent du total de vos dés (comme les effets de l'Héritière, du Prêtre et du Prince) qu'après avoir résolu tous les effets de relance.

Précisions générales sur les bâtiments

- Les effets de bâtiment sont activables, sauf s'ils constituent une pénalité (ex. : « -1 de force ») ou une restriction (ex. : « vous devez... », « vous ne pouvez pas... », « ce bâtiment ne peut pas... »).
- La plupart des effets de bâtiment ne peuvent être utilisés qu'une seule fois par saison ou par phase. Cela inclut les effets qui se produisent « au début... » ou « à la fin... » d'une saison ainsi que les modificateurs de bataille (tels que les « +1 de force »). Si vous utilisez un de ces effets, retournez le jeton de ce bâtiment pour indiquer que son effet a été utilisé au cours de cette saison.
- Certains effets de bâtiment ne peuvent être utilisés qu'une seule fois par partie (« ex. : À la fin de la partie... ») ou bien sont des effets passifs, comme l'Hôtel des monnaies.
- D'autres effets de bâtiment peuvent être utilisés plusieurs fois par saison ou par phase, et commencent par « Lorsque vous... ». Il s'agit par exemple de la Caserne, des Écuries, de la Grue et du Bureau de recrutement.

- Certains bâtiments, comme la Ferme ou la Forteresse, octroient plus d'un effet. Leurs effets sont indépendants les uns des autres et peuvent être utilisés à différents moments de la partie.
- Certains effets de bâtiment nécessitent plusieurs conditions pour pouvoir être utilisés. Si ces conditions ne sont pas remplies, ces effets ne peuvent pas être utilisés.
- Les effets de bâtiment qui se déclenchent « à la fin » d'une saison peuvent être utilisés pendant la saison au cours de laquelle ces bâtiments ont été construits (par exemple, si vous construisez une Auberge pendant l'été, vous gagnez le jeton +2 qu'elle octroie à la fin du même été).

Précisions supplémentaires sur les bâtiments

Auberge : Si vous avez construit l'Auberge et l'Hôtel de ville, vous pouvez immédiatement utiliser le jeton +2 de l'Auberge pour utiliser l'effet de l'Hôtel de ville.

Caserne : Vous pouvez utiliser cet effet plusieurs fois lorsque vous recrutez des soldats.

Chapelle : Vous pouvez utiliser la Statue et la Chapelle au cours de la même saison, mais chaque effet ne peut être utilisé qu'une seule fois. Exemple : vous lancez trois dés individuels et un dé bonus et obtenez 2, 2, 2 et 2. Vous pouvez utiliser l'effet de la Statue pour en relancer un. Si vous obtenez un 1 avec ce nouveau lancer, votre total est de 7. Vous pouvez donc utiliser l'effet de la Chapelle pour relancer tous vos dés. Cependant, si le total de vos dés avait été supérieur à 7 ou si vous aviez de nouveau obtenu 4 fois la même face, vous n'auriez pas pu relancer de dé pour cette saison.

Défenses de fortune : L'effet de ce bâtiment s'applique sur les ennemis dont la force est égale ou inférieure à 5. Ne prenez pas en compte les modificateurs de force de l'ennemi pour vérifier si l'effet s'applique.

École militaire : En jouant avec les extensions 1 et 3, lancez un dé pour l'École militaire et divisez le résultat par 2 (arrondi au supérieur). Lancez le dé après avoir choisi un jeton Armée du roi. Monastère : Les jetons +2 ne sont pas des ressources. Ils ne vous empêchent donc pas d'obtenir des PV du Monastère.

Écuries : Lorsque vous influencez le Maréchal (n° 10), recrutez 3 soldats au lieu 2. Lorsque vous influencez le Sergent n° 5) ou le roi (n° 18), recrutez 2 soldats au lieu de 1.

Grue : La Grue réduit de 1 or le coût de construction des bâtiments des colonnes III et IV. Par exemple, le coût de construction de la Ferme avec la Grue est de 1 or (au lieu de 2), 3 bois et 1 pierre.

Hôtel de ville : Vous ne pouvez utiliser l'effet de l'Hôtel de ville qu'une seule fois par saison. Par conséquent, vous ne pouvez pas dépenser un jeton +2 et 1 ressource pour gagner 2 PV, ni dépenser 2 jetons ou 2 ressources. Si vous avez construit l'Auberge et l'Hôtel de ville, vous pouvez immédiatement utiliser le jeton +2 de l'Auberge pour utiliser l'effet de l'Hôtel de ville.

Marché : Le Marché vous permet d'influencer un conseiller dont le rang est supérieur ou inférieur de 1 à la somme de vos dés placés. Par exemple, vous pouvez utiliser plusieurs dés dont la somme est 9 pour influencer le Trésorier (n° 8) ou le Maréchal (n° 10). Ne modifiez pas la valeur de vos dés en utilisant cet effet pour vous rappeler que vous avez utilisé l'effet du Marché cette saison.

Statue : Vous pouvez utiliser les effets de la Statue et de la Chapelle pendant la même saison, mais chaque effet ne peut être utilisé qu'une seule fois. Pour plus de précisions, voir « Chapelle » (page 10).

Précisions sur les cartes Gouverneur

Architecte : Concernant la capacité de l'Architecte, la vérification du nombre de bâtiments s'effectue à son tour.

Menuisier, Mineur, Sculpteur : Ces gouverneurs gagnent bien la ressource bonus à la fin de l'année V. Cette ressource est prise en considération pour les PV accordés par la Cathédrale.

Ménestrel : La capacité du Ménestrel est la toute dernière à être activée à la fin de chaque année, après que les récompenses de bataille, des cartes Gouverneur et des bâtiments ont été accordées (et, avec l'extension 3, après les jetons Armées du roi de fin de partie).

Philosophe : Vous pouvez utiliser cette capacité avant ou après l'effet de la Statue ou de la Chapelle. Vous ne gagnez 1 PV que si vous obtenez 10 ou moins en utilisant uniquement la capacité de relance de dés du Philosophe.

Politicien : Les autres joueurs ne peuvent pas influencer le Politicien. Les deux conseillers de votre carte peuvent être influencés au cours de la même saison. Les récompenses de ces conseillers sont accordées en même temps que celles des conseillers du plateau de même rang. Placez des dés sur cette carte ne vous empêche pas d'en placer sur le plateau de jeu, et inversement.

Prédicateur : Le joueur qui incarne le Prédicateur est aussi concerné par son effet.

Prêtre : Les effets utilisés permettant de gagner un dé bonus « au début » d'une saison de production (comme ceux de la Ferme ou de la Fée) sont résolus avant la bénédiction divine du Prêtre.

Prince : Les dés bonus sont compris dans la somme de vos dés. Cependant, la capacité du Prince ne modifie que vos dés individuels (pour les passer à 3, 4 et 6).

Sorcier : S'il y a moins de trois bâtiments à construire sur la colonne I, construisez-les quand même. S'ils sont détruits, vous perdez quand même les PV indiqués sur la bannière rouge de ces bâtiments.

Percepteur : Vous gagnez la ressource juste après qu'un adversaire a construit un bâtiment. Vous pouvez donc la dépenser au cours de la même saison.

Résumé des différentes phases de jeu

1. La faveur du roi

Le joueur qui possède le moins de bâtiments gagne un dé bonus pour le prochain printemps. **En cas d'égalité :** C'est le joueur à égalité avec le moins de ressources qui gagne le dé bonus. Si l'égalité persiste, chaque joueur à égalité obtient 1 ressource de son choix, mais pas de dé bonus.

2. Printemps (première saison de production)

- Lancez les dés et définissez l'ordre de tour
- Influencez les conseillers du roi
- Obtenez les récompenses des conseillers
- Construisez des bâtiments

3. La récompense du roi

Le joueur qui possède le plus de bâtiments gagne 1 PV.

En cas d'égalité : Tous les joueurs à égalité gagnent 1 PV.

4. Été (deuxième saison de production)

5. L'émissaire du roi

Le joueur qui possède le moins de bâtiments récupère le jeton Émissaire du roi.

En cas d'égalité : C'est le joueur à égalité avec le moins de ressources qui récupère le jeton. Si l'égalité persiste, personne ne récupère le jeton.

6. Automne (troisième saison de production)

7. Recrutement de soldats

En suivant l'ordre du tour, chaque joueur peut recruter des soldats. Chaque joueur peut recruter autant de soldats qu'il le souhaite en dépensant 2 ressources de son choix par soldat.

8. L'hiver n'est pas une saison de production. Durant cette saison, les joueurs doivent affronter une armée ennemie.

- Lancez les dés pour déterminer les renforts du roi
- Révélez la carte Ennemis
- Déterminez l'issue de la bataille pour chaque joueur
- Remettez tous les jetons Soldats dans la réserve

Crédits

Auteurs : Andrea Chiarvesio and Luca Iennaco
Conception graphique : Mario Barbati
Illustrations : Davide Corsi - Stefano Mattia - Federico Musetti - Roberto Pitturru
Édition : William Niebling
Production : Stefano de Carolis - Federico Burchianti

Version française de Don't Panic Games
Président : Cedric Littardi
Direction éditoriale : Sébastien Rost
Traduction : Adrien Couailliet
Édition française : Nicolas Lion
Correction : Thomas Demongin
Maquette : Vincent Joassin
Coordination : Jeanne Bucher
Communication et marketing : Julie Debonne

Kingsburg™ est un jeu publié par Giochi Uniti srl, tous droits réservés à leurs propriétaires respectifs. Aucune partie de ce produit ne peut être reproduite sans autorisation expresse. Les personnages de ce jeu sont fictifs.

Version française © Don't Panic Games, 38 rue Notre-Dame de Nazareth, 75003 Paris.



Giochi Uniti

