

# KINGDOM BUILDER

## But du jeu

Grâce à la construction adroite de cités, chaque joueur crée son propre royaume dans le but de gagner le plus de pièces d'or.

Un jeu de Donald X. Vaccarino pour 2 à 4 personnes, à partir de 8 ans

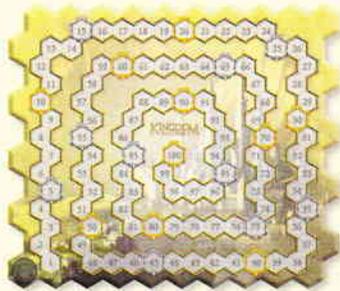
Les trois cartes de Kingdom Builder montrent les conditions d'acquisition des pièces d'or tant prisées.

## Matériel de jeu

- 8 quadrants différents



Au recto, un paysage avec 100 terrains.



Au verso, la trame de comptage de l'or pour la comptabilisation des gains.

Chaque recto comprend 9 types de terrain:

### 5 terrains constructibles



### 4 terrains non-constructibles



- 28 plaquettes de lieu



- 160 cités - 40 par couleur attribuée aux joueurs



- 4 pions  
1 par couleur attribuée aux joueurs



- 1 plaquette de début de jeu



- 25 cartes de terrain



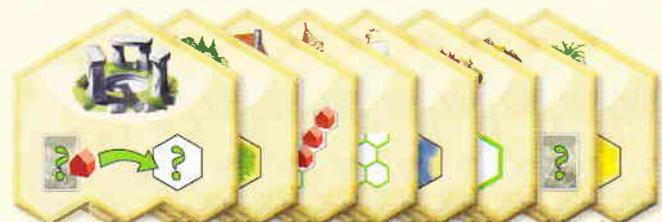
- 10 cartes Kingdom Builder différentes

Dans chaque partie, seules 3 des 10 cartes suivantes seront utilisées. Elles décrivent sous quelles conditions les joueurs peuvent obtenir des pièces d'or.



Une explication détaillée des cartes Kingdom Builder se trouve à la page 5 des règles du jeu au paragraphe « Cartes Kingdom Builder ».

- 8 explications des plaquettes de lieu, qui décrivent l'action spéciale à l'aide de pictogrammes.



- 1 règle du jeu

## Préparation du jeu

1. 4 des 8 quadrants sont choisis puis placés sous forme de carré, comme le montre l'exemple suivant.



2. 4 explications des plaquettes de lieu sont placées près des cases de lieu correspondantes au bord des quatre quadrants.

3. 2 plaquettes de lieu sont placées sur chaque lieu correspondant.

4. Les cartes de terrain sont mélangées et forment la pioche.

5. Les cartes Kingdom Builder sont mélangées. 3 d'entre elles sont tirées au sort et sont mises, face visible, près du plateau de jeu.

### Distribution du matériel

Chaque joueur reçoit dans sa couleur de jeu :



40 cités,  
qui forment sa réserve.



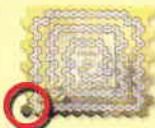
Chaque joueur tire **une carte de terrain** de la pioche sans la montrer aux autres joueurs.



1 pion



Le **joueur le plus âgé** commence la partie et reçoit la **plaquette de début de jeu**.



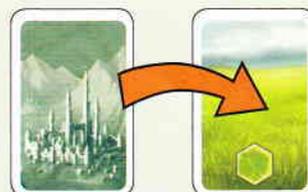
Un des quadrants **non-utilisé** lors de la partie est **retourné**, face cachée, et placé près du plateau de jeu. Ensuite, chaque joueur place son pion dans la partie noire de la trame de comptage de l'or pour la **comptabilisation finale des gains**.

Le reste du matériel ne sera pas utilisé et peut donc être remis dans l'emballage.

## Déroulement du jeu

Les joueurs jouent plusieurs parties **dans le sens des aiguilles d'une montre**, à commencer par le **joueur le plus âgé**. Une action se joue de la manière suivante :

Le joueur, dont c'est le tour, retourne sa carte de terrain, face visible, et construit ensuite des cités.



## Action obligatoire

Dans chaque partie, le **joueur** doit construire **3 cités** de sa réserve sur des terrains libres correspondants au type de terrain de sa carte jouée, tout en respectant le code de la construction (voir p 4).

## Action spéciale

Au cours du jeu, les joueurs ont la possibilité d'obtenir des **plaquettes de lieu**.

Ces dernières permettent aux joueurs d'avoir recours à différentes **actions spéciales** qui ne pourront être utilisées **qu'une seule fois dans chaque partie**.

Chaque **action spéciale** peut être jouée **avant ou après l'action obligatoire**.

Grâce à l'aide des actions spéciales, les joueurs peuvent construire des cités supplémentaires ou déplacer leurs propres cités (voir p 6).

Quand le joueur a **accompli son action obligatoire** et qu'il ne veut ou ne peut pas avoir recours à **des actions spéciales**, il pose sa carte de terrain sur le dépôt et tire **une nouvelle carte** sans la montrer aux autres joueurs.

carte de terrain



Réserve



Le dessin ci-contre est un exemple d'action obligatoire.

Remarque: Le joueur est forcé d'accomplir l'action obligatoire lors de chaque partie et de construire les 3 colonies immédiatement les unes après les autres.

Côté image



Côté pictogramme



Pour montrer qu'une action de lieu a été utilisée, le joueur doit retourner sa plaquette de lieu, côté image. A la fin d'un tour, toutes les plaquettes de lieu sont retournées de nouveau du côté pictogramme.



Remarque: S'il n'y a plus de cartes dans la pioche, les cartes du dépôt sont mélangées et utilisées comme nouvelle pioche.

## Case « lieu » et plaquettes de 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. L'**action spéciale** ne pourra être utilisée qu'à la **prochaine partie**.

Un joueur ne peut obtenir **qu'une plaquette de lieu par case « lieu »**.

Une plaquette de lieu acquise reste en possession du joueur aussi longtemps qu'**au moins une de ses cités jouxte la case « lieu » correspondante**. Si le joueur déplace la cité à l'aide d'une action spéciale et que celle-ci ne jouxte plus la case « lieu » correspondante, il doit rendre la plaquette de lieu.

Réserve



S'il n'y a plus de plaquettes de lieu sur la case « lieu », le joueur ne reçoit pas de plaquette.

Remarque: Le joueur ne peut posséder deux mêmes plaquettes de lieu que s'il construit sa propre cité à côté de deux mêmes cases « lieu » d'un quadrant.



## Case « château »

Si le joueur construit **au moins une cité à côté d'une case « château »**, il obtiendra à la fin du jeu 3 pièces d'or.



= 3 pièces d'or

Même si plus d'une cité jouxte une case « château », le joueur n'obtiendra que 3 pièces d'or.

## Code de la construction - est valable pour la construction de chacune des 3 cités de l'action obligatoire ainsi que pour les actions spéciales

1.

Une seule cité peut être construite sur une case de terrain.



Remarque: Une case de terrain correspond exactement à un hexagone dans un quadrant.

2.

Les cités ne peuvent être construites que sur les cases de terrain suivantes: herbe, canyon, désert, fleurs et forêt.

**Cas particulier:** Si, au début ou pendant le tour, aucun terrain constructible correspondant à la carte de terrain jouée par le joueur dont c'est le tour n'est disponible, le joueur échange sa carte de terrain contre une nouvelle. Le joueur a recours à la pioche jusqu'à ce qu'il tire une carte de terrain constructible.



herbe



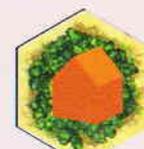
canyon



désert



fleurs



forêt

3.

Le joueur doit toujours construire, dans la mesure du possible, chaque nouvelle cité à côté d'une cité lui appartenant.

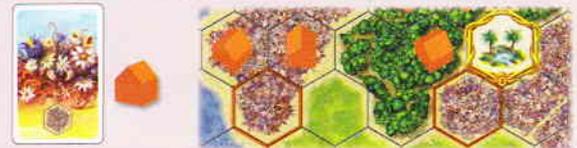
Si cette action n'est pas possible, le joueur doit (action obligatoire) ou peut (action spéciale) choisir une nouvelle case de terrain libre du plateau de jeu afin d'y construire sa cité.

Selon l'action choisie, voici les différentes possibilités:

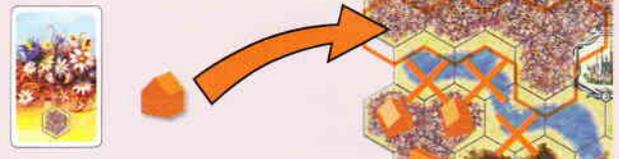
a) Si le joueur a recours à l'action obligatoire ou à l'action spéciale « oracle » ou bien « grange », il doit choisir une case de terrain correspondant à la carte de terrain.

b) Si le joueur a recours à l'action spéciale « oasis », « ferme » ou « port », il doit alors choisir une case de terrain dont le type est désigné par l'action spéciale.

c) Si le joueur a recours à l'action spéciale « tour », il peut choisir une case de terrain constructible au bord du plateau de jeu.



Le dessin ci-contre montre un exemple de 2 possibilités de construction de la nouvelle cité.



Le dessin ci-contre montre l'exemple d'une action spéciale lors de laquelle il est possible de construire une cité ne jouxtant pas une autre cité appartenant au joueur dont c'est le tour.



## Fin du jeu et comptabilisation finale des points

Le jeu est terminé lorsqu'un joueur a placé toutes les cités de sa réserve. La partie en cours est jouée jusqu'à la fin et se termine quand le joueur, assis à droite du joueur qui a commencé, a joué.

Ensuite, chaque joueur compte son nombre de pièces d'or et positionne son pion au bon endroit sur la trame de comptage.

- Les 3 cartes Kingdom Builder de chaque joueur sont dépouillées successivement en commençant par le premier joueur.
- De plus, les gains obtenus grâce aux cases « château » (3 pièces d'or par case) sont comptés.

Le gagnant est le joueur ayant remporté le plus de pièces d'or. En cas d'égalité, les joueurs concernés se partagent la victoire.

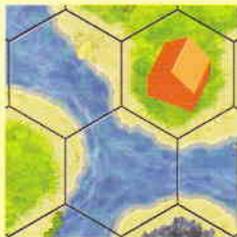
# Cartes Kingdom Builder



**PÊCHEURS**

Construis des cités au bord de l'eau.

1 pièce d'or pour chaque propre cité construite près d'un an de plusieurs parties d'eau.



1 pièce d'or

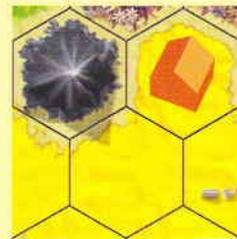
**Remarque:** action spéciale « port »: la carte « pêcheur » ne rapporte aucune pièce d'or pour les cités construites sur une case « eau ».



**MINEURS**

Construis des cités au pied d'une montagne.

1 pièce d'or pour chaque propre cité construite près d'une ou de plusieurs montagnes.



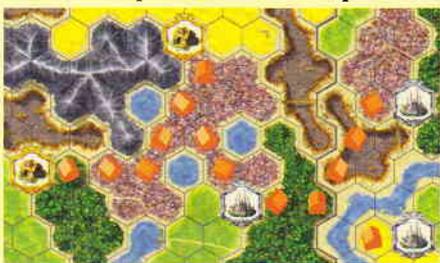
1 pièce d'or



**COMMERÇANTS**

Relie les lieux ou châteaux entre eux.

4 pièces d'or pour chaque lien ou château qui permet de relier à une ou plusieurs autres cités ou châteaux par un propre lien.



4 pièces d'or 4 pièces d'or

4 pièces d'or 4 pièces d'or 0 pièce d'or



**OUVRIERS**

Construis des cités à proximité d'un lien ou d'un château.

1 pièce d'or pour chaque propre cité construite près d'un lien ou d'un château.



1 pièce d'or

0 pièce d'or

1 pièce d'or

1 pièce d'or



**EXPLORATEURS**

Construis une cité sur beaucoup de lignes horizontales.

1 pièce d'or pour chaque ligne horizontale sur laquelle est bâtie en moins une de ses propres cités.



Ligne horizontale

1 pièce d'or  
1 pièce d'or  
1 pièce d'or



**CHEVALIERS**

Construis beaucoup de cités sur une ligne horizontale.

2 pièces d'or pour chaque propre cité construite sur une ligne horizontale sur laquelle on a déjà bâtie le plus de propres cités.



Ligne horizontale

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

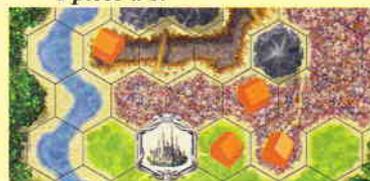
**Remarque:** Si un joueur a le même nombre de cités sur deux ou plus de lignes horizontales, seule une ligne sera comptée.



**ERMITES**

Construis plusieurs régions de colonisation.

1 pièce d'or pour chaque propre cité construite dans la plus grande région de colonisation.



1 pièce d'or

1 pièce d'or

**Remarque:** Une région de cités: groupe de plusieurs cités appartenant à un même joueur et étant connectées.



**LORDS**

Construis le plus de cités possible dans chaque quart de cercle.

Deux quarts: 12 pièces d'or pour celui qui possède le plus grand nombre de cités. 6 pièces d'or pour le deuxièmement.



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.

quart de cercle = quadrant



**CIToyENS**

Construis une grande région de colonisation.

1 pièce d'or pour deux propres cités construites dans la plus grande région de colonisation.



0 pièce d'or

3 pièces d'or

**Remarque:** Une région de cités: groupe de plusieurs cités appartenant à un même joueur et étant connectées.



**PAYSANS**

Construis des cités dans tous les quarts de cercle.

3 pièces d'or pour chaque propre cité construite dans le quart de cercle, en comptant le nombre de cités lui appartenant.

Comptabilisation des points pour chaque joueur:



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 élevé dans deux ou plusieurs quadrants, un seul gain sera comptabilisé. Un joueur doit avoir construit au moins une cité par quadrant. La carte « paysans » ne rapportera, le cas échéant, aucune pièce d'or.

quart de cercle = quadrant

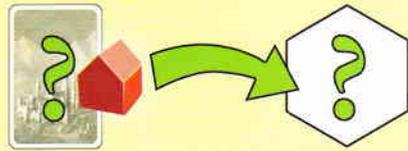
# Actions spéciales des plaquettes de lieu - le code de construction entier est valable

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

- 

**Oracle**

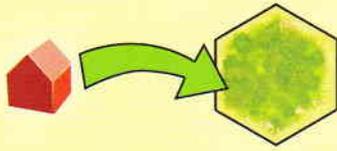
Construire une cité sur une case de terrain désignée par la **carte de terrain** jouée. Le joueur doit toujours construire, dans la mesure du possible, chaque nouvelle cité à côté d'une cité lui appartenant.


- 

**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.

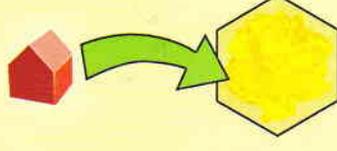
*Si aucune case «herbe» n'est libre sur le plateau de jeu, l'action est annulée.*


- 

**Oasis**

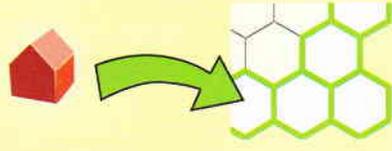
Construire une cité sur une case «désert». Le joueur doit toujours construire, dans la mesure du possible, chaque nouvelle cité à côté d'une cité lui appartenant.

*Si aucune case «désert» n'est libre sur le plateau de jeu, l'action est annulée.*


- 

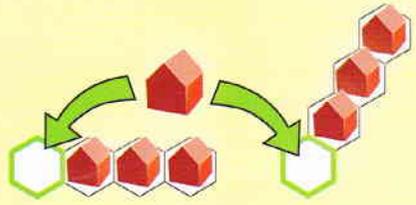
**Tour**

Construire une cité au **bord du plateau de jeu**. Le joueur peut choisir n'importe quel type de terrain constructible. La cité doit être construite, si possible, à côté d'un état lui appartenant.


- 

**Taverne**

Construire une cité à l'**une des deux extrémités** d'une propre **chaîne de cités** composée d'au moins 3 cités, qu'elle forme une ligne diagonale ou horizontale. Une cité ne peut être construite que sur un terrain constructible.

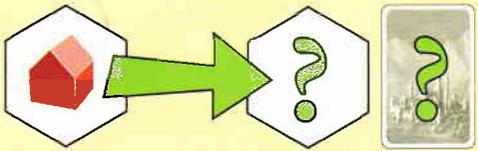


## Action spéciale: Déplacer l'une de ses propres colonies

- 

**Grange**

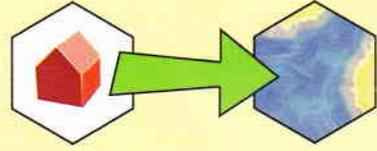
Déplacer une cité **au choix** sur une case de terrain désignée par la **carte de terrain** jouée. Le joueur doit toujours construire, dans la mesure du possible, chaque nouvelle cité à côté d'une cité lui appartenant.


- 

**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.


- 

**Enclos**

Déplacer de deux cases une cité **au choix** sur une **ligne droite** dans n'importe quelle direction (horizontale ou dia-gonale) sur une case de terrain constructible. Tout type de terrain constructible, même l'eau, la montagne, le château ou un lieu ainsi que ses propres cités ou celles de ses adversaires peut être enjambé. Une construction limitrophe de la cité n'est pas nécessaire (le code de la construction 3 n'est ici pas valable).

