

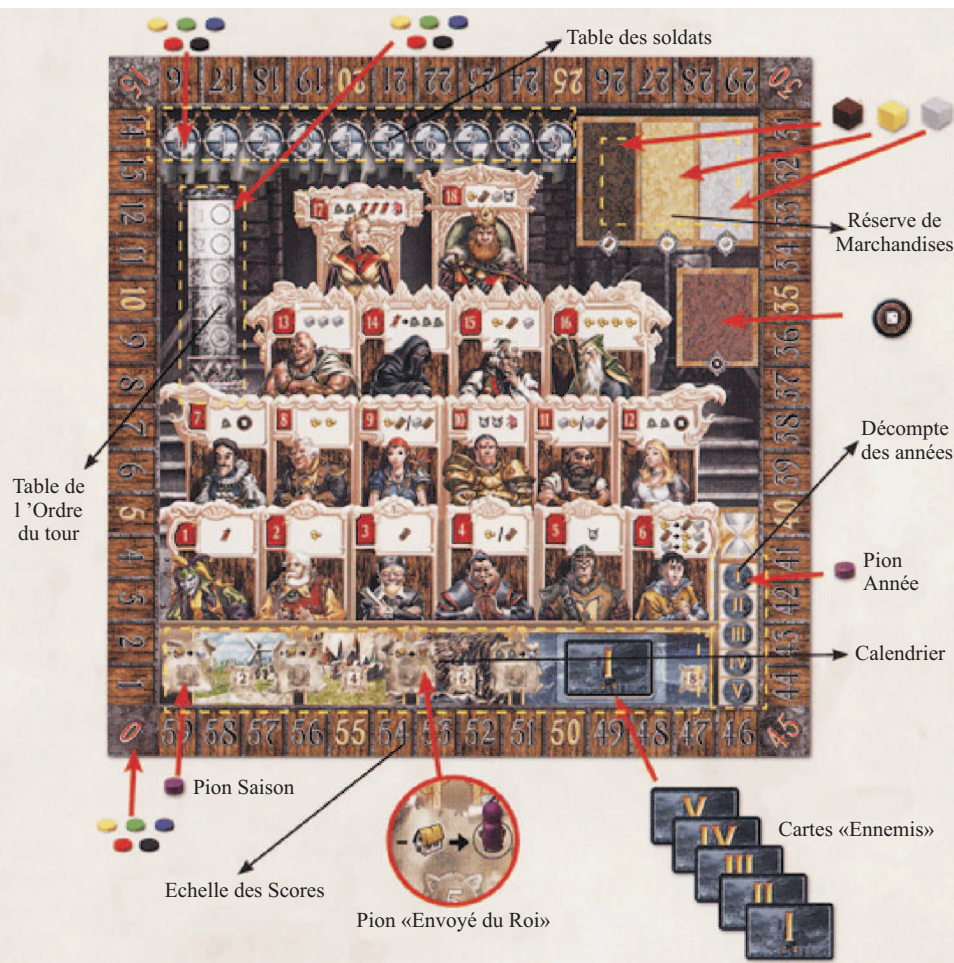


Un jeu d'Andréa Chiarvesio et Luca Iannaco -- 2-5 joueurs -- À partir de 10 ans

Dans le royaume fantastique de Kingsburg, le Roi Tritus vient d'assigner à ses Gouverneurs les plus prometteurs (les joueurs) les territoires qui viennent d'être annexés aux frontières du royaume. Vous devrez administrer votre province avec l'aide du Roi et de ses conseillers. Tous ne vous seront pas favorables mais leur aide peut être précieuse. Vous devrez construire des bâtiments, renforcer les défenses, former votre armée pour défendre votre territoire des ennemis rassemblés aux frontières. Après 5 années, le Roi récompensera le meilleur gouverneur en le promulguant conseiller personnel.

Matériel:

- 1 Plateau
- 5 plateaux «province»:
- 21 dés à six faces: 6x 3x 3x 3x 3x 3x
- 15 marqueurs en bois: 3x 3x 3x 3x 3x
- 1 pion «Envoyé du Roi»:
- 20 pions + «+2»:
- 60 cubes «marchandises»: 25x or 20x bois 15x pierre
- 85 pions «bâtiment»: 17x 17x 17x 17x 17x
- 1 pion Saison:
- 1 pion Année:
- 25 cartes «Ennemis» (nombre latin au dos I, II, III, IV, V et la force potentielle des ennemis):
 - 5x
 - 5x
 - 5x
 - 5x
 - 5x



But du jeu

Avoir le plus de Points de Victoire (PV) à la fin de la cinquième année du jeu. On gagne des points en influençant les Conseillers du Roi, avec les bâtiments et en gagnant des batailles contre les armées d'invasisseurs.

Préparation

On pose le plateau au centre la table. On place le pion saison sur la case n°1 "Aide du Roi" du calendrier et le pion année sur la première case de l'échelle des années (celle avec le chiffre latin "I"). On place les dés blancs et les pions "+2" sur les

cases correspondantes du plateau. On place le pion "Envoyé du Roi" sur la case n°5 du calendrier.

On place les marchandises sur les cases correspondantes du plateau pour former la réserve. Durant la partie, quand un joueur gagne ou utilise des marchandises, il les prend ou les donne à cette réserve. Les marchandises de chaque joueur sont visibles de tous durant toute la partie.

Chaque joueur choisit une couleur et prend tous les éléments de cette couleur : un plateau province, trois dés, trois marqueurs en bois et tous les pions bâtiment. S'il reste des éléments inutilisés, on les remet dans la boîte.

Chaque joueur place son plateau, ses pions bâtiment et ses dés devant lui, un marqueur sur la case 0 de la Table des Soldats, un marqueur sur la case 0 de l'échelle des scores et le dernier sur la Table de l'Ordre du Tour (on place aléatoirement les marqueurs sur cette table pour l'instant).

On sépare les cartes selon leur valeur au dos de la carte en 5 petits paquets. On les mélange et on pioche une carte au hasard de chaque paquet sans la regarder. On fait une pile avec ces cinq cartes par ordre croissant (la carte "I" au dessus, la carte "V" en bas) et on les place face cachée sur la case n°8 du calendrier. Ces cartes forment le paquet des ennemis.

Exemple: Laurence, Théo, Fred et Robin sont prêts à commencer une partie de Kingsburg. L'ordre du tour (déterminé aléatoirement) est le suivant : Fred, Laurence, Robin et Théo. Les cartes ont été triées par leurs symboles (au dos), et on a pioché une carte de chaque paquet pour former le paquet des ennemis qui se trouve sur la case 8 du calendrier. Chaque joueur prend un plateau province, les dés et les pions de sa couleur. Le jeu peut commencer !

Déroulement

Le jeu se fait en 5 années. Chaque année est divisée en 8 phases toujours exécutées dans le même ordre. Chaque phase est représentée par une case du Calendrier.

À la fin de chaque phase, le pion saison est avancé d'une case indiquant ainsi la nouvelle phase à effectuer.

Les huit phases représentent les quatre saisons de l'année, plus un événement différent juste avant chaque saison.

Voici le détail de ces phases:

Phase 1 : Aide du Roi

Le Roi a besoin de tous gouverneurs pour développer ses provinces et par conséquent il aide le gouverneur en retard dans le développement de sa province. Le joueur avec le moins de bâtiments (en cas d'égalité, c'est le joueur avec le moins de marchandises parmi les joueurs impliqués) lance un dé blanc supplémentaire lors de la prochaine saison de Printemps (uniquement au printemps, pas durant l'été, l'automne ou l'hiver). S'il y a toujours une égalité pour le joueur avec le moins de bâtiments et le moins de marchandises, le Roi donne une marchandise (au choix du joueur) à chacun d'entre eux, mais personne ne lance de dé blanc supplémentaire.

Lors de la première phase de la première année, tous les joueurs sont à égalité. Tout le monde choisit et reçoit une marchandise. Personne n'a le dé supplémentaire.

Après avoir déterminé le (ou les) joueur méritant l'aide du Roi, on passe à la phase suivante.

Exemple: lors de la première année, tout le monde choisit une marchandise. Laurence prend un bois, Théo une pierre, Fred et Robin prennent un or.

Exemple: c'est le début de la troisième année. Laurence a 6 bâtiments et aucune marchandise, Théo a 5 bâtiments et 2 marchandises, Fred a cinq bâtiments mais aucune marchandise, et Robin possède 6 bâtiments et 1 marchandise. Fred a le moins de bâtiments, il prend donc le dé blanc de la réserve et le lancera avec les autres dés au prochain printemps. À la fin du printemps, il remettra le dé dans la réserve.

Phase 2: Printemps - Première Saison de Production

Chaque saison de production (printemps, été, et automne) est composée de quatre étapes consécutives, effectuées par tous les joueurs dans cet ordre:

- Lancer les dés et ajuster la Table de l'Ordre du Tour
- Influencer les Conseillers du Roi
- Recevoir de l'aide des Conseillers
- Construire des Bâtiments et Actions des Bâtiments

Pour les parties à 2 joueurs, il y a une règle supplémentaire, voir page 7





a) Lancer les dés et ajuster la Table de l'Ordre du Tour

Tous les joueurs lancent leurs dés simultanément. Après avoir jeté les dés, vous pouvez utiliser les bénéfiques de la Statue et/ou de la Chapelle si vous la (ou les) possédez et que vous décidez de le faire. Ces relances sont utilisées dans l'ordre indiqué sur la Table d'Ordre du Tour actuelle.

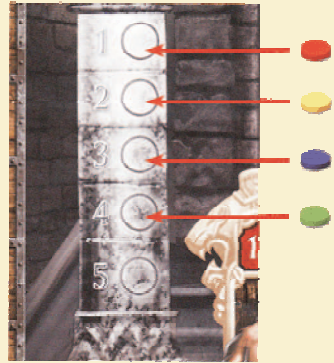
On ajuste maintenant la Table de l'Ordre du Tour pour la saison : chaque joueur fait le total de ses dés (y compris les dés blancs s'il en a). Le joueur avec la plus faible somme devient le nouveau premier joueur et ainsi de suite par ordre croissant (le joueur avec le plus fort total est le dernier joueur). En cas d'égalité entre plusieurs joueurs, le joueur dont le marqueur était à une position plus élevée lors de la saison précédente (ou après le placement initial aléatoire) garde la position la plus élevée.

Une fois l'ordre du tour déterminé, on passe à la phase suivante.

Exemple:

Laurence lance 1,3,5		(total = 9)
Théo 4,4,5		(son total est 13)
Fred 2,2,6		(son total est 10)
Robin 2,3,5		(total = 10)

La Table de l'Ordre du Tour est maintenant déterminée : Laurence joue en premier (plus faible total), puis Fred (même total que Robin mais son pion était à une position plus élevée que celui de Robin), ensuite Robin et enfin Théo (plus fort total).



b) Influencer les Conseillers du Roi

Dans l'ordre du tour, chaque joueur a la possibilité d'influencer un conseiller ou de passer. Une fois que le dernier joueur du tour a influencé un conseiller ou passé, le premier joueur peut influencer un deuxième conseiller ou passer, et ainsi de suite jusqu'à ce que tout le monde ait passé. Quand un joueur passe son tour, il n'intervient plus lors de cette phase et on saute son tour pour le reste de cette saison.

Pour influencer un conseiller, le joueur doit dépenser un ou plusieurs de ses dés, pour que la somme des dés utilisés soit strictement égale à la valeur du Conseiller. Vous devez utiliser la pleine valeur du dé. Le joueur place le ou les dés utilisés sur la case de ce conseiller.

Un pion "+2" peut être ajouté à un dé (ou plusieurs) pour augmenter la somme d'exactly deux points. Un joueur peut avoir un nombre illimité de pions "+2", mais il ne peut en ajouter qu'un à un dé ou un groupe de dés.

Il est **interdit** d'influencer un conseiller qui est déjà influencé (par un autre joueur ou soi-même) lors de la saison en cours. En d'autres termes, chaque case de la Cour du Roi ne peut avoir que des dés d'un seul joueur. La seule exception à cette règle est l'Envoyé du Roi (voir en page 5).

Les joueurs **ne sont pas autorisés** à influencer un Conseiller avec uniquement un (ou plusieurs) dé blanc et/ou des pions "+2"; en d'autres termes, pour influencer un conseiller, un joueur doit utiliser au moins un de ses dés colorés. On peut utiliser deux dés blancs dans le même groupe de dés, uniquement si ce groupe a au moins un dé de couleur.

Quand un joueur n'a plus de dé coloré, ou qu'il ne peut plus placer de dés, il est obligé de passer.

Quand tous les joueurs ont passé, on passe à la phase suivante.

Laurence, remarquant que personne n'a obtenu de 1, place ses deux dés (5,3) sur la case n°8 Trésorier.

C'est au tour de Fred. Il ne peut pas jouer (2,6) sur le Trésorier (occupé par les dés de Laurence) comme il le prévoyait. Il joue deux dés (2, 2) sur la case n°4 Marchand.

Robin remarque que Laurence a utilisé son dé 3, donc il place ses deux autres dés (2,5) sur la case n°7 Astronome.

C'est au tour de Théo. Il pourrait placer tous ses dés sur la case n°13 Champion, pour récupérer trois pierres mais il en a déjà une. Il ne peut pas jouer deux dés (4,4) sur le Trésorier qui est déjà occupé, donc il choisit de placer deux dés (4,5) sur la case n°9 Grand Veneur.

C'est à nouveau à Laurence de jouer. Comme il ne lui reste qu'un dé 1, elle le place sur la case n°1 Bouffon.

Il reste un dé à Fred (un 6) qu'il peut mettre sur l'Alchimiste.

Robin place son dernier dé (un 3) sur l'Architecte.

Le dernier dé de Théo est un 4 qu'il ne peut placer car Fred occupe déjà le Marchand. Donc il passe son tour.














Aucun joueur n'a plus de dés à utiliser, cette étape est donc terminée.






c) Recevoir de l'Aide des Conseillers

Chaque conseiller, par ordre croissant du 1 au 18, aide le joueur qui l'a influencé en posant ses dés sur sa case. Si un conseiller n'a pas de dés, on passe au conseiller suivant.



Certains conseillers fournissent plusieurs gains (ce qui est indiqué par une barre entre deux choix). Si vous influencez un de ces conseillers, vous devez choisir le gain (et un seul).

- 1  BOUFFON : gagnez 1 PV (avancez votre marqueur d'une case sur l'échelle des scores)
- 2  GENTILHOMME : prenez un or de la réserve.
- 3  ARCHITECTE : prenez un bois de la réserve.
- 4  MARCHAND : prenez un bois OU un or de la réserve.
- 5  SERGENT : recrutez 1 soldat (avancez votre marqueur d'une case sur la Table des Soldats).
- 6  ALCHEMISTE : vous pouvez échanger 1 marchandise de votre choix (qui retourne dans la réserve) contre deux autres marchandises. Par exemple, rendez un cube bois pour prendre un cube or et un cube pierre
- 7  ASTRONOME : prenez 1 cube de votre choix ET un pion "+2" de la réserve.
- 8  TRÉSORIER : prenez 2 or de la réserve.
- 9  GRAND VENEUR : prenez 1 bois et 1 or OU 1 bois et 1 pierre de la réserve.
- 10  GÉNÉRAL : recrutez 2 soldats (avancez votre marqueur de deux cases sur la Table des Soldats) ET regardez secrètement la première carte du paquet ennemis (puis remettez-la dessus face cachée).
- 11  FORGERON : prenez 1 pierre et 1 bois OU 1 pierre et 1 or de la réserve.
- 12  DUCHESSE : prenez 2 cubes de votre choix ET un pion "+2" de la réserve.
- 13  CHAMPION : prenez 3 pierres de la réserve.

- 14  CONTREBANDIER : payez 1 Point de Victoire (reculez votre marqueur de score d'une case) pour prendre 3 marchandises de votre choix de la réserve.
- 15  INVENTEUR : prenez 1 or, 1 bois et 1 pierre de la réserve.
- 16  SORCIER : prenez 4 or de la réserve.
- 17  REINE : prenez 2 marchandises de votre choix de la réserve ET regardez secrètement la première carte du paquet des ennemis (puis remettez-la dessus face cachée) ET gagnez 3 PV (avancez votre marqueur de 3 cases sur l'échelle de scores).
- 18  ROI : prenez 1 or, 1 bois et 1 pierre de la réserve ET recrutez 1 soldat (avancez votre marqueur d'une case sur la Table des Soldats).

Quand tous les Conseillers influencés ont donné leurs cadeaux, les joueurs reprennent leurs dés. Les pions "+2" et les dés blancs utilisés retournent dans la réserve et on passe à la phase suivante.

La réserve est supposée avoir un stock illimité. Si durant la partie, on est à cours de marchandises, on note les marchandises récupérées par les joueurs.

Exemple: le Bouffon donne \ Point de Victoire à Laurence qui avance son marqueur de points d'une case. On ignore le Gentilhomme qui n'a pas de dé.

L'Architecte donne un bois à Robin, qui le prend de la réserve.

Le Marchand permet à Fred de choisir s'il veut un or ou un bois. Il prend un bois. On ignore le Sergent qui n'a pas de dé et on résout le l'Alchimiste. Fred rend le bois qu'il vient de recevoir du Marchand à la réserve et prend un or et une pierre.

L'Astronome donne un pion "+2" à Robin (il le prend de la réserve) et une marchandise de son choix.

Ses dés sur le Trésorier permettent à Laurence de prendre 2 or de la réserve, puis Théo choisit un or et un bois du Grand Veneur (il aurait pu prendre un bois et une pierre à la place).

Comme aucun des conseillers restants n'a de dé, tout le monde reprend ses dés et la phase est terminée.

d) Construire des Bâtiments et Actions des Bâtiments

Suivant l'ordre du tour, chaque joueur a la possibilité de **construire un bâtiment** (à moins de dépenser le pion Envoyé du Roi pour effectuer une double construction, voir la phase 5 Envoyé du Roi). Les coûts de construction sont indiqués sur chaque plateau "province" et doivent être payés à la réserve. Un joueur ne peut construire qu'un bâtiment par saison. Le joueur rend à la réserve les marchandises correspondant au coût de construction, puis met un de ses pions bâtiment sur cette construction (généralement on recouvre le coût de construction). Quand un joueur construit un bâtiment qui vaut des points de victoire, on ajuste en conséquence son marqueur sur l'échelle de scores.

Un joueur doit construire les bâtiments dans l'ordre de la gauche vers la droite pour chaque rangée. On ne peut construire un bâtiment que si les bâtiments de la même rangée à sa gauche ont déjà été construits. On peut changer de rangée et on ne peut avoir qu'un exemplaire de chaque bâtiment.

Exemple: vous ne pouvez construire l'Église que si vous avez déjà construit la Statue et la Chapelle.



Exemple: Laurence a deux or et un bois. Elle utilise les deux or pour construire la Statue. Elle prend un de ses pions bâtiment et le place sur la case correspondante. La Statue vaut 3 PV, elle avance donc son marqueur de score de 3 cases.



Théo veut construire l'Auberge, il paye un or et un bois. Il place un pion bâtiment sur son plateau province. L'Auberge ne rapporte pas de PV.

Fred a 2 or et 1 pierre. Il choisit la Tour de Garde et paye un or et une pierre et marque 1 PV.

Robin dépense deux bois pour construire la Palissade, mais ne gagne pas de PV.

Tant qu'un joueur possède un bâtiment, il peut bénéficier de ses effets particuliers. Les effets des bâtiments sont indiqués dans la case du bâtiment. Un joueur bénéficie de tous les effets particuliers des bâtiments qu'il a construits.

Certains bâtiments, comme l'Auberge, ont des effets particuliers que l'on utilise à la fin de la saison de production. Voir page 8 pour une description complète des effets.

Vos bâtiments peuvent être détruits lors de la phase hiver. Si cela se produit, vous devez retirer le pion bâtiment de votre plateau province et perdre immédiatement les PV reçus de ce bâtiment.

Une fois que tous les joueurs ont eu la possibilité de construire un bâtiment ou ont passé, cette phase est terminée.

Phase 3: La Récompense du Roi

Le Roi est content de son "meilleur" gouverneur (selon ses critères...) : le joueur ayant le plus de bâtiments reçoit 1 Point de Victoire (PV). En cas d'égalité, tous les joueurs impliqués reçoivent le point. Après avoir ajusté l'échelle des scores, on passe à la phase suivante.

Phase 4: Été - Deuxième Saison de Production

On effectue exactement les mêmes étapes que lors de la Phase 2 : Printemps (jets de dés et ajustement de l'ordre du tour, influencer les conseillers du Roi, aide des Conseillers et construction des bâtiments). Puis on passe à la phase suivante.

Phase 5: L'Envoyé du Roi

Chaque été, le Roi dépêche son Envoyé le plus dévoué pour aider le gouverneur qui est le moins avancé (selon ses propres critères). Le joueur avec le moins de bâtiments (en cas d'égalité, le joueur impliqué avec le moins de marchandises) reçoit le pion "Envoyé du Roi". En cas d'égalité pour les bâtiments et les marchandises, personne ne reçoit le pion.

L'Envoyé du Roi peut être utilisé lors d'une saison de production pour effectuer une de ces deux actions:

Lors de l'une des trois prochaines saisons de production, le joueur possédant ce pion peut le rendre à la réserve pour effectuer une de ces actions:

- Influencer un conseiller déjà influencé par lui ou un autre joueur. Le joueur doit tout de même utiliser ses dés d'influence pour influencer le Conseiller en respectant les règles normales (voir la page 3). Pour cette saison uniquement, ce conseiller donnera son gain deux fois.
- Effectuer une double construction lors de l'étape d) d'une saison de production. Le joueur doit payer les coûts des deux bâtiments en respectant les règles normales de construction (voir phase 2, étape d).

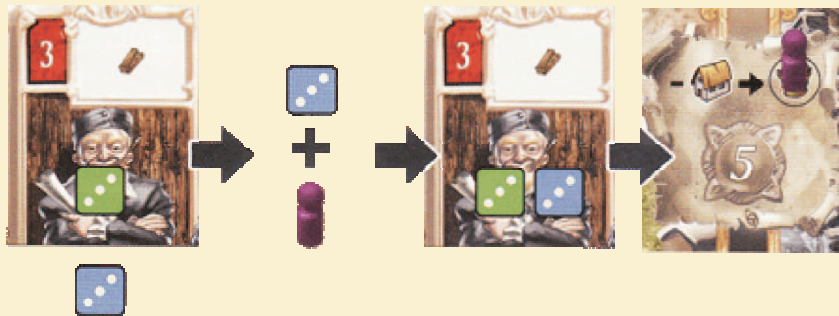
Vous ne pouvez utiliser qu'une fois les bénéfices de l'Envoyé du Roi avant de le remettre sur la case correspondante du calendrier. Si vous n'utilisez pas l'Envoyé du Roi avant le début de la phase 5 de l'année suivante, le pion retourne dans la réserve, où il peut être attribué de nouveau (y compris au joueur qui l'avait l'année précédente).

Après avoir attribué (ou non) le pion Envoyé du Roi, on passe à la phase suivante.

Exemple: c'est l'année 2, lors de la phase de l'Envoyé du Roi. Laurence possède 5 bâtiments et aucune marchandise, Théo a 4 bâtiments et 2 marchandises, Fred a 4 bâtiments et \ marchandise, et Robin a 4 bâtiments et aucune marchandise. Robin a reçu le pion Envoyé du Roi. Si Fred n'avait pas eu de marchandise, personne n'aurait eu d'Envoyé du Roi pour cette année.

Exemple: c'est la phase de Construction des Bâtiments et Robin a le pion Envoyé du Roi, un or, et trois bois. Il a le droit de faire une action de construction mais grâce au pion Envoyé du Roi (qu'il remet sur la case correspondante du plateau), il peut faire deux actions au lieu d'une. Il construit une Barricade et un Forgeron lors de la même saison.

Exemple: c'est la phase Influencer les Conseillers et Robin a le pion Envoyé du Roi. Il lui reste un dé (un 3), et il y a déjà un dé de Théo sur l'Architecte. Robin joue son pion Envoyé du Roi et place son dé avec celui de Théo sur la case de l'Architecte. Pour cette saison, l'Architecte aidera à la fois Théo et Robin.



Phase 6: Automne - Troisième Saison de Production

On effectue exactement les mêmes étapes que lors de la Phase 2 : Printemps (jets de dés et ajustement de l'ordre du tour, influencer les conseillers du Roi, aide des Conseillers et construction des bâtiments). Puis on passe à la phase suivante.

Phase 7: Recruter des Soldats

En suivant l'ordre du tour, chaque joueur a la possibilité d'engager des soldats. On peut engager autant de soldats que l'on veut au prix de deux marchandises (du même type ou différentes) par soldat. On avance d'une case son marqueur sur la Table des Soldats par soldat recruté. Une fois que tous les joueurs ont pu recruter des soldats, cette phase est terminée.

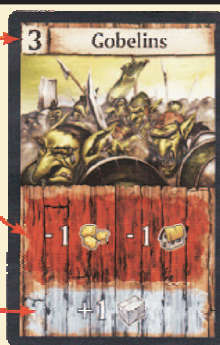
Phase 8: Hiver - La Bataille

L'hiver n'est pas une "saison de production". Les gouverneurs doivent maintenant faire face à des armées ennemies d'invasisseurs. On révèle la première carte du paquet d'ennemis (sur la case 8 du calendrier). C'est l'ennemi menaçant le royaume pour cette année.

La force de l'invasisseur est égale au nombre dans le coin supérieur gauche de la carte.

Dans le cadre rouge, il y a une liste de pénalités (marchandises, bâtiments, et/ou des PV) que vous subirez si l'ennemi bat vos soldats.

Dans le cadre bleu se trouvent les récompenses (marchandises et/ou PV) que vous gagnerez si vous battez l'ennemi.



Le dos de chaque carte ennemi indique la force possible des ennemis pour chaque ennemi, vous pouvez donc estimer la force des ennemis chaque année.



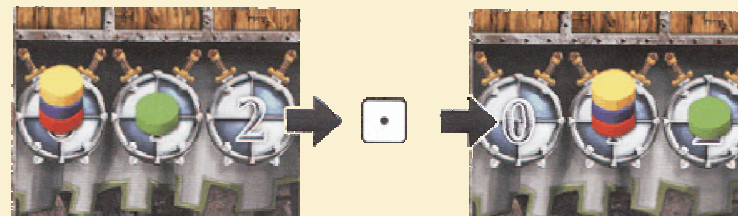
Chaque joueur doit maintenant combattre l'ennemi, avec l'aide des troupes supplémentaires envoyées par le Roi Tritus.

Le premier joueur dans l'ordre du tour lance un dé. C'est le nombre de troupes envoyées par le Roi comme soutien à chaque joueur. Chaque joueur avance son marqueur sur la Table des Soldats d'autant de cases que la valeur du dé lancé par le premier joueur.

Exemple: Laurence a construit la Statue, la Palissade, et la Barricade. Son marqueur est sur la case 0 de la Table des Soldats. Elle n'a pas de marchandise. Théo possède l'Auberge et la Tour de Garde. Il a un bois et une pierre. Son marqueur est sur la case 1 de la Table des Soldats. Fred a la Tour de Garde, le Forgeron et la Barricade mais aucune marchandise, ni de soldat (son marqueur est sur la case 0 de la Table des Soldats). Robin a construit l'Auberge, la Barricade, et la Grue. Il a un bois et aucun soldat.

On révèle la première carte du paquet des ennemis. C'est une armée de Gobelins (force = 3).

Le premier joueur lance un dé pour connaître le nombre de troupes envoyés par le Roi. Il obtient un 1. Chaque marqueur de la Table des Soldats est avancé d'une case.



Pour calculer le résultat de votre bataille, vous comparez votre valeur de combat à la force de l'ennemi. Votre valeur de combat est la somme (et/ou soustraction) des bonus (et/ou pénalités) fournis par les bâtiments que vous avez construits à votre valeur sur la Table de Soldats.

- Si votre valeur de combat est plus forte que la force de l'ennemi, vous avez gagné la bataille et vous recevez les récompenses indiquées sur la carte ennemi;
- Si votre valeur de combat est égale à la force de l'ennemi, vous avez réussi à résister à l'invasisseur. Vous ne perdez, ni ne gagnez rien;
- Si votre valeur de combat est plus faible que la force de l'ennemi, vous avez été battu et vous devez subir les pertes indiquées sur la carte ennemi (du haut vers le bas : or, bois, pierres, marchandises de votre choix, bâtiments et PV) - voir les détails plus loin.

Le (ou les) joueur dont la valeur de combat (dé du Roi + bâtiments + soldats) est la plus forte, reçoit 1 PV supplémentaire, mais uniquement s'il a gagné la bataille actuelle.

La Table des Soldats est numérotée de 1 à 9, mais la valeur de combat d'un joueur peut être supérieure à 9. Par exemple, si la valeur de combat d'un joueur est 10 (après les bonus et les pénalités de ses bâtiments et qu'un autre a 11 en valeur de combat, c'est ce dernier qui a le PV supplémentaire.

Si vous perdez une bataille, vous devez subir les pertes indiquées dans le cadre rouge de la carte ennemi :

a) Pertes de marchandises

Les marchandises perdues au combat retournent dans la réserve. Si vous n'avez pas assez de marchandises à rendre, vous perdez ce que vous avez et vous ne souffrez pas de pertes supplémentaires.

b) Destruction de bâtiment(s)

Quand un ou plusieurs bâtiments sont détruits à cause d'une défaite au combat, vous devez déterminer quel bâtiment est détruit. Le bâtiment à détruire est toujours celui se trouvant dans la colonne la plus à droite où vous avez au moins un bâtiment. Si vous avez plusieurs bâtiments dans la colonne la plus à droite, ils sont détruits du haut vers le bas. Vous devez récupérer le pion bâtiment correspondant et ajuster votre score en conséquence. Un bâtiment détruit ne fournit plus son effet spécial tant qu'il n'est pas reconstruit. On peut reconstruire les bâtiments détruits lors d'une future saison de production selon les règles normales.

c) Pertes de Point de Victoire

Si vous perdez des points de victoire à cause d'une défaite au combat, vous devez reculer votre marqueur sur l'échelle de scores du chiffre indiqué sur la carte.

Après avoir déterminé le résultat de la bataille pour tous les joueurs, on remet la carte ennemi dans la boîte. Même si tous les joueurs ont perdu la bataille, l'armée du Roi finira par chasser les ennemis pour vous.

Puis tous les soldats retournent chez eux, tous les marqueurs des joueurs sur la Table des Soldats retournent sur la case 0. Cette phase est maintenant terminée ainsi que l'année.

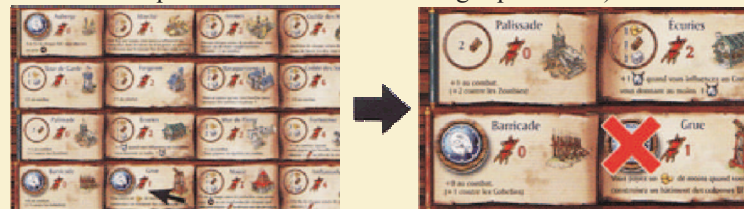
Continuons l'exemple précédent et résolvons la bataille :

Laurence a une valeur de combat de 3 (1 soldat +1 grâce à la Palissade +1 grâce à la Barricade car les joueurs affrontent une armée de Gobelins). C'est une égalité, pas de perte ni de gain. La valeur de combat de Théo est également de 3 (2 soldats +1 Tour de Garde), ce qui fait une autre égalité.

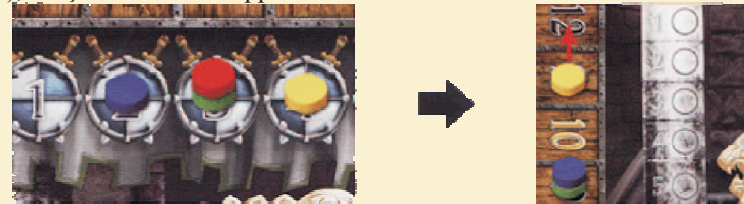
Fred a 4 en valeur de combat (1 soldat + 1 pour chacun de ses bâtiments : Tour de Garde, Forgeron et Barricade). Il gagne la bataille et reçoit la récompense indiquée dans le cadre bleu de la carte Gobelins : une pierre.

La valeur de combat de Robin est 2 (1 soldat + 1 pour sa Barricade). Il perd la bataille et doit subir les pertes indiquées dans le cadre rouge de la carte Gobelins ! Robin devrait perdre un or, mais il n'en a pas, donc il ne perd rien.

Les Gobelins détruisent aussi un de ses bâtiments. Il a un bâtiment dans la 2ème colonne (la Grue) et deux dans la 1ère colonne. Comme on détruit d'abord les bâtiments dans la colonne la plus à droite, la Grue est détruite. S'il avait un Marché, c'est lui qui aurait été détruit (il est dans la même colonne que la Grue mais dans une rangée plus haute).



Le joueur victorieux avec la force la plus forte est Fred (c'est le seul à avoir gagné sa bataille !), il reçoit donc 1 PV supplémentaire.



Tous les marqueurs sur la Table des Soldats retournent à leur position de départ (case 0).

L'année en cours est maintenant terminée, le pion année est déplacé sur l'année suivante, le pion saison retourne sur la première case du calendrier (Aide du Roi), et une nouvelle année commence !

Fin de l'Année

Une fois que la phase 8, l'hiver, est terminée, l'année en cours se termine. Descendez le marqueur d'une case sur l'échelle des années. Si c'est la fin de la cinquième année, le jeu est terminé. Sinon, une nouvelle année commence par la phase 1.

Gagner la partie

À la fin de la cinquième année, le joueur qui a le plus de Points de Victoire est le vainqueur. En cas d'égalité pour les PV, le vainqueur est le joueur impliqué à qui il reste le plus de marchandises. S'il y a toujours égalité, le joueur impliqué avec le plus de bâtiments l'emporte. S'il y a toujours égalité, c'est une victoire partagée.

Règles spéciales pour les parties à 2 joueurs

On utilise les règles suivantes pour les parties à 2 joueurs. Au début de chaque saison de production (phases 2, 4 et 6), on lance trois dés (d'une couleur inutilisée par les deux joueurs). On les place pour influencer le conseiller correspondant au total obtenu. Puis on lance deux autres dés (d'une autre couleur) que l'on place sur le conseiller correspondant. Si ce conseiller est déjà influencé par les trois premiers dés, on place les deux dés individuellement sur les cases correspondant à leur valeur. Si les deux dés sont de même valeur, on ne place qu'un seul dé, l'autre est mis de côté pour cette saison.

Les deux (ou trois) conseillers avec des dés sont déjà sous influence pour cette saison (mais on peut utiliser sur eux le pion Envoyé du Roi).

A la fin de la saison de la production, on retire ces dés pour les utiliser à nouveau lors de la prochaine saison.

BÂTIMENTS

La Statue et la Chapelle - Vous pouvez activer les effets de la Statue et de la Chapelle à la même saison, mais une fois pour chaque effet. Par exemple, si vous lancez trois dés colorés de production plus un dé blanc et que vous obtenez 2,2,2,2 vous pouvez relancer un dé grâce à l'effet de la Statue (la Chapelle ne vous aidera pas car le total de tous les dés lancés est 8). Le dé relancé est 1. Maintenant votre total est 7, donc vous pouvez relancer tous les dés (y compris celui qui vient d'être relancé), mais si le nouveau total est 7 ou moins ou que vous avez quatre dés identiques, vous ne relancez pas les dés pour cette saison. Vous pouvez retourner le pion bâtiment pour monter que vous avez utilisé ce bâtiment pour la saison actuelle.

Église - +0 en bataille (+1 pour les combats contre les Démons).

Cathédrale - Vous obtenez un PV supplémentaire pour chaque paire de marchandises que vous possédez à la fin du jeu (n'importe quelle combinaison de marchandises).

Auberge - Chaque joueur ayant une Auberge reçoit un jeton "+2" à la fin de chaque saison d'été avant de commencer la phase 5. Le pion attribué par l'Auberge peut être utilisé immédiatement pour payer le bénéfice de la Mairie possédée par le même joueur.

Marché - Exemple de fonctionnement : vous pouvez utiliser un groupe de dés dont la valeur cumulée est 9 pour influencer les conseillers 8 ou 10 (vous pouvez toujours influencer le n°9 si vous voulez). Mettez le groupe de dés dans la case du conseiller que vous influencez sans changer la face des dés, pour vous souvenir que vous déjà utilisé l'effet du Marché pour cette saison. Si vous le désirez, retournez le pion du bâtiment pour indiquer que vous avez utilisé le Marché pour la saison en cours.

Fermes - IMPORTANT : vous ne pouvez pas utiliser des dés blancs seuls pour influencer un conseiller, ils doivent toujours être combinés avec des dés colorés. N'oubliez pas de soustraire 1 à votre valeur de combat lors de la bataille d'hiver, si vous avez construit les Fermes.

Guilde des Marchands - Si un joueur oublie de prendre l'or avant de lancer les dés, il ne recevra pas d'or gratuit pour cette saison... dommage !

Baraquements - Vous pouvez utiliser plusieurs fois cette capacité. Par exemple, vous pouvez payer un total de trois marchandises pour recruter trois soldats (et avancer de trois cases votre marqueur sur la Table des Soldats).

Palissade - +1 en bataille (+2 contre les Zombies).

Écuries - Quand vous influencez le Conseiller n°10, vous obtenez trois soldats au lieu de deux. Quand vous influencez le Conseiller n°5 ou le Roi, vous obtenez deux soldats au lieu d'un.

Murs de Pierre - Si votre valeur de combat est égale à la force de l'ennemi, vous gagnez la bataille.

Forteresse - Si, par exemple, vous gagnez une bataille contre un ennemi dont la récompense est 1 or, vous recevez 1 or et 1 Point de Victoire.

Barricade - +0 en bataille (+1 contre les Gobelins).

Grue - Exemple de fonctionnement de la Grue : si vous avez une Grue, construire les Fermes ne vous coûtera qu'un or (au lieu de deux), trois bois et une pierre.

Mairie - Vous ne pouvez utiliser ce privilège qu'une fois par saison. Donc vous ne pouvez pas payer un jeton "+2" et une marchandise pour gagner 2 PV, ni payer deux jetons ou deux marchandises. En d'autres termes, vous ne pouvez recevoir qu'1 PV par saison.

Ambassade - Vous obtenez aussi ce bonus en PV à la fin de la saison à laquelle vous avez construit l'Ambassade.

KINGSBURG

Un jeu de : Andrea Chiarvesio et Luca Iennaco

Illustrations et création graphique : Mad4Gamestyle

Production : Silvio Negri-Clementi

Avec la collaboration de : Federico Faenza

Edition française par : Ubik

6, rue du Cassé, 31240 Saint Jean - France

www.editions-ubik.com

Traduction : Frédéric Bizet

Stratelibri est la division livre et jeux de Counter srl. Stratelibri est

© & TM 2002-2007 Counter srl. Tous droits réservés.

Kingsburg est © & TM 2007 Counter srl - Italie.

Toute reproduction de ce matériel, même partielle, est interdite sans autorisation. Tous les personnages et événements de ce jeu sont des inventions. Toute ressemblance avec des personnes actuelles (vivantes ou mortes) ne serait qu'une coïncidence.