

KINGDOM BUILDER - Aide de jeu - Le Nain Brillard

Base **Nomads** **Crossroads** **Marshlands** **Harvest**

Préparation :

Choisir 4 Quadrants et en retourner un autre pour la piste des scores.

Placer les 4 explications Lieu correspondantes aux lieux visibles (sauf Nomades) et 2 jetons Lieu sur chaque lieu.

Mélanger les jetons Nomades et placer face pictogramme 1 jeton par case Nomades du plateau.

Si le lieu Cathédrale est en jeu, placer les jetons Cité numérotés près du plateau.

Si le lieu Abri d'éclaireur est en jeu, placer les jetons Éclaireur près du plateau.

Mélanger et créer une pioche avec les cartes Terrain.

Mélanger, créer une pioche avec les cartes Objectif et en retourner 3.

Mélanger, créer une pioche avec les cartes Tâche et révéler 1 carte Tâche par plateau de l'extension.

Chaque joueur prend 40 cités et 1 pion de sa couleur, et pioche 1 carte Terrain.

Chaque joueur prend ses Guerriers, son Chariot, son Bateau et sa Grande Ville.

Définir un 1er joueur.

Fin de partie :

Quand un joueur a placé sa dernière Cité, terminer le tour en cours jusqu'au joueur avant celui qui vient de terminer.

Au dernier tour, possibilité de soit placer 3 Cités, soit déplacer jusqu'à 3 Cités par Silo adjacent à ses Cités.

Compter les "pièces d'or" : Valoriser selon chacune des 3 cartes Objectif.

3 PO par Château adjacent à ses Cités.

5 PO pour celui qui a le plus de Cités près d'un Palace.

Le gagnant est le plus riche (si égalité, victoire partagée).

Tour de jeu d'un joueur :

Révéler (obligatoire) sa carte Terrain.

Sur des cases Terrains libres correspondant à la carte Terrain retournée.

Si le joueur ne peut pas construire selon la carte Terrain, le joueur pioche une nouvelle carte Terrain jusqu'à pouvoir construire.

Adjacentes à une autre Cité de sa couleur (si impossible, sur une case libre).

Placer (obligatoire) 3 cités de sa réserve (2 si Marécage).

Si placée à proximité d'un jeton Lieu disponible, en prendre un (limité à un par Lieu).

Le jeton est défaussé définitivement quand il n'y a plus de Cités du joueur adjacentes au Lieu.

Si placée à proximité d'un Château, 3 pièces d'or en fin de partie.

Si à proximité d'un jeton

Nomades, prendre le jeton Nomades.

À utiliser et à défausser au prochain tour.

Si prise du dernier des deux jetons Lieu "Canoé" (ou Nomades), "Fontaine", "Temple ou "Refuge", prendre le jeton Action bonus correspondant.

Placer (facultatif) 1 Cité sur une case Champ à proximité d'une de ses Cités 1x par tour avant ou après l'Action obligatoire.

Effectuer (facultatif) chaque Action spéciale 1x par tour avant ou après l'Action obligatoire.

Retourner le jeton Lieu face pictogramme et effectuer l'action.

Si Oracle ou Grange, selon la carte Terrain en cours.

Si Oasis, Ferme ou Port, selon le Terrain désigné par le jeton.

Si Tour, possibilité au bord du plateau.

Défausser (obligatoire) la carte Terrain et en piocher une nouvelle.

Retourner (obligatoire) ses jetons Lieu face image.

Visuel	Nom	Effet
	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. Le joueur doit toujours construire, dans la mesure du possible, chaque nouvelle cité à côté d'une cité lui appartenant.
	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.
	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 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.
	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.
	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 avec une cité.
	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.
	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.
	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.
	Hotel 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.
	Caserne	À chacun de vos tours de jeu, vous pouvez choisir entre deux options : <ul style="list-style-type: none"> • Placer un de vos guerriers sur une case constructible libre, si possible adjacente à l'une de vos cités. • 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 : <ul style="list-style-type: none"> • 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. • 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). • 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 : <ul style="list-style-type: none"> • 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. • Déplacer votre bateau d'un maximum de 3 cases d'eau adjacentes. Elles ne doivent être occupées par aucun autre bateau. • 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.

Visuel	Nom	Effet
	Canoé	Construire une Cité sur une case Marécage ou Eau inoccupée, en le construisant à proximité d'une de ses Cités déjà placées, si possible. Toutefois, cette action n'est possible que si un autre joueur prend la dernière tuile Lieu d'une case Lieu. Cette action interrompt momentanément l'action du joueur actif. Si plus d'un joueur a une tuile Canoé, ils la jouent selon l'ordre de jeu en commençant par le joueur à gauche du joueur actif. Note : si vous jouez l'extension Nomades, cette action spéciale s'active aussi quand un adversaire prend la dernière tuile Nomade d'une case Nomades.
	Canoé (action bonus)	Construire une Cité sur une case Marécage ou Eau inoccupée, en le construisant à proximité d'une de ses Cités déjà placées, si possible. Cette action bonus peut être jouée avant ou après l'action obligatoire du joueur.
	Fontaine	Construire une Cité sur une case constructible libre à proximité d'une seule de ses Cités et d'aucune Cité adverse.
	Fontaine (action bonus)	L'action bonus Fontaine permet au joueur de construire cette Cité bonus de l'action Fontaine sur une case Montagne. Important : l'action bonus Fontaine ne permet pas de construire une Cité supplémentaire, mais elle modifie et améliore l'action spéciale Fontaine.
	Temple	Retirer une Cité du plateau. Vous devez replacer cette Cité durant votre action obligatoire en plus des autres Cités . Note : cette Cité doit être construite sur un Terrain correspondant à la carte Terrain révélée. Note : Placer la Cité retirée sur le jeton Temple comme rappel.
	Temple (action bonus)	Pendant chacun de vos tours, vous pouvez construire la première Cité de votre action obligatoire sur une case non adjacente à l'une de vos Cités déjà placées.
	Refuge	Déplacer une Cité déjà placée vers une case adjacente et constructible libre; cette case peut ne pas être adjacente à une autre Cité déjà placée.
	Refuge (action bonus)	Déplacer une Cité déjà placée vers la prochaine case constructible libre en suivant une ligne droite.
	Bazar	Le joueur peut répéter n'importe quelle autre de ses actions spéciales pendant ce tour. Note : toutefois, il ne peut pas répéter l'action Ferme. Clarifications : en répétant une action spéciale, le joueur ne gagnera aucun jeton supplémentaire comme les Éclaireurs, les Guerriers, le Chariot, le Bateau, la tuile Grande Ville. Toutefois, ils peuvent être déplacés pendant ce tour en répétant cette action spéciale. L'action Bazar peut être uniquement combiné avec les actions spéciales des jetons Lieu, pas avec les jetons Nomades.
	Moulin à eau	Construire une Cité sur un terrain valable près d'une case d'eau. Elle doit être construite près d'une de vos Cités, si possible.
	Refuge de montagne	Construire une Cité sur un terrain valable près d'une montagne. Elle doit être construite près d'une de vos Cités, si possible.
	Cabane d'éclaireur	Le joueur peut placer les deux tuiles Éclaireur sur n'importe quel terrain approprié, Eau ou Montagne du plateau de jeu, à proximité d'une de ses Cités. Ils comptent comme des Cités pendant le tour du jeu, qui peut construire de nouvelles Cités à proximité des Éclaireurs. Les tuiles Éclaireur placées à côté d'un Lieu ne déclenchent pas d'action supplémentaire et ils ne peuvent pas être déplacés. Ils sont enlevés du plateau de jeu à la fin du tour du joueur, être utilisé de nouveau par un autre joueur avec une Cabane d'éclaireur. Notez : l'Éclaireur ne produit pas de points pour les cartes Objectif suivantes : Maire, Vagabond, Ambassadeurs, Familles et Bergers.
	Cathédrale	Les jetons Cité numérotés sont nécessaires pour cette action. Pendant son tour, le joueur peut soit prendre une tuile supplémentaire, soit retourner n'importe quel nombre de jetons Cité afin de construire le même nombre de Cités sur des terrains valables, selon la carte Terrain en jeu. Ces Cités doivent être construites adjacentes à des Cités déjà présentes, si possible. Quand un joueur prend un jeton Cathédrale, il prend aussi un jeton Cité de valeur 1.
	Tour de garde	Construire une Cité sur un terrain valable près d'une Cité d'un autre joueur. Elle doit être construite près d'une de vos Cités, si possible.
	Université	Construire une Cité sur un terrain valable près d'un Lieu (dont les châteaux, les lieux Nomades, les palaces et les silos). Elle doit être construite près d'une Cité du même joueur, si possible.
	Palissade	Déplacer une Cité vers une case de terrain valable adjacente au même groupe de Cités.
	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 ».
	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 case appartenant au joueur dont c'est le tour. Cette action spéciale peut être utilisée avant ou après l'action obligatoire.
	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.
	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.