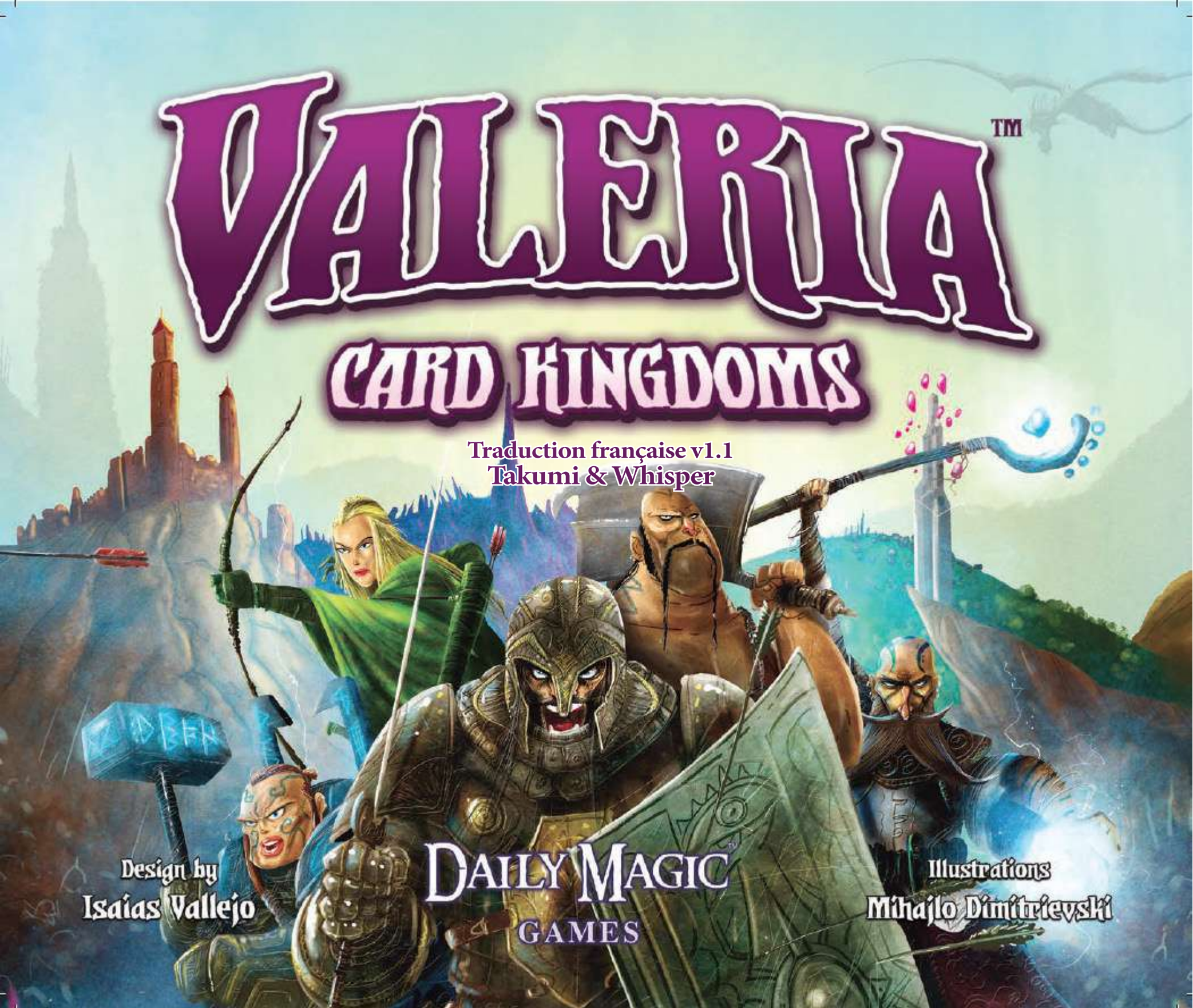
VALERIA™

CARD KINGDOMS

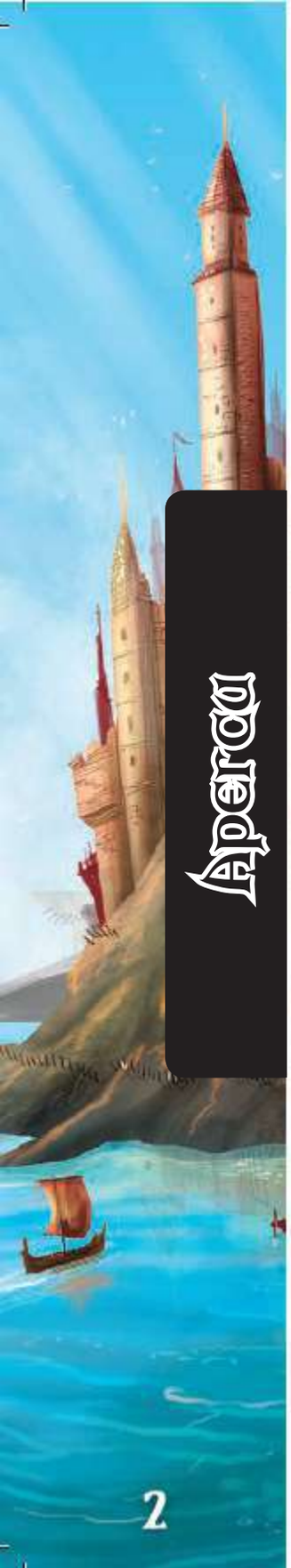
Traduction française v1.1
Takumi & Whisper



Design by
Isaías Vallejo

DAILY MAGIC GAMES

Illustrations
Mihajlo Dimitrievski



L'histoire de Valeria

Après quelques années d'une paix toute relative, le Royaume de Valeria essuie de nouveau les attaques des légions de mort-vivants, de gobelins et de toutes sortes de créatures des ténèbres. Depuis toujours, le Roi de Valeria fait face au mal avec vaillance et noblesse, mais son grand âge l'empêche aujourd'hui de protéger comme il se doit son immense royaume. Sans héritier pour lui succéder, les citoyens ont commencé à paniquer. Valeria a besoin d'un nouveau dirigeant.

En tant que Duc souverain, vous bénéficiez d'une position certes modeste mais qui vous octroie force, respect et fortune. Vous asseoir sur le trône de Valeria est votre destin. Rallier quelques hères et autres nobles à votre cause ne devrait pas poser de problème, mais régner sur un fief empli de monstres n'est pas vraiment le futur que envisagiez. Il vous faut donc et de toute urgence étendre votre domaine et recruter des citoyens qui vous aideront à repousser les monstres qui déferlent sur Valeria. Prenez de vitesse les autres Duces et gagnez votre place sur le trône.

Aperçu du jeu

Dans Valeria: Card Kingdom, vous incarnez le rôle d'un Duc ou d'une Duchesse cherchant à défendre le royaume et à bâtir la plus influente cité. Au cours de la partie, vous terrasserez des Monstres, recruterez des Citoyens et étendrez votre Domaine. Ainsi, vous définirez l'infrastructure de votre cité et gagnerez de l'influence sous forme de Points de Victoire. Gardez un œil sur vos concurrents qui essaieront de faire de même.
Le joueur ayant le plus de PVs à la fin de la partie sera couronné Roi de Valeria !

Credits

Auteur : Isaias Vallejo

Illustrateur : Mihajlo Dimitrievski

Conception Graphique & Mise en Page : Isaias Vallejo

Développement : David MacKenzie, Isaias Vallejo

Design Narratif : WhiskeyGinger, David MacKenzie et Isaias Vallejo

Prototype : WhiskeyGinger, Cardboard Edison et Sarah Bolland

Edition : Daily Magic Games

Traduction française : Takumi & Whisper

Testeurs : Tom Hillman, Mike Bieter, Jason Pierce, Vance Agte et tous les incroyables testeurs de Game Designers Clubhouse et de Unpub 5.

Remerciements à : Dan Patriss pour son aide au développement de la variante Solo, Jason Pierce pour sa magie des maths et son aide sur la variante à 5 joueurs et Richard Ham pour sa relecture du jeu.

Tutoriel en ligne

Pour découvrir le jeu, vous pouvez lire ces règles ou regarder notre tutoriel vidéo ! Scannez le code QR ci-dessous ou rendez-vous sur notre site internet :

dailymagicgames.com/valeria-card-kingdoms

Si des éléments du matériel listé ci-contre sont manquants, merci de nous en informer par email sur :

contact@dailymagicgames.com

215 Cartes

108 Cartes Citoyens

face dos

48 Cartes Monstres

face dos

24 Cartes Domaine

face dos

10 Cartes Duc

face dos

10 Cartes de Depart, 10 Cartes Epuise,
5 Cartes Reference

face dos

face dos

REMARQUE : Avant votre première partie, les cartes doivent être classées par type et organisées dans la boîte de jeu grâce aux Séparateurs. Nous vous recommandons de trier les cartes à la fin de chacune de vos parties afin de faciliter la mise en place de vos parties futures.

32 Separateurs

2 Des 6

189 Jetons

50 Force

50 Or

50 Magie

50 Victoire

Premier Joueur & Repos

12 Multiplicateurs

Ressources et Points de Victoire illimités

Les jetons Ressources et Points de Victoire ne sont pas limités dans le jeu. Si des jetons viennent à manquer vous pouvez utiliser les tuiles Multiplicateur. Par exemple, s'il n'y a pas assez de jeton Force et qu'un joueur a besoin de piocher 5 jetons Force, il lui suffit de prendre un jeton Force et de la mettre sur la tuile Multiplicateur '**x5**' pour représenter ces 5 jetons Force.

Mise en Place

REMARQUE : Les règles et la mise en place présentées sont valables pour 2 à 4 joueurs. Les règles pour 1 et 5 joueurs sont détaillées en page 16.

Les cartes sont disposées en 4 rangées contenant chacune 5 paquets de cartes : les Piles Centrales. Les autres paquets de cartes et les jetons restants sont placés autour des Piles Centrales une fois celles-ci mises en place.

Retirez toutes les cartes ayant l'icône .

Cartes Monstre

La rangée du haut correspond aux cartes Monstre. Séparez les Monstres en paquets en fonction de la zone à laquelle ils correspondent (symbole en haut à droite de chaque carte). Les Monstres sont placés face visible et classés en fonction de leur Force : par ordre croissant, le Monstre le plus faible étant sur le dessus.

Organisez ensuite les paquets en fonction de la Force du Monstre présent sur le dessus : le paquet avec le Monstre le plus faible sera disposé le plus à gauche sur la ligne. Les autres seront placés à sa droite, en ordre croissant.

Pour votre première partie, nous vous recommandons de jouer avec les paquets suivants, disposés de gauche à droite. Les Monstres entre parenthèses sont également classés en commençant par celui à placer au somment du paquet.

- **Collines** (***3 Goblin, 1 Goblin Mage, 1 Goblin King***)
- **Ruines** (***2 Skeleton, 2 Flaming Skeleton, 1 Skeleton King***)
- **Forêt** (***2 Treant, 2 Bane Spider, 1 Spider Queen***)
- **Vallée** (***3 Owlbear, 1 Giant, 1 Troll***)
- **Montagnes** (***2 Dire Bear, 2 Orc Warrior, 1 Orc Chieftain***)

Remettez les autres Monstres dans la boîte. Pour les futures mises en place, veuillez vous référer à la page 11.

Cartes Citoyen

Les deux rangées centrales correspondent aux cartes Citoyen. Triez les Citoyens en paquets en fonction de leur nom. Par exemple, 1 paquet de *Monk*, 1 paquet de *Cleric*…

Choisissez un type de Citoyen par valeur d'activation (chiffre indiqué en haut à gauche de chaque carte). Retirez une carte de chaque paquet afin qu'il n'en reste que 5. Les Citoyens sont placés face visible et classés en fonction de leur valeur d'activation (la plus petite à gauche de la rangée du haut et la plus grande à droite de la rangée du bas).

Pour votre première partie, nous vous recommandons de jouer avec les paquets suivants disposés de gauche à droite, disposés en deux rangées.

- ***Cleric, Merchant, Mercenary, Archer, Peasant***
- ***Knight, Rogue, Champion, Paladin, Butcher***

Remettez les autres Citoyens dans la boîte. Pour les futures mises en place, veuillez vous référer à la page 19.

Cartes Domaine

La rangée du bas est dédiée aux cartes Domaine. Mélangez tous les Domaines ensemble et placez 2 cartes, face cachée, sur chaque emplacement de la rangée du bas. Placez ensuite 1 carte, face visible, sur chaque emplacement : chaque paquet contient donc 3 cartes. Remettez les autres Domaines dans la boîte.

Cartes Épuisé

Prenez 2 cartes Épuisé par joueur et placez le paquet ainsi formé au dessus de la ligne des cartes Monstre. Remettez les autres cartes Épuisé dans la boîte.

Cartes de Départ et Cartes Référence

Donnez à chaque joueur une carte *Starter Peasant*, une carte *Starter Knight* ainsi qu'une carte Référence. Ces cartes forment le royaume de chaque joueur. Remettez les autres cartes de Départ et Référence dans la boîte.

Ressources de Départ

Chaque reçoit 2 jetons Or et 1 jeton Magie. Les autres jetons forment une Réserve, acessible de tous les joueurs. Pendant la partie, les joueurs prennent les ressources dans la Réserve à moins que le contraire ne soit mentionné. Certaines cartes permettent de gagner des Points de Victoire : ils sont également pris dans la Réserve à moins qu'il ne soit précisé de les prendre ailleurs.

Cartes Duc

Mélangez toutes les cartes Duc ensemble et distribuez en 2 à chaque joueur. Chaque joueur en choisit une et remet l'autre dans la boîte. Chaque joueur conserve sa carte Duc secrète jusqu'à la fin de la partie.

Joueur Actif

Le premier joueur est désigné au hasard. Il récupère le jeton Premier Joueur et les dés.

La partie peut maintenant commencer.

Mise en Place

Iconographie

Il existe 5 types de cartes qui sont chacune différentiées par un icône.

Il n'y a aucune limite au nombre de cartes que vous pouvez posséder, à l'exception de ces deux types de cartes :

- **Cartes de Départ :** Vous ne pouvez posséder qu'1 *Starter Knight* et 1 *Starter Peasant*.
- **Cartes Duc :** Vous ne pouvez posséder qu'1 *Duc*.

Les symboles suivants représentent les 3 ressources différentes disponibles dans le jeu (Or, Force et Magie). Ces symboles sont présents sur tous les types de cartes. Lorsqu'un chiffre est indiqué sur ces symboles, il indique la quantité de cette ressource. Si une ressource est elle-même un pouvoir ou une récompense, vous devez la prendre dans la Réserve.

L'Or est la monnaie des Royaumes et il est utilisé pour acheter des cartes et des pouvoirs.

La Force représente la force des Royaumes et celle des Monstres.

La Magie correspond aux capacités magiques des Royaumes et celles des Monstres.

Les joueurs peuvent utiliser leur Magie pour augmenter leur quantité de Force et d'Or lors de leurs actions, à condition qu'au moins une ressource non-Magie est utilisée.

Le symbole suivant est présent sur tous les types de cartes bien qu'il ne soit pas considéré comme une ressource. Quand un chiffre est indiqué sur ce symbole, il indique un nombre de Point de Victoire. Si ce symbole est lui-même un pouvoir ou une récompense, vous prenez le nombre de Points de Victoire correspondant dans la Réserve.

Les Points de Victoire représentent le prestige que vous avez acquis à travers les différents Royaumes.

D'autres symboles sont aussi utilisés sur tous types de cartes :

Les éléments indiqués de part et d'autre de ce symbole sont inclus. Se lit comme « plus ».

Vous devez choisir un des éléments indiqués de part et d'autre de ce symbole. Se lit comme « ou ».

L'élément de gauche est multiplié par celui de droite. Se lit comme « fois ».

Prenez l'élément de gauche dans la limite fixée par celui à droite du symbole. Se lit comme « inférieur ou égal à ». Quand vous prenez une carte Citoyen avec ce symbole, ignorez le symbole '+' du coût en or de ce Citoyen et payez son coût initial.

L'élément de gauche est payé à la Réserve pour gagner l'élement à droite de ce symbole. Se lit comme « payé pour ».

L'élément de gauche est pris dans l'élement à droite de ce symbole. Se lit comme « pris de ».

Le joueur actif choisit un adversaire comme cible de l'effet. Se lit comme « un adversaire de votre choix ».

Le joueur actif choisit un dé comme cible de l'effet. Se lit comme « un dé de votre choix ».

Le symbole suivant indique les cartes que vous pouvez ou ne pouvez pas utiliser pendant la partie.

A 5 joueurs, ajoutez ces Monstres dans les paquets lors de la mise en place.

Une partie se joue en plusieurs tours, chacun divisé en 4 phases.

1. **Phase de Lancer**

   Le joueur actif lance les dés.

2. **Phase de Récolte**

   Les joueurs reçoivent les ressources produites par leurs Citoyens.

3. **Phase d'Actions**

   Le joueur actif effectue 2 Actions.

4. **Phase de Fin de Tour**

   Le joueur actif donne les dés au joueur à sa gauche.

A chaque tour, ces phases sont toujours résolues dans le même ordre.

REMARQUE : Certaines cartes Domaine ne sont actives, ou ne peuvent être activées, que pendant certaines phases.

Phase de Lancer

A cette phase, le joueur actif lance 2 dés afin de déterminer quels Citoyens seront activés pendant la phase de Récolte.

Les Citoyens sont activés en fonction de leur Valeur d'Activation. La valeur de chaque dé ainsi que la somme des deux dés provoque l'activation des Citoyens présents dans le Royaume de chaque joueur lors de la phase de Récolte.

Exemple : Vous obtenez un 3 et un 5, vous activerez donc tous les Citoyens de valeurs 3, 5 et 8.

Certaines cartes Domaine permettent au joueur actif de modifier la valeur des dés pendant cette phase. Avant que les joueurs n'activent leurs Citoyens, le joueur actif peut décider d'utiliser les pouvoirs des Domaines qu'il possède. Chaque carte Domaine pouvant changer la valeur d'un dé ne peut être utilisée qu'une fois par phase de Lancer.

A la fin de la phase de Lancer, le joueur actif annonce les résultats obtenus (valeurs et somme des dés) et l'on procède à la Récolte.

Phase de Recolte

Lors de cette phase, les joueurs vont gagner ou échanger des Ressources en fonction des Citoyens qu'ils possèdent et qui ont été activés suite à la phase de Lancer. Tous les joueurs sont concernés par la phase de Récolte.

Chaque Citoyen dispose de 2 pouvoirs mentionnés au bas sa carte. Quand un Citoyen est activé, ses 2 pouvoirs sont activés. Un joueur ne peut utiliser qu'un seul des deux pouvoirs selon qu'il est le joueur actif ou non.

Le pouvoir de gauche (actif), indiqué sous l'icône , ne s'applique qu'au joueur actif.

Le pouvoir de droite (passif), indiqué sous l'icône , ne s'applique qu'aux autres joueurs (et pas au joueur actif).

Si vous possédez plusieurs exemplaires d'un même Citoyen, chacun est activé individuellement.

Exemple : Si vous avez deux *Archers* (valeur d'activation = 4) dans votre tableau, un résultat de 4 activera vos deux *Archers*.

Si vous obtenez un double lors de votre lancer, chaque carte concernée sera activée deux fois.

Exemple : Si vous avez 3 *Archers* et que le résultat du lancer est un double 4, chaque *Archer* sera activé deux fois, pour un total de six activations.

Les Ressources gagnées ou payées pendant la phase de Récolte sont prises ou remises dans la Réserve, à moins que la carte n'indique le contraire.

Le *Thief* est le seul Citoyen qui vole à un autre joueur. Lorsqu'il est activé, il agit en premier au début de la phase de Récolte avant l'activation des autres Citoyens.

Exemple : Vous obtenez un 2 et un 5 (pour un total de 7) et vous possédez un *Thief*. Vous devez l'activer pour prendre de l'Or ou de la Magie à un autre joueur avant que les autres joueurs n'activent leurs *Peasants* et qu'ils ne reçoivent de l'Or grâce à leur pouvoir passif.

Lors de la phase de Récolte, vous pouvez utiliser le pouvoir de vos Citoyens dans l'ordre de votre choix.

Exemple : Les dés indiquent un 1 et un 4 (pour un total de 5). Vous n'êtes pas le joueur actif et vous possédez un *Monk* (1) et un *Peasant* (5). Vous utilisez votre *Peasant* pour gagner 1 Or que vous utilisez immédiatement avec votre *Monk* pour gagner 2 Magies de la Réserve.

Si aucun des Citoyens d'un joueur n'est activé par les résultats du lancer, ce joueur (qu'il soit le joueur actif ou non) peut prendre une ressource de son choix de la Réserve.

A la fin de la Récolte, on passe à la phase Action.

Phase d'Actions

Lors de cette phase, le joueur actif effectue 2 actions parmi les suivantes :

- **Terrasser un Monstre**
- **Recruter un Citoyen**
- **Gagner une Ressource**
- **Construire un Domaine**

Toutes ces actions sont détaillées en page 9.

La même action peut être exécutée deux fois.

Si une action entraine l'épuisement d'une pioche de la Pile Centrale, le joueur finit d'abord sa première action avant d'ajouter une carte Épuisé à l'emplacement de la pioche ainsi vidée.

Un joueur doit exécuter entièrement ses deux actions avant de pouvoir passer à la phase suivante.

Phase de Fin de Tour

Lors de cette phase, les joueurs vérifient si une des conditions de fin de partie est remplie. Si c'est le cas, le jeu se poursuit jusqu'à ce que tous les joueurs aient joué un même nombre de tours (chaque joueur doit avoir lancé les dés autant de fois que le joueur possédant le jeton Premier Joueur). Ensuite, les joueurs décomptent leurs Points de Victoire.

Si aucune des conditions n'est remplie, le joueur actif passe les dés au joueur à sa gauche et un nouveau tour commence.

Fin de Partie

Les conditions de fin de partie sont remplies si, à la fin de la fin d'Actions d'un joueur :

- **Tous les Monstres ont été terrassés,**
- **OU Tous les Domaines ont été construits,**
- **OU Le nombre de pioches épuisées est égal au double du nombre de joueurs** (toutes les cartes Épuisé ont été placées)**.**

Decompte

Quand la partie prend fin, le score final de chaque joeur est égal à la somme des :

- **PVs de tous les Monstres que vous avez terrassés,**
- **PVs de tous les Domaines que vous avez construits,**
- **PVs de tous les jetons Points de Victoire que vous possédez,**
- **ET PVs octroyés par votre Duc.**

REMARQUE : Si votre Duc vous permet de marquer des PV en fonction des rôles (symbole en haut à droite), cela inclut les rôles des Citoyens et ceux des Domaines.

Le joueur avec le plus de Points de Victoire est couronné Roi de Valeria.

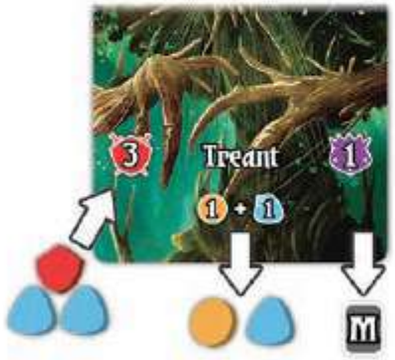
En cas d'égalité, le joueur avec le moins de cartes l'emporte.

Terrasser un Monstre

Cette action permet à un joueur de prendre le Monstre au sommet d'une pioche et de l'ajouter à sa pile de Victoire. Pour terrasser un Monstre :

1. **Choisissez un Monstre** au sommet de l'une des pioches.
2. **Payez les Ressources** égales aux coûts en Force et en Magie de la carte Monstre. Vous pouvez utiliser de la Magie pour augmenter votre Force, mais vous devrez toujours dépenser au moins un jeton Force. Si le Monstre demande à la fois de la Force et de la Magie, le coût en Magie s'ajoute à tout jeton Magie dépensé pour augmenter votre Force.
3. **Prenez le Monstre** et placez-le, face visible, dans votre Royaume votre pile de Victoire. Ces cartes sont visibles des autres joueurs pendant toute la partie.
4. **Gagnez la Récompense** mentionnée en bas de la carte Monstre de la Réserve et/ou des la Piles Centrales.

Certaines cartes Monstre sont détaillées en pages 11 et 18.



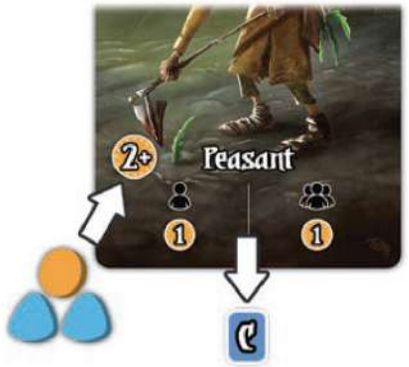
Exemple : La carte *Treant* est au sommet de la pioche des Monstres de la Forêt. Elle a une Force de 3. Vous décidez de dépenser 1 jeton Force et 2 jetons Magie pour terrasser le *Treant* et ajouter cette carte à votre pile de Victoire. Vous récupérez ensuite 1 Or et 1 Magie de la Réserve en récompense.

Recruter un Citoyen

Cette action permet à un joueur de prendre un Citoyen au sommet d'une pioche et de l'ajouter à son Royaume. Pour recruter un Citoyen :

1. **Choisissez un Citoyen** au sommet de l'une des pioches.
2. **Payez les Ressources** égales au coût en Or (coût initial) de la carte Citoyen augmenté d'1 Or pour chaque exemplaire de cette carte que vous possédez déjà dans votre Royaume. Vous pouvez utiliser de la Magie pour augmenter votre Or, mais vous devrez toujours dépenser au moins un jeton Or.
3. **Prenez le Citoyen** et placez-le, face visible, dans votre Royaume. Un Citoyen ne peut pas être activé pendant le tour où il a été recruté.

Certaines cartes Citoyen sont détaillées en pages 13 et 18.



Exemple : Le coût pour recruter un *Peasant* est de 2+. Vous possédez déjà un *Starter Peasant*. Le prix à payer pour acquérir ce second *Peasant* est donc de 3 Or. Vous dépensez 1 jeton Or et 2 jetons Magie pour recruter cette carte et l'ajouter à votre Royaume.

Gagner une Ressource

Cette action permet à un joueur de prendre 1 Or, 1 Force ou 1 Magie de la Réserve.

Construire un Domaine

Cette action permet à un joueur de prendre un Domaine au sommet de l'une des pioches et de l'ajouter à son Royaume. Pour Construire un Domaine :

1. **Choisissez un Domaine** au sommet de l'une des pioches. Pour le construire, les Citoyens de votre Royaume doivent posséder les symboles de Rôles qui correspondent à celui du Domaine. Si le Domaine possède plusieurs symboles d'un même Rôle, vous devez avoir autant de Citoyens de ce Rôle dans votre Royaume que de symboles de Rôle sur le Domaine.
2. **Payez les Ressources** égales au coût en Or de la carte Domaine. Vous pouvez utiliser de la Magie pour augmenter votre Or, mais vous devrez toujours dépenser au moins un jeton Or.
3. **Prenez le Domaine** et placez-le, face visible, dans votre Royaume. Ils sont visibles des autres joueurs pendant toute la partie.
4. **Gagnez la récompense** mentionnée en bas de la carte Domaine. Certains Domaines vous donnent une récompense immédiate et valable une seule fois. D'autres vous donnent un pouvoir permanent activable à chacun de vos tours.
5. **Révélez le Domaine** suivant si la pioche n'est pas épuisée.

Exemple de Royaume d'un joueur

Exemple : Le Domaine *Palace of the Dawn* nécessite 3 rôles : 1 Artisan et 2 Soldats. Vous possédez 1 *Peasant* ayant le symbole Artisan ainsi que 2 *Archers* ayant chacun un symbole Soldat. Vous payez donc les 11 Or requis et prenez le Domaine que vous ajoutez à votre Royaume. Vous bénéficiez maintenant de son effet permanent.

S'il y a un conflit entre la règle du jeu et le pouvoir d'un Domaine, c'est toujours le pouvoir du Domaine qui prévaut. Certaines cartes Domaine sont détaillées en pages 14 et 18.

Cartes Monstre

Les cartes Monstre représentent les ignobles Monstres qui menacent les royaumes de Valeria. Lorsque vous Terrassez un Monstre, vous recevez immédiatement une récompense et vous gagnez des Points de Victoire à la fin de la partie.

Nom

Chaque Monstre possède un nom. C'est généralement celui que les villageois hurlent lorsqu'ils sont attaqués.

Zone

Les Monstres déferlent des 8 Zones frontalières de Valeria :

Chaque Monstre possède en haut à droite de sa carte un symbole de Zone. Il permet de déterminer la pioche à laquelle le Monstre appartient. Lorsque vous triez les cartes Monstre, chaque pioche ne doit contenir que des Monstres appartenant à la même zone.

Les Chefs vous donnent des récompenses dépendantes du nombre de Monstres terrassés provenant de la même zone. Voir l'exemple en page 12.

Type

Dans le jeu de base, il existe 4 types de Monstres. Ils sont indiqués par un symbole en haut à droite, sous le symbole de Zone.

Seuls les symboles de Chef et de Titan sont utilisés dans le jeu de base. On retrouve ces symboles sur les cartes Duc.

Force et Magie

Tous les Monstres ont une Force indiquée à gauche de la partie inférieure de leur carte. Certains Monstres ont également une valeur de Magie, indiquée en dessous de leur Force.

Dans chaque Zone, la pioche est constituée de Monstres de 3 Forces différentes. Lorsque vous classez les Monstres, mettez les Monstres avec la Force la plus élevée au dessous de la pioche et les plus faibles sur le dessus de la pioche. Leur Magie est ignorée lors de ce tri.

Exemple : Lorsque vous triez la pioche des Ruines dans une partie à 5 joueurs, en partant du bas de la pioche vers le sommet, mettez 1 *Skeleton King*, 2 *Flaming Skeletons* et 3 *Skeletons*.

Pour terrasser un Monstre présent au sommet de l'une des pioches, vous devez dépenser autant de Force que la valeur de sa Force.

Vous pouvez utiliser de la Magie pour augmenter votre Force, mais vous devrez toujours dépenser au moins un jeton Force.

Certains Monstres nécessitent de dépenser de la Force et de la Magie pour les terrasser. Dans ce cas, le coût en Magie s'ajoute à tout jeton Magie dépensé pour augmenter votre Force.

Exemple : Le Gelatinous Cube est au sommet de la pioche des Marais, il possède 4 points de Force et 1 point de Magie. Vous dépensez 3 jetons Force et 2 jetons Magie pour le terrasser.

Placez tous les Monstres terrassés, face visible, sur la pile de Victoire de votre Royaume.

Récompenses

Au bas de chaque carte Monstre se trouve une récompense que vous obtenez immédiatement après avoir terrassé ce Monstre. Certains Monstres nécessitent de choisir parmi plusieurs récompenses : les alternatives sont alors séparées par une barre verticale '|'.

Certains Monstres permettent de recruter gratuitement un Citoyen dont le coût n'excède pas une certaine valeur. Quand vous recruter un Citoyen de cette manière, ignorez le symbole '+' et ne considérez que le coût initial de la carte.

Certains Monstres permettent de gagner des Points de Victoire immédiatement après les avoir terrassés. Si vous gagnez des PVs dépendants de la zone d'un Monstre, seuls les Monstres terrassés de la même zone sont pris en compte.

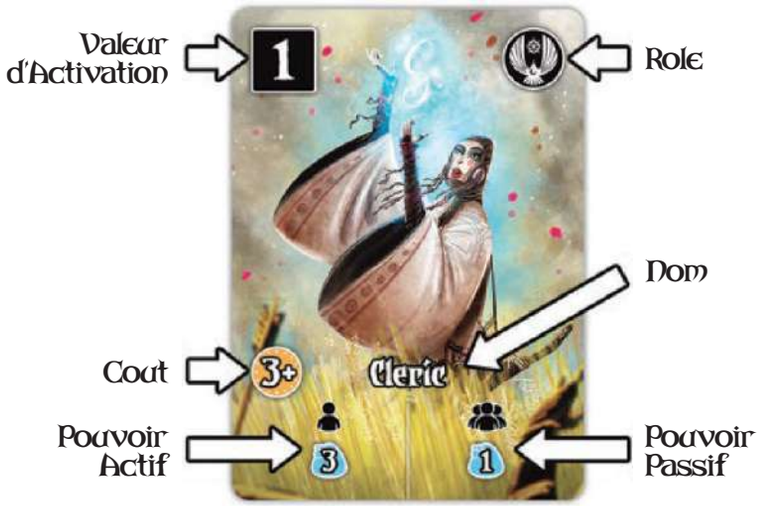
Exemple : Vous terrassez la Spider Queen et vous avez le choix entre prendre 2 Or pour chaque Monstre ayant un symbole Forêt que vous avez terrassé OU prendre un Citoyen d'une des Piles Centrales ainsi qu'1 PV. Vous décidez de prendre un Archer et 1 PV de la Réserve.

Points de Victoire

Tous les Monstres permettent de gagner des PVs à la fin de la partie. Le nombre de Points de Victoire est indiqué à droite de la partie inférieure de leur carte.

Cartes Citoyen

Les cartes Citoyen représentent les gens de Valeria que vous pouvez recruter afin d'aider votre Royaume à prospérer. Recruter des Citoyens vous aidera à gagner et à échanger des Ressources tout au long de la partie. De plus, ils vous seront nécessaires pour construire des Domaines et pourront même vous permettre d'obtenir des PVs à la fin de la partie selon le Duc que vous incarnez.



Nom

Chaque Citoyen a un nom mentionné au centre de sa carte. Ce nom fait également référence au type de Citoyen. Lors de l'action Recruter un Citoyen, le type d'un Citoyen influence son coût en fonction du nombre de ces Citoyens déjà en votre possession (symbole '+'). Enfin, ce nom renvoie aussi au pouvoir de certaines cartes. Lorsque vous formez les Piles Centrales, chacune ne peut contenir qu'un seul nom de Citoyen.

Valeur d'Activation

Vos Citoyens sont activés en fonction de leur Valeur d'Activation, indiquée en haut à gauche de chaque carte. S'il y a deux valeurs, cela signifie que le Citoyen est activé par l'une ou l'autre de ces valeurs.

Rôle

Chaque Citoyen dispose d'un Rôle représenté par un symbole en haut à droit de sa carte.

Le Rôle d'un Citoyen a plusieurs utilisations au cours de la partie :

- **Construction d'un Domaine**

  Les Citoyens de votre Royaume doivent posséder les Rôles correspondants à ceux du Domaine que vous souhaitez construire.

- **Pouvoir et Récompense**

  Le pouvoir de certains Citoyens et les récompenses de certains Monstres ou Domaines nécessitent des symboles de Rôle spécifiques.

- **Points de Victoire des Ducs**

  Certains Ducs permettent de gagner des PVs à la fin de la partie en fonction de symboles de Rôles.

Si un Rôle chevauche un symbole de carte Citoyen, alors le pouvoir ou la récompense ne s'applique qu'aux Citoyens ayant ce Rôle.

Coût

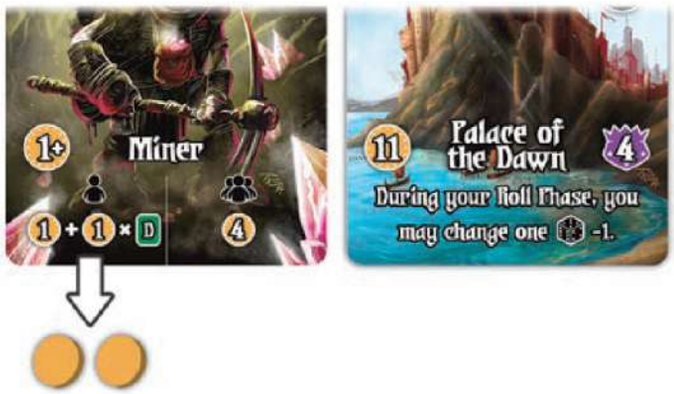
Pour recruter un Citoyen des Piles Centrales, vous devez payer un montant en Or égal au coût indiqué sur la carte (coût initial) augmenté d'1 Or pour chaque exemplaire de ce Citoyen que vous possédez déjà dans votre Royaume. Le symbole '+' à côté du coût en Or rappelle aux joueurs que le montant s'incrémente en fonction du nombre de Citoyens ayant le même nom dans votre Royaume. Voir l'exemple de l'action Recruter un Citoyen en page 9.

Pouvoirs

Au bas de chaque carte Citoyen sont spécifiés les deux pouvoirs utilisables par les Citoyens pendant la phase de Récolte. Celui de gauche, indiqué sous l'icône , ne peut être utilisé que par le joueur actif, c'est le pouvoir actif. Celui de droite, indiqué sous l'icône , ne peut être utilisé que par les joueurs non actifs, on parle alors de pouvoir passif.

Quand un pouvoir fait référence à un Rôle, l'icône chevauchant le symbole de Rôle rappelle que seuls les Citoyens de votre Royaume ayant ce rôle sont pris en compte.

Quand un pouvoir fait référence à un Type, un nom ou au Rôle d'un Citoyen, cela signifie qu'il fait référence à une carte Citoyen de votre Royaume ou de votre pile de Victoire.



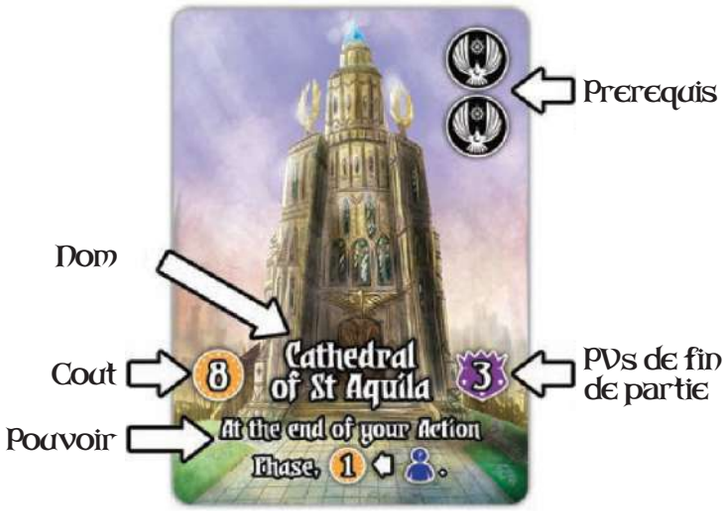
Exemple : Vous êtes le joueur actif et le total de votre lancer est de 12. Le pouvoir actif du *Miner* de votre Royaume indique que vous gagnez 1 Or + 1 Or par carte Domaine dans votre Royaume. Vous possédez le Domaine *Palace of the Dawn*, et gagnez donc 2 Or.

Certains pouvoirs font référence au nom d'un Citoyen. Lorsque c'est le cas, vous devez prendre en compte toutes les cartes ayant ce nom dans votre Royaume.

Cartes Domaine

Les cartes Domaine représentent les territoires et bâtiments de Valeria qui vous permettront d'étendre votre Royaume. Ces Bâtiments vous aideront à obtenir des pouvoirs permanents ou disposent de puissantes capacités utilisables une seule fois.

Tous les Domaines vous feront également gagner des Points de Victoire à la fin de la partie. Ils pourront même vous en faire gagner encore plus si vous incarnez le bon Duc.



Prérequis

Pour Construire un Domaine, vous devez possédez des Citoyens dont les Rôles correspondent à ceux de la carte Domaine. Si un Rôle est présent plus d'une fois ou si plusieurs rôles sont indiqués, vous devez posséder le nombre et les cartes Citoyens correspondantes. Voir Construire un Domaine à la page 10.

Remarque : Votre *Starter Peasant* et votre *Starter Knight* ne possèdent pas de rôle et ne sont donc pas pris en compte comme prérequis nécessaires à la construction d'un Domaine.

Coût

Après avoir rempli les prérequis d'une carte Domaine, vous devez payer son coût en Or. Vous pouvez utiliser de la Magie pour augmenter votre Or, mais vous devrez toujours dépenser au moins un jeton Or.

Pouvoirs

Une récompense spéciale ou un pouvoir sont décrits en bas de chaque carte Domaine. Vous pouvez en bénéficier à partir du moment où vous avez construit ce Domaine. Si le pouvoir d'une carte Domaine contredit les règles du jeu, le texte du Domaine prévaut sur celui des règles.

Certains Domaines permettent de bénéficier immédiatement d'une récompense une fois construit. Parfois, ces récompenses vous donnent une action supplémentaire. Cette action supplémentaire ne fait pas partie des deux actions qu'un joueur doit effectuer à son tour.

Certains Domaines fournissent un pouvoir permanent. Son effet et le moment où il est activé sont précisés. Il est possible que deux pouvoirs doivent être résolus en même temps. Dans ce cas, vous choisissez leur ordre d'activation.

Points de Victoire

Tous les Domaines font gagner des PVs à la fin de la partie. Le nombre de Points de Victoire est indiqué à droite de la partie inférieure de chaque carte.

Cartes Duc

Au début de la partie, chaque joueur choisit un Duc pour le reste du jeu.

Votre Duc est conservé secret pendant toute la partie. Le texte au bas de la carte décrit la manière de gagner des Points de Victoire supplémentaires à la fin de la partie.

Si votre Duc vous permet de marquer des PVs en fonction des symboles de Rôles, cela inclut à la fois ceux des Citoyens et ceux des Domaines.

S'il existe plusieurs manières de marquer des PVs, prenez le temps de bien analyser chaque possibilité afin de choisir celle qui vous en fera marquer le plus.

Exemple : Waryn vous rapporte 1 PV par Artisan + 2 PV par Ombre + 1 PV par groupe de 3 jetons Ressources. Si vous possédez 17 Ressources (ex : 6 Or, 1 Magie et 10 Force), vous gagnez 5 PV.

Regles pour 5 Joueurs

Les instructions ci-dessous précisent les changements à appliquer pour vos parties à 5 joueurs. Toutes les autres règles s'appliquent normalement.

Mise en Place

Cartes Monstre

Chaque paquet de cartes Monstre contient 6 cartes. Rajoutez les cartes avec l'icône 5.

Carte Citoyen

Chaque paquet de cartes Citoyen contient 6 cartes.

Cartes Domaine

Chaque paquet de cartes Domaine contient 4 cartes : 3 sont face cachée et 1 est face visible sur le dessus du paquet.

Joueur au Repos

Après avoir désigné le premier joueur, donnez au joueur à sa droite le jeton Repos. Il devient le joueur au Repos pour le premier tour.

Phase de Recolte

Le joueur au repos ne récolte aucune ressource pendant le tour du joueur actif.

Phase de Fin de Tour

Chaque fois que le joueur actif donne les dés au joueur à sa gauche, le jeton Repos est également donné au joueur à gauche de celui qui le détenait.

Regles Solo

Pour cette version solo, vous jouez contre un joueur virtuel.

Lorsqu'un Duc du Royaume se laisse attirer par les ténèbres et s'octroie le titre de Seigneur Noir, c'est tout Valeria qui est menacé. Vous devez vous organiser afin de défendre le Royaume, de repousser les forces du mal et défaire ce Seigneur Noir... seul !

Mise en place

Les instructions ci-dessous précisent les changements à appliquer pour vos parties en solo. Toutes les autres règles s'appliquent normalement.

Après avoir sélectionné votre carte Duc, piochez un Duc au hasard et placez-le, face cachée, au-dessus des paquets de Monstres. Ce Duc renégat est le Seigneur Noir et il gagnera des points à la fin de la partie en fonction des Monstres survivants ainsi que des Citoyens et des Domaines qu'il a capturés.

Tour de Jeu

Phase de Lancer

Cette phase se déroule normalement. Cependant, comme vous êtes le seul joueur, vous lancerez les dés au début de chaque nouveau tour.

Phase de Récolte

Cette phase se déroule normalement. Vous êtes le Joueur Actif et vous récoltez les ressources indiquées à gauche de toutes vos cartes Citoyen activées. Si une carte vous indique de prendre un élément à un autre joueur, vous le prenez dans la Réserve.

Phase d'Actions

Cette phase se déroule normalement. Si une carte vous indique de prendre un élément à un autre joueur, vous le prenez dans la Réserve ou dans les Piles Centrales. S'il s'agit d'un Monstre, prenez la première carte du paquet de Monstre le plus à gauche.

Phase des Monstres

Cinq paquets de Monstres sont disponibles à chaque partie de Valeria: Card Kingdom. La valeur de chaque dé que vous obtenez lors de votre phase de Lancer active les paquets de Monstres des positions correspondantes. Ainsi, un 1 active le premier paquet de Montres (le plus à gauche), un 2 active le deuxième, etc. La somme des dés n'active aucun paquet.

Si vous obtenez un double, le paquet désigné est activé deux fois.

Si le résultat est un 6, un paquet de votre choix est activé, mais vous ne pouvez pas choisir un paquet épuisé.

Si le paquet désigné est épuisé, aucun paquet de Monstres n'est activé pour ce dé.

Lorsqu'un paquet de Monstres est activé, retirez une carte de l'un des deux paquets de Citoyens présents dans la colonne de ce Monstre. Placez le Citoyen retiré à côté de la carte du Seigneur Noir, au-dessus des paquets de Monstres. Si les deux paquets de Citoyens sont vides, retirez une carte Domaine de cette colonne et placez-la à côté de la carte du Seigneur Noir.

Deuxième Phase de Récolte

Cette nouvelle phase fonctionne comme la phase de Récolte des 'autres joueurs' des règles standard. Récoltez toutes les Ressources indiquées sur la DROITE de tous vos Citoyens activés, en incluant les Citoyens que vous avez recrutés lors de la phase d'Actions de ce tour. Si une carte vous indique de prendre un élément à un autre joueur, vous le prenez dans la Réserve.

Phase de Fin de Tour

Vérifiez les conditions de fin de partie. Si elles ne sont pas atteintes, ramassez les dés et démarrez un nouveau tour.

Fin de la Partie

La partie s'achève immédiatement si vous avez terrassé tous les Monstres...

> Le Seigneur Noir enrage face à l'injustice de cette défaite mais ses cris de désespoir s'évanouissent et ne sont guère entendus des Citoyens, bien trop occupés à chanter vos louanges partout dans le Royaume. Votre triomphe ouvre les portes d'une ère de lumière et de prospérité pour votre duché. Vous avez vaincu les ténèbres.

La partie s'arrête immédiatement si un Monstre attaque et qu'il n'y a plus ni Citoyen ni de Domaine dans sa colonne...

> Vous avez failli à défendre le Royaume de Valeria. Les Monstres saccagent le pays et le Seigneur Noir peut désormais compter sur votre duché pour venir gonfler les forces du royaume des ténèbres. Les enfants grandiront en maudissant votre nom et le Seigneur Noir régnera pendant des centaines d'années sur une population aveugle et désemparée. Vous avez lamentablement perdu.

La partie se termine immédiatement si cinq paquets sont épuisés. Calculez votre score comme ceci :

- **PVs de tous les Monstres que vous avez terrassés,**
- **PVs de tous les Domaines que vous avez construits,**
- **ET PVs octroyés par votre Duc.**

Après ce décompte, révélez le visage du Seigneur Noir et calculez son score :

- **PVs de tous les Monstres survivants (*encore dans leurs paquets*),**
- **PVs de tous les Domaines capturés,**
- **ET PVs octroyés par la carte Duc appliqués aux Monstres survivants ainsi qu'aux Citoyens et aux Domaines capturés.**

Si le score du Seigneur Noir est supérieur au votre...

Le Seigneur Noir est parvenu à consolider les ténèbres autour de votre duché qui est désormais perdu. Il s'est ainsi assuré d'une ligne d'influence directe au sein de la cour royale de Valeria. Vous êtes néanmoins parvenu à trouver refuge dans un duché voisin où vous pouvez panser vos plaies et recruter de nouveaux alliés afin de reprendre vos terres et les débarrasser de ce Seigneur Noir. Vous avez certes perdu une bataille... mais pas la guerre.

Si votre score est supérieur à celui du Seigneur Noir...

Le duché infecté est bel et bien perdu mais ce sacrifice à toutefois permis de stopper l'avancée des ténèbres. Il vous faut maintenant débusquer les Monstres qui rodent encore le long des frontières et vous ne connaîtrez guère de nuits de quiétude, convaincu que la résurgence des ombres est inéluctable. Vous l'avez emporté... mais pour combien de temps.

Variante Citoyens Mixtes

Les instructions ci-dessous précisent les changements à appliquer pour jouer avec la variante 'Citoyens Mixtes'. Toutes les autres règles s'appliquent normalement.

Mise en place

Cartes Citoyen

Lors de la mise en place des paquets de Citoyens, prenez tous les Citoyens ayant une même Valeur d'Activation et mélangez-les ensemble. Préparez, face cachée, 4 Citoyens pour une partie à 4 joueurs ou 5 pour une partie à 5 joueurs. Placez ensuite 1 Citoyen, face visible, sur le dessus du paquet. Les cartes restantes sont replacées dans la boîte. Répétez ces étapes pour préparer les paquets correspondants à chaque Valeur d'Activation.

Exemple : Vous prenez toutes les cartes *Monk* et toutes les cartes *Cleric* et les mélangez ensemble. Comme vous vous lancez dans une partie à 4 joueurs, vous préparez 4 de ces cartes face cachée, puis en placez 1, face visible, pour former le paquet ayant une Valeur d'Activation de '1'.

Au cours de la partie, les Citoyens face cachée ne sont pas connus et ne doivent pas être révélés avant que le Citoyen d'au-dessus n'ait été recruté par un joueur.

Precisions sur les cartes

Bane Spider vous octroie une récompense de 3 Or ou vous pouvez prendre immédiatement un *Knight* dans les Piles Centrales. Si aucun *Knight* n'est disponible, vous devez prendre 3 Or dans la Réserve.

Foxgrove Palisade vous permet de modifier la valeur d'un dé en un 6 en payant 2 Or.

Gargan's Embrace vous donne 1 PV chaque fois qu'un joueur obtient un double ou lorsque le résultat des dés est modifié pour

obtenir un double. Si un joueur obtient un double et qu'il modifie la valeur d'un ou plusieurs dés, vous marquez tout de même 1 PV. Il est possible de déclencher cette capacité plus d'une fois si, par exemple, un joueur obtient un double et modifie leurs valeurs pour obtenir un double différent.

Nest of the Weaver Woman vous permet de renvoyer un Citoyen de votre pile de Victoire dans son paquet d'origine des Piles Centrales. Si le paquet était épuisé, retirez la carte Épuisé et mettez la carte Citoyen à sa place. Oui, cela vous permet de rallonger le jeu dans la mesure où la condition de fin de partie n'est plus remplie.

Orc Warrior vous permet de recruter gratuitement un Citoyen des Piles Centrales dont le coût est inférieur ou égal à 3 Or. Dans ce cas, ignorez le '+' de la carte Citoyen.

Palace of the Dawn vous permet de diminuer de 1 la valeur d'un dé. Vous ne pouvez pas diminuer cette valeur en dessous de 1. Vous pouvez modifier la valeur d'un dé dont la valeur a déjà été modifiée par le pouvoir d'un autre Domaine.

Purloiner's Perch vous permet de voler au hasard un Monstre à un autre joueur. Vous ne gagnez pas la récompense associée et placez uniquement ce Monstre dans votre pile de Victoire.

The Desert Orchid vous permet de changer la valeur d'un dé en 1 en dépensant 1 Or pour chaque Saint que vous possédez. Si vous ne possédez aucun Citoyen ayant ce rôle, vous pouvez utiliser ce pouvoir gratuitement.

Thief a un pouvoir actif qui vous permet de prendre 3 Or ou 3 Magie à un joueur de votre choix. Vous ne pouvez pas mélanger les ressources dérobées, c'est soit l'une soit l'autre. Vous pouvez prendre moins de 3 ressources à un joueur (par choix ou parce qu'il ne les possède pas). Le joueur qui active le *Thief* prend les ressources au début de la phase de Récolte avant que les autres joueurs ne récupèrent leurs ressources.

Watcher on the Water vous permet de renvoyer un Monstre de votre pile de Victoire dans son paquet d'origine des Piles Centrales. Si le paquet était épuisé, retirez la carte Épuisé et mettez la carte Monstre à sa place. Oui, cela vous permet de rallonger le jeu dans la mesure où la condition de fin de partie n'est plus remplie.

Wraith vous permet de recruter gratuitement un Citoyen des Piles Centrales dont le coût est inférieur ou égal à 2 Or. Dans ce cas, ignorez le '+' sur la carte Citoyen.

Mise en Place Alternatives

Les mises en place suivantes sont recommandées pour thématiser vos parties et vous focaliser davantage sur certains aspects du jeu.

Or qui brille

Monstres : Collines, Ruines, Forêt, Marais et Caverne.

Citoyens : *Monk*, *Merchant*, *Alchemist*, *Archer*, *Rogue*, *Champion*, *Paladin* et *Butcher*.

Domaines à retirer de la partie : *Forgotten Sorrows*, *The Violet Thorn*, *Golden OIbelisk of Nae* et *Monolith of Ostendaar*.

Maîtrise de la Magie

Monstres : Landes, Ruines, Forêt, Vallée et Montagnes.

Citoyens : *Cleric*, *Merchant*, *Alchemist*, *Wizard*, *Thief*, *Champion*, *Paladin* et *Butcher*.

Domaines à retirer de la partie : *Eye of Asteraten*, *Blood Crow Army*, *Foxgrove Palisade* et *Gargan's Embrace*.

Sang monstrueux

Monstres : Landes, Ruines, Forêt, Marais et Montagnes.

Citoyens : *Cleric*, *Blacksmith*, *Mercenary*, *Archer*, *Rogue*, *Warlord*, *Priestess* et *Miner*.

Domaines à retirer de la partie : *Forgotten Sorrows*, *Nest of the Weaver Witch*, *Cathedral of St. Aquila* et *Citthroat's Truce*.

Resume

But du Jeu – Avoir le plus de Points de Victoire à la fin de la partie en accumulant des jetons PV, en terrassant des Monstres, en construisant des Domaines et en valorisant le pouvoir de votre Duc.

Vue d'ensemble – Chaque tour est divisé en 4 phases :

1. **Phase de Lancer** – Le joueur actif lance les dés. Le joueur actif peut utiliser ses Domaines pour modifier le résultat de ces dés. Le joueur actif annonce le résultat du lancer et l'on procède à la phase de Récolte.

2. **Phase de Récolte** – Les joueurs reçoivent les ressources produites par leurs Citoyens. Le jouer actif reçoit les ressources produites par le pouvoir actif de ses Citoyens. Les autres joueurs reçoivent les ressources produites par le pouvoir passif de leurs Citoyens.

3. **Phase d'Actions** – Le joueur actif effectue 2 actions au choix parmi :

   Terrasser un Monstre en payant son coût en Or ou en Magie à la Réserve. Recevez la récompense associée et mettez le Monstre dans votre pile de Victoire.

   Recruter un Citoyen en payant son coût en Or à la Réserve. Mettez le Citoyen dans votre Royaume.

   Gagner une Ressource en prenant un jeton Force, Magie ou Or de la Réserve.

   Construire un Domaine en payant son coût en Or à la Réserve. Vous devez posséder les Rôles prérequis. Vous mettez ensuite le Domaine dans votre Royaume et recevez la récompense associée.

4. **Phase de Fin de Tour** – Vérifier les conditions de fin de partie. Le joueur actif donne les dés au joueur à sa gauche.

Points Importants

- Les jetons Magie peuvent être utilisés en remplacement de la Force ou de l'Or, mais vous devrez toujours dépenser au minimum un jeton Force ou Or.
- Que vous soyez le joueur actif ou non, si aucun de vos Citoyens n'est activé pendant la phase de Récolte, vous gagnez une ressource de votre choix.
- Pendant votre phase de Récolte, vous pouvez activer vos Citoyens dans l'ordre de votre choix (à l'exception du Thief qui devra toujours être activé en premier) et vous pourrez ainsi récupérer des ressources nécessaires à l'activation du d'autres Citoyens.
- Si un Domaine contredit les règles du jeu, la règle du Domaine prévaut.
- Il n'y a pas de limite au nombre de cartes dans votre Royaume. Vous devez toujours avoir 1 Starter Peasant, 1 Starter Knight et 1 Duc.

Fin de Partie

Les conditions de fin de partie sont de terrasser tous les Monstres, ou de construire tous les Domaines, ou que le nombre de paquets épuisées soit égal à deux fois le nombre de joueurs.

Tous les joueurs doivent avoir joué le même nombre de tour.

Chaque joueur calcule son score final en additionnant ses jetons PV, les PVs de ses Monstres et Domaines, et les PVs que rapporte le pouvoir de son Duc. Le joueur ayant le plus de PVs remporte la partie.

En cas d'égalité, le joueur avec le moins de cartes dans son Royaume l'emporte.

LOOK FOR THE EXPANSION PACKS WITH NEW CARDS AND ADDED GAME PLAY!

© 2015 Daily Magic Games. Valeria: Card Kingdoms, Daily Magic Games, and all related marks are TM and © Daily Magic Games, LLC. All rights reserved. DailyMagicGames.com