

KINGDOM BUILDER



NOMADS

Un jeu de Donald X. Vaccarino
pour 2 à 5 joueurs âgés de 8 ans et plus

Traduction française enrichie v2 : Guillaume Gaudé (DocGuillaume) - 2/05/2012

Les nomades errent à présent dans le royaume, mettant leurs compétences à disposition de quiconque viendra leur rendre visite.

Quatre nouveaux paysages avec des lieux intéressants vont permettre encore plus de combinaisons lors de la mise en place du jeu et de nouvelles cartes Personnages du royaume vont offrir aux joueurs une chance de gagner de l'or en cours de partie, ce qui procure un nouveau niveau d'interaction.

Matériel

• **4 quadrants de plateau de jeu** - Cette extension introduit un nouveau terrain non constructible : les cases Nomades, qui se trouvent sur chacun de ces 4 nouveaux quadrants à la place des cases Châteaux. Chaque quadrant présente aussi une nouvelle case Lieu.



• **14 tuiles Lieux** - Chaque tuile Lieu octroie à son propriétaire une action Bonus au cours de chaque tour.



• **15 tuiles Nomades** - Ces tuiles permettent des actions Bonus additionnelles, mais qui ne peuvent être effectuées qu'une seule fois durant la partie.



• **3 nouvelles cartes Personnages du royaume** - Avec ces cartes, les joueurs vont pouvoir gagner de l'or au cours même de la partie.



1x Familles 1x Bergers 1x Ambassadeurs

Veillez trouver une description détaillée des nouvelles cartes Personnages du royaume en page 3 de ce livret de règles.

• **2 cartes de remplacement**



Artisans Marchands

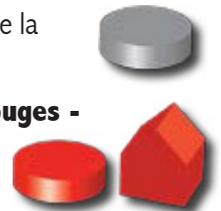
Remplacez les cartes « Artisans » et « Marchands » du jeu de base par ces nouvelles cartes Personnages du royaume.

• **4 tuiles Résumé des tuiles Lieux**



• **25 murs de pierre** - Ces pièces sont mises en jeu lors de l'utilisation des tuiles Carrière et bloquent les cases Terrain. Posez-les à côté du plateau lorsque la Carrière est en jeu.

• **40 bâtiments et 1 marqueur d'or rouges** - Set de jeu pour un 5ème joueur.



• **1 livret de règles**

Différences lors de la mise en place

La mise en place est identique au jeu de base à l'exception des changements suivants :

- Mélangez les **4 nouveaux quadrants** avec les 8 quadrants du jeu de base, puis choisissez-en 4 au hasard parmi les 12 et assemblez-les en un rectangle pour constituer le plateau de jeu, comme dans le jeu de base.
- Placez les **15 tuiles Nomades** sur la table avec le côté image face visible et mélangez-les. Pour chacune des cases Nomades du plateau de jeu, tirez au hasard **1 tuile** et posez-la dessus, côté pictogramme visible.
- Mélangez les **3 nouvelles cartes Personnages du royaume** aux 10 cartes du jeu de base, puis choisissez-en 3 au hasard parmi les 13 et posez-les face visible à côté du plateau.

A 5 joueurs, utilisez les règles du jeu de base en tenant compte des changements expliqués ci-dessus.

Cases Nomades et tuiles Nomades

Lorsqu'un joueur construit un bâtiment sur une case adjacente à une case Nomades, il s'empare immédiatement de la tuile Nomade qui s'y trouve (si disponible) et la pose sur la table devant lui, utilisable qu'au prochain tour.

Si la case Nomades est vide, le joueur ne reçoit rien.

Une tuile Nomades octroie à son propriétaire une action Bonus. **Ce joueur ne peut utiliser cette action Bonus que durant le tour suivant le tour de son obtention.**

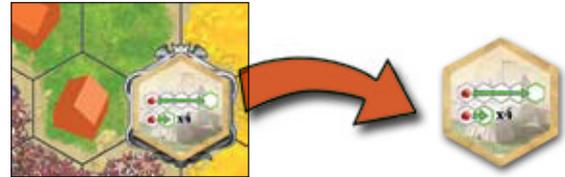
A la fin du tour suivant le tour de son obtention, défaissez définitivement du jeu la tuile Nomades, que le joueur l'ait utilisée ou non.



Côté image



Côté pictogramme



Actions Bonus des tuiles Nomades - Les règles de construction du jeu de base s'appliquent



Donation

Construisez 3 bâtiments supplémentaires, pris dans votre réserve personnelle, sur des cases Terrain indiqué sur la tuile Nomades, adjacents à vos bâtiments.

Cette action Bonus peut être effectuée avant ou après l'action obligatoire, mais pas pendant.

Remarque : si ces 3 bâtiments supplémentaires sont construits sur des case Eau ou Montagne, ceux-ci ne comptent pas lors du décompte des cartes Personnages « Pêcheurs » et « Mineurs ».



Le joueur construit 3 bâtiments supplémentaires sur des cases Champs de fleurs après son action obligatoire.



Réinstallation

Déplacez de 1 à 4 bâtiments jusqu'à 4 cases au total (pour les 4 bâtiments). Les bâtiments ne peuvent être déplacés que sur des cases adjacentes, des cases vides et sur un terrain constructible. Après déplacement, ces bâtiments ne doivent pas nécessairement être adjacents aux bâtiments du joueur.

Cette action Bonus peut être effectuée avant ou après l'action obligatoire, mais pas pendant.



Ce joueur déplace un de ses bâtiments de 3 cases et récupère la tuile Nomades située à côté de sa nouvelle position. Ensuite, il déplace un autre bâtiment de 1 case, à côté d'une case Lieu.



Avant-poste

Lors de la construction de bâtiments, que ce soit **durant l'action obligatoire ou durant n'importe quelle action Bonus**, vous pouvez utiliser cette action pour vous affranchir de la règle d'adjacence pour un et un seul de vos bâtiments (= ce bâtiment pourra être construit non adjacent).

Ce bâtiment devra néanmoins être construit sur une case Terrain joué appropriée (case Terrain joué ou case Terrain du Bonus).



Ce joueur construit les bâtiments A et B à côté d'une case Lieu, sur des cases Terrain joué appropriées (Plaine), puis utilise son action Avant-Poste pour construire le bâtiment C près d'une case Nomades.



Sabre

Retirez du plateau de jeu **1 bâtiment appartenant à chacun des autres joueurs**, et remettez ces bâtiments dans leurs réserves respectives.

Cette action Bonus peut être effectuée avant ou après l'action obligatoire, mais pas pendant.

Cette action n'annule pas le déclenchement d'une fin de partie dans le cas où le joueur déclencheur récupérerait un dernier bâtiment.

2/4



Trésor

Gagnez immédiatement

3 points dès que vous récupérez cette tuile (durant le même tour que son obtention), puis retirez-la définitivement du jeu.

Cartes Personnages du royaume

Cette extension introduit un nouveau type de cartes Personnages du royaume, **les cartes rouges**, qui permettent aux joueurs de gagner des points en cours de partie.

Le joueur actif doit vérifier, **à chaque tour**, si les conditions des cartes rouges sont remplies **après avoir construit chaque nouveau bâtiment**. Si ces conditions sont remplies, le joueur marque immédiatement les points correspondants et déplace son marqueur sur la piste des scores.

Vous ne devez pas tenir compte des cartes rouges lors du décompte de fin de partie.



Utilisez les nouvelles cartes « Artisans » et « Marchands » à la place de celles du jeu de base, que vous utilisiez ou non les autres éléments de cette extension.

Les textes de ces deux nouvelles cartes Personnages, précisent que les cases Nomades rapportent aussi des points grâce aux « Marchands » lorsqu'elles sont reliées et grâce aux « Artisans » lorsque des bâtiments leurs sont adjacents.

Les 3 nouvelles cartes Personnages du royaume



Familles

Construisez des bâtiments en ligne droite.

Gagnez **2 points** si vous construisez **vos 3 bâtiments de l'action obligatoire adjacents** les uns aux autres, en ligne droite (horizontale ou diagonale).

Marquez ces points en déplaçant immédiatement votre marqueur de score sur la piste des scores.

Ligne horizontale / diagonale



2 points

2 points

Voici deux exemples où les 3 bâtiments de l'action obligatoire sont construits en ligne droite, durant deux tours différents.



Bergers

Remplissez les zones de terrain.

Gagnez **2 points** pour chaque bâtiment construit (et non déplacé) sur un terrain et qui ne soit **pas adjacent à une case vide de ce même terrain**.

Marquez ces points en déplaçant immédiatement votre marqueur de score sur la piste des scores.

Remarque : vérifiez si vous remplissez les conditions de cette carte après avoir construit chaque nouveau bâtiment, que ce soit **durant votre action obligatoire ou vos actions Bonus**.



Le joueur construit le bâtiment C. Puisqu'il n'y a pas de case Champs de fleurs vide adjacente à ce bâtiment C, le joueur gagne immédiatement 2 points.



En construisant dans l'ordre ABC, le joueur gagne 2 points, mais...



... s'il construit dans l'ordre CBA, il ne gagne pas de point.



Ambassadeurs

Construisez des bâtiments adjacents à ceux des autres joueurs.

Gagnez **1 point** pour chaque bâtiment construit (et non déplacé) **adjacent à au moins 1 bâtiment** d'un autre joueur quelconque.

Marquez ces points en déplaçant immédiatement votre marqueur de score sur la piste des scores.

Remarque : vérifiez si vous remplissez les conditions de cette carte après avoir construit chaque nouveau bâtiment, que ce soit **durant votre action obligatoire ou vos actions Bonus**.



1 point

0 point

1 point

Le joueur orange gagne 2 points durant son tour.

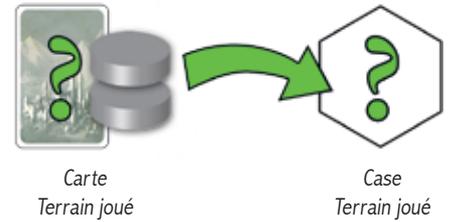
Nouveaux Lieux et les Actions Bonus de leurs tuiles

Quatre nouveaux Lieux sont présents dans cette extension : **Carrière**, **Caravane**, **Village** et **Jardin**.



Carrière

Construisez 1 ou 2 murs de pierre sur des cases Terrain joué vides (1 mur de pierre par case). Ces murs de pierre **doivent être obligatoirement adjacents** à au moins 1 de vos bâtiments. Les murs de pierre n'appartiennent à personne et ne génèrent aucun point. Ils ne font que bloquer les cases sur lesquelles ils ont été posés, jusqu'à la fin de la partie.



Pour son action obligatoire, le joueur orange a révélé une carte Désert et a construit 3 bâtiments. Il construit ensuite 1 mur de pierre adjacent à un de ses nouveaux bâtiments. Il ne peut pas construire un second mur de pierre puisqu'il n'y a plus de case Désert vide adjacente à l'un de ses bâtiments.



Caravane

Déplacez 1 de vos bâtiments en ligne droite, soit horizontalement soit en diagonale, jusqu'à ce qu'il soit bloqué par un obstacle. Les obstacles sont : les cases Eau, Montagne, Château, Lieu, Nomades, les cases occupées par un mur de pierre ou par un bâtiment, ou encore par les bords du plateau. Placez alors ce bâtiment sur la case Terrain constructible juste devant la case contenant l'obstacle. En fin de course, ce bâtiment peut tout à fait être non adjacent à vos bâtiments.

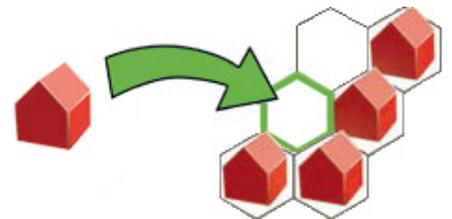


Le joueur orange veut déplacer ce bâtiment avec une action Bonus Caravane. Il n'a que 4 possibilités, puisqu'une direction est déjà bloquée par une montagne et l'autre par un bâtiment adverse.



Village

Construisez 1 bâtiment supplémentaire sur n'importe quelle case Terrain constructible vide adjacente à au moins 3 de vos bâtiments.



Jardin

Construisez 1 bâtiment supplémentaire sur une case Champs de fleurs vide. Vous devez construire ce bâtiment adjacent à au moins 1 de vos bâtiments, si possible.

