

WINTER KINGDOM

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

Matériel

Matériel commun à tous les joueurs:

• 7 plateaux Terrain, recto-verso



• 30 cartes Terrain

5x: Forêt, Prairie, Toundra, Sommet, Fleurs, Neige



• 18 cartes Winter Kingdom



Verso:



• 25 cartes Capacité



Verso:



• 4 cartes Action obligatoire



Verso:

• 4 cartes Tunnel



Verso:

• 41 pièces

31x 1 pièce
10x 2 pièces



• 8 cartes Économie



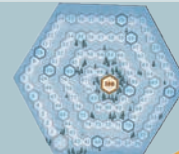
Verso:

• 8 cartes Rebondissement



Verso:

• 1 plateau de score



• 1 marqueur Premier joueur



• 1 livret de règles

Matériel des joueurs (pour chacune des 4 couleurs: bleu, jaune, vert et rouge):

• 7 jetons Capacité

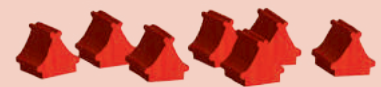
Recto:
côté actif



Verso:
côté utilisé



• 32 Maisons



• 4 Forts



• 1 marqueur de score



But du jeu

Dans ce jeu, vous cherchez à étendre votre Royaume en plaçant des maisons et des forts à travers le plateau, qui est composé de différents types de terrains. Placer certains éléments à des endroits spécifiques vous permettra de gagner des pièces que vous pourrez dépenser pour effectuer des actions spéciales ou cela vous aidera tout simplement à étendre votre Royaume de façon à gagner des points en fin de partie.

Lors de chaque partie, trois cartes Winter Kingdom montrent les conditions à remplir pour gagner des points de victoire. De plus, la carte Économie vous indique comment gagner plus d'argent, ce qui vous permet d'effectuer des actions spéciales et vous donne donc plus d'options pour placer vos maisons à chaque tour. Le joueur avec le plus de points de victoire en fin de partie est déclaré vainqueur!

Mise en place

1 Placez les **plateaux Terrain** de façon à former un plateau de jeu hexagonal: commencez par poser un plateau au centre puis placez les autres plateaux sur chacun de ses 6 côtés (*voir image*). Vous pouvez disposer chaque plateau dans le sens et sur le côté de votre choix.

2 Mélangez les cartes **Winter Kingdom** puis piochez-en 3 aléatoirement et placez-les faces visibles près du plateau de jeu.

3 Placez les **pièces** près du plateau de jeu.

4 Mélangez les cartes **Capacité** puis distribuez-en 5 à chaque joueur. Vous devez garder ces cartes cachées à la vue des autres joueurs.

5 Mélangez les cartes **Terrain** et formez une pile que vous placez face cachée près du plateau de jeu, de façon à former la pioche.

6 Chaque joueur choisit une couleur et prend les éléments suivants de cette couleur:

- Les 32 **Maisons** et les 4 **Forts** qu'il place devant lui afin de former sa réserve.
- Les 7 **jetons Capacité**
- 1 **carte Terrain** de la pioche, qu'il garde cachée à la vue des autres joueurs.
- 1 **carte Action obligatoire** et 1 **carte Tunnel**. Le joueur place un jeton Capacité (côté actif visible) sur chacune de ces deux cartes.
- Le joueur le plus jeune débute la partie et prend donc le **marqueur Premier joueur**.
- Des **pièces**, comme indiqué ci-dessous:

	Joueur 1	Joueur 2	Joueur 3	Joueur 4
Partie à 2 joueurs	1	2		
Partie à 3 joueurs	1	1	2	
Partie à 4 joueurs	1	1	2	2



Maisons et Forts



Carte Terrain



5 cartes Capacité



Carte Action obligatoire

Carte Tunnel

Jetons Capacité

Remplacez tous les éléments non-utilisés à ce stade dans la boîte de jeu.

8 Mélangez les cartes Économie et Rebondissement séparément, puis piochez aléatoirement une carte de chaque pile et placez-les faces visibles près du plateau de jeu.

Note: Lors de votre première partie, nous vous recommandons de ne pas utiliser de carte Rebondissement.



Déroulement de la partie

Une partie de Winter Kingdom est composée d'un nombre de tours variable. Lors de chaque tour, le premier joueur effectue toutes ses actions, puis c'est au joueur suivant dans le sens des aiguilles d'une montre et ainsi de suite jusqu'à ce que tous les joueurs aient effectué leur tour de jeu.

Lors de son tour, le joueur actif doit effectuer son action obligatoire qui est de placer 3 Maisons sur le type de terrain indiqué par la carte Terrain qu'il a piochée.



De plus, avant et/ou après son action obligatoire, le joueur actif peut utiliser les cartes Capacité qu'il a récupérées afin d'effectuer des actions spéciales.



Une fois que le joueur actif a réalisé toutes ses actions (son action obligatoire et ses éventuelles actions spéciales) il a le droit d'utiliser ses pièces afin de faire un achat. Il peut ainsi acheter une nouvelle carte Capacité ou encore améliorer une carte Capacité achetée lors d'un tour précédent.



A la fin de son tour de jeu, le joueur actif défausse sa carte Terrain et en pioche une nouvelle pour le tour suivant. C'est ensuite au tour du joueur suivant.

La partie se termine à la fin du tour au cours duquel au moins un des joueurs a placé toutes ses Maisons et tous ses Forts.

Le décompte final a ensuite lieu et le joueur avec le plus de points de victoire est déclaré vainqueur.

Les 11 types de terrains

7 types de terrains constructibles:



Les six premiers types de terrains constructibles sont ceux qui apparaissent sur les cartes Terrain.

Glace: Il n'y a pas de cartes Terrain qui représentent la glace mais vous pouvez déplacer ou poser des Maisons sur des cases Glace grâce aux cartes Capacité.

4 types de terrains non constructibles:



Vous ne pouvez pas déplacer ou poser des Maisons sur les cases **Montagne** grâce aux cartes Capacité, à l'exception des cartes «Mine» et «Guide». • Vous pouvez utiliser un **Tunnel** avec une carte Tunnel afin d'effectuer une action spéciale. • Le **Village** peut avoir de l'importance pour certaines cartes Winter Kingdom et certaines cartes Capacité. • Chaque **Château** rapporte 3 points de victoire en fin de partie au joueur qui a placé le plus de Maisons à côté.

Un tour de jeu en détails

Pour commencer, le joueur actif révèle sa carte Terrain et place ses Maisons.

1) Placer ses Maisons

a) L'action obligatoire

Le joueur actif doit placer 3 Maisons de sa réserve personnelle sur des cases inoccupées du plateau qui sont du même type de terrain que celui représenté sur la carte Terrain piochée. Le joueur doit respecter les règles de placement lorsqu'il pose ses Maisons (*voir page 6*) ainsi que les éventuelles restrictions imposées par la carte Rebondissement.

Les Forts: Lors de son action obligatoire, le joueur peut choisir de placer une Maison ou un Fort. Un Fort fonctionne de la même façon qu'une Maison sauf qu'il est considéré comme valant 2 Maisons et qu'il ne peut jamais être déplacé avec une action spéciale. Les Forts peuvent vous aider à gagner plus de pièces ou de points de victoire s'ils sont placés sur les bonnes cases.



Cette illustration montre un exemple d'action obligatoire.

Note: L'action obligatoire doit -comme son nom l'indique- obligatoirement être effectuée et les 3 Maisons doivent être placées les unes après les autres.



b) Les actions spéciales des cartes Capacité

Le joueur actif a le droit d'utiliser n'importe quelle carte Capacité qu'il a achetée lors d'un tour précédent et qui est active afin d'effectuer une action spéciale, soit avant soit après son action obligatoire. Une fois qu'il a effectué l'action spéciale, il retourne le jeton Capacité correspondant de façon à ce qu'il soit sur son côté utilisé.

Les cartes Capacité avec 2 actions spéciales:

La première action (*partie haute de la carte*) peut être effectuée dès que la carte a été achetée.

La deuxième action (*partie basse de la carte*) ne peut être effectuée que lorsque la carte a été améliorée.

Vous devez placer un jeton Capacité sur la moitié appropriée de la carte afin d'indiquer quelle action spéciale peut être utilisée. Une fois la carte améliorée, vous pouvez choisir d'effectuer la première ou la seconde action lors de votre tour mais pas les deux.

Exception: Certaines cartes Capacité comportent des actions sur un **fond orange**. Ces actions peuvent être utilisées seules ou en plus de la première action de la carte. Une **flèche** indique que la deuxième action développe la première action de la carte.

Chaque carte Capacité ne peut être utilisée qu'une seule fois par tour.

Carte Tunnel:

Vous commencez tous la partie avec une carte Tunnel. Cette dernière ne comporte qu'une action spéciale et ne peut pas être améliorée. Vous pouvez utiliser cette action spéciale dès le premier tour.

Les actions spéciales permettent de faire toutes sortes de choses comme placer des Maisons supplémentaires ou déplacer des Maisons déjà en jeu. Vous trouverez une description détaillée de ces actions en page 8.



Carte achetée		Carte améliorée	
Action active:	Action utilisée:	Action active:	Action utilisée:
	Fond orange	Flèche	
Active:		Utilisée:	

2) Gagner des pièces

La carte Économie vous indique la condition qui doit être remplie afin que vous puissiez gagner des pièces au cours de la partie. Vous devez vérifier si vous remplissez cette condition à chaque fois que vous placez une Maison ou un Fort. Si c'est le cas, prenez le nombre de pièce approprié dans la réserve.

La carte Économie est la même pour tous les joueurs et reste en jeu jusqu'à la fin de la partie.

Note: Vous trouverez une description détaillée des cartes Économie en page 14.



3) Acheter ou améliorer des cartes Capacité

Une fois que le joueur actif a effectué son action obligatoire et les actions spéciales qu'il souhaitait et pouvait utiliser, il peut choisir d'effectuer une des trois actions suivantes:

a) Acheter une nouvelle carte Capacité parmi celles de sa main

Le joueur paye le nombre de pièces indiqué sur la partie supérieure d'une des cartes Capacité de sa main et place ensuite cette carte devant lui. Puis, il pose un jeton Capacité, côté actif visible sur la partie supérieure de la carte. A partir du tour suivant, le joueur peut utiliser cette action spéciale. Une fois achetée, une carte Capacité reste en jeu jusqu'à la fin de la partie.



b) Améliorer une carte Capacité déjà en jeu

Le joueur paye le nombre de pièces indiqué sur la partie inférieure d'une de ses cartes Capacité déjà en jeu (placée devant lui) et déplace le jeton Capacité de cette carte du haut vers le bas. Le fait que la carte ait été utilisée ou non au cours du tour n'a pas d'importance. A partir du tour suivant, le joueur peut, en fonction de la carte, utiliser une des deux actions ou bien les deux. Le jeton Capacité reste sur la partie inférieure de la carte afin d'indiquer que la carte Capacité a été améliorée.



c) Actions supplémentaires

Au lieu d'acheter ou d'améliorer une carte Capacité, le joueur peut choisir de payer 5 pièces pour effectuer l'action de n'importe laquelle de ses cartes Capacité déjà en jeu trois fois de suite. Le fait que la carte ait été utilisée ou non au cours du tour n'a pas d'importance.



Si un joueur ne peut pas ou ne veut pas dépenser de pièces, il peut ignorer cette étape.

4) Fin du tour

Le joueur actif défausse sa carte Terrain et en pioche une nouvelle de la pile, qu'il garde cachée à la vue des autres joueurs.

Puis, il retourne tous les jetons placés sur ses cartes Capacité de façon à ce qu'ils soient du côté actif pour pouvoir les utiliser au tour suivant.

C'est ensuite le tour de jeu du joueur suivant.



Note: Si la pile de cartes Terrain est vide, mélangez la défausse de façon à former une nouvelle pile.

Règles de placement

Ces règles de placement s'appliquent pour toutes les Maisons et tous les Forts placés lors de l'action obligatoire ou d'une action spéciale.

1

Vous ne pouvez placer qu'une seule Maison ou qu'un seul Fort sur une case Terrain constructible.



Note: Une case Terrain est représentée par une forme hexagonale sur le plateau de jeu.

2

Vous ne pouvez construire ou déplacer vos Maisons et vos Forts que sur des cases Terrain des types suivants: Forêt, Prairie, Toundra, Sommet, Fleurs, Neige et Glace.

Note: Dans le cas très rare où toutes les cases d'un certain type de terrain sont complètement occupées par des Maisons ou des Forts, toutes les cartes Terrain piochées de ce type sont immédiatement défaussées et vous piochez une nouvelle carte Terrain.



Forêt



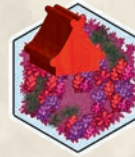
Prairie



Toundra



Sommet



Fleurs



Neige



Glace

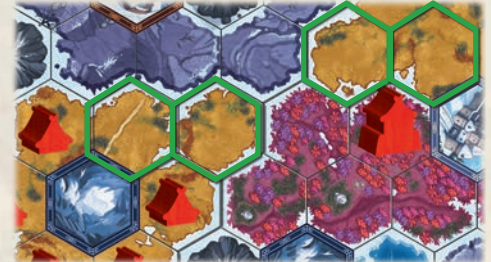
3

Lorsque c'est possible, vous devez placer toutes vos nouvelles Maisons et vos nouveaux Forts adjacents à une de vos Maisons ou un de vos Forts déjà en jeu.

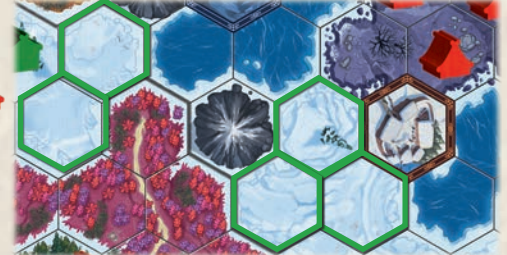
Si ce n'est pas possible, vous devez choisir une case vide inoccupée n'importe où sur le plateau pour placer votre Maison ou votre Fort.

- Lors de l'action obligatoire, la case choisie pour placer une Maison ou un Fort doit être du même type de terrain que celui indiqué sur la carte Terrain piochée.
- Lors d'une action spéciale, le type de terrain de la case doit correspondre, si indiqué, à celui mentionné par l'action spéciale en question.

Note: Lorsque vous utilisez une carte Capacité pour déplacer une Maison, la case sur laquelle vous déplacez votre Maison n'a pas besoin d'être adjacente à une de vos Maisons ou un de vos Forts déjà en jeu.



Toutes les cases surlignées en vert sont des cases sur lesquelles vous pouvez placer une nouvelle Maison.



Les cases surlignées en vert sont des cases sur lesquelles vous pouvez placer une Maison car il n'y a pas de cases inoccupées de ce type adjacente à une de vos Maisons déjà en jeu.

La carte Rebondissement

La carte Rebondissement change complètement les règles de la partie de **Winter Kingdom** et vous devez prendre en compte les modifications qu'elle apporte lorsque vous jouez afin de respecter les changements de règles.

Vous êtes obligés d'adapter votre stratégie de différentes façons pour chaque nouvelle carte, ce qui vous permet de vivre une nouvelle expérience à chaque partie de Winter Kingdom.

Lors de votre première partie, nous vous recommandons de ne pas utiliser de carte Rebondissement.

Note: Vous trouverez une explication détaillée des cartes Rebondissement en page 16.



Fin de partie et Décompte final

La partie se termine à la fin du tour au cours duquel un des joueurs a placé toutes ses Maisons et tous ses Forts. Tous les joueurs finissent le tour en cours jusqu'à celui placé à droite du premier joueur.



Décompte final

Placez le plateau de score à côté du plateau de jeu et posez les marqueurs de score sur la case de départ. Ces marqueurs vous servent à compter vos points de victoire.



Vous gagnez des points de victoire pour les éléments suivants:

1) Les 3 cartes Winter Kingdom sont évaluées l'une après l'autre et les points de victoire sont attribués à tous les joueurs.

Note: Vous trouverez une description détaillée des cartes Winter Kingdom en pages 12-13.



2) Chaque case Château rapporte 3 points de victoire au joueur qui a réussi à placer le plus de Maisons (les Forts comptent comme deux Maisons) adjacentes à cette case.

En cas d'égalité, tous les joueurs à égalité gagnent 3 points de victoire.

S'il n'y a aucune Maison ou aucun Fort placé adjacent à une case Château, personne ne gagne 3 points de victoire.



Le joueur qui a le plus de points de victoire à l'issue de ce décompte remporte la partie. En cas d'égalité, les joueurs se partagent la victoire.

Les cartes Capacité et les cartes Tunnel en détails

Les cartes **Capacité** élargissent vos possibilités et vous permettant de placer des Maisons supplémentaires ou de déplacer des Maisons déjà en jeu sur des cases différentes.

Rappel: Une fois placés, les Forts ne peuvent plus être déplacés.

Chaque carte Capacité comporte deux actions: **La première (en haut)** et la **seconde (en bas)**.



La flèche représentée à côté de la seconde action signifie que cette dernière développe la première action.

Si la carte comporte une flèche, le joueur effectue la première action et peut ensuite choisir d'effectuer également la seconde.

La couleur de fond de chaque action indique de quel type d'action il s'agit:



La carte Croisement vous permet de placer une Maison supplémentaire sur le type de terrain représenté à droite de celui indiqué sur votre carte.

Vous pouvez également utiliser ce type de terrain pour placer les trois Maisons de votre action obligatoire.

Vous pouvez placer une Maison supplémentaire de votre réserve.

Vous pouvez effectuer les deux actions de la carte lors de votre tour.



Première action (en haut)

Seconde action (en bas)

Flèche

Flèche



La carte Guide vous permet de déplacer une de vos Maisons par dessus une case Montagne (voir page 11).

Elle vous permet également d'utiliser une carte Tunnel afin de déplacer une de vos Maisons qui n'est pas adjacente à un Tunnel de façon à ce qu'elle le devienne.

Vous pouvez déplacer une de vos Maisons déjà en jeu.

Vous pouvez effectuer les deux actions de la carte lors de votre tour.

Vous trouverez une description détaillée de chaque capacité dans les pages suivantes:

Le joueur peut utiliser les deux capacités de la carte lors de son tour

CROISEMENT



Exemple: Le joueur utilise les deux capacités de sa carte Croisement et place les trois Maisons de son action obligatoire ainsi que la Maison supplémentaire sur une case de type Toundra (le type représenté à droite de celui de la carte Terrain qu'il a piochée).

GUIDE



Exemple: Le joueur utilise les deux capacités de sa carte Guide et déplace une de ses Maisons par dessus une case Montagne et déplace également une de ses Maisons qui n'est pas adjacente à une case Tunnel de façon à ce qu'elle le soit.

Placer une Maison supplémentaire

port



Placez une Maison sur une case constructible du même type de terrain que celui indiqué sur la carte Terrain que vous avez piochée. Si possible, vous devez placer cette Maison adjacente à une de vos Maisons déjà en jeu.

pâturage, scierie, sources, jardin, monastère, pavillon de chasse, mine, port



Placez une Maison sur une case du type de terrain indiqué. Si possible, vous devez placer cette Maison adjacente à une de vos Maisons déjà en jeu.

marché, ferme, caserne, mine



Placez une Maison sur une case constructible adjacente à une case du type de terrain représenté ou adjacente à un de vos propres Forts. Si possible, vous devez placer cette Maison adjacente à une de vos Maisons déjà en jeu.

taverne



Placez une de vos Maisons au bout d'une ligne composée d'au moins 3 de vos Maisons. L'orientation de cette ligne n'est pas importante (*horizontale ou diagonale*). La case choisie pour placer votre Maison doit être constructible.



taverne



Placez une de vos Maisons au bout d'une ligne composée d'au moins 3 Maisons d'un de vos adversaires. L'orientation de cette ligne n'est pas importante (*horizontale ou diagonale*). La case choisie pour placer votre Maison doit être constructible mais n'a pas besoin d'être adjacente à une de vos Maisons déjà en jeu.



avant-poste



Placez une Maison sur une case vide constructible qui est adjacente à exactement une autre de vos Maisons.



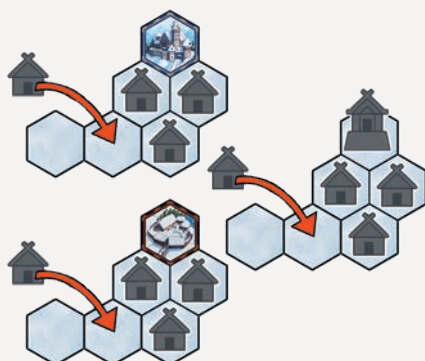
avant-poste



Placez une Maison sur une case vide constructible qui est adjacente au maximum à trois autres de vos Maisons.



marché, ferme, caserne



Placez une de vos Maisons adjacente à un groupe de vos Maisons qui touche un château, un village ou un de vos Forts. La case choisie pour placer votre Maison doit être constructible.



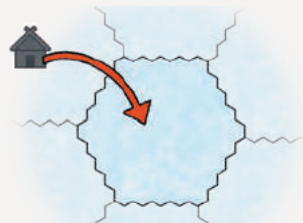
TOUR



Placez une de vos Maisons sur le bord extérieur du plateau de jeu. Vous pouvez choisir n'importe lequel des 6 types de terrains constructibles. Si possible, vous devez placer cette Maison adjacente à une de vos Maisons déjà en jeu.



PROPRIÉTÉ



Placez une de vos Maisons sur la section centrale du plateau de jeu. La case choisie doit être constructible. Si possible, vous devez placer cette Maison adjacente à une de vos Maisons déjà en jeu.



CROISEMENT (VOIR PAGE 8)



Exemple: La carte Terrain du joueur représente des Fleurs. Il doit donc placer une Maison sur une case Prairie, qui est le type de terrain situé à droite des Fleurs sur la carte. Si possible, il doit placer cette Maison adjacente à une de ses Maisons déjà en jeu.



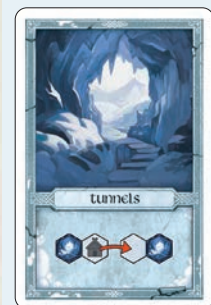
CARAVANE



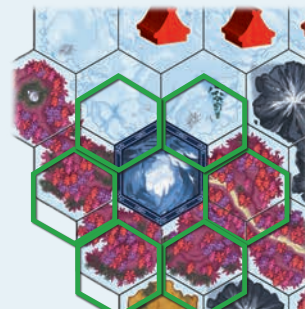
Placez une de vos Maisons sur la case sur laquelle était posée la Maison que vous venez de déplacer.

Déplacer une Maison déjà en jeu

tunnels



Déplacez une de vos Maisons déjà en jeu qui est adjacente à un Tunnel sur une case constructible adjacente à un autre tunnel. La case sur laquelle vous déplacez votre Maison n'a pas besoin d'être adjacente à une de vos Maisons déjà en jeu.



mule, TOBOGGAN



Déplacez une de vos Maisons déjà en jeu d'une case dans n'importe quelle direction (*horizontalement ou en diagonale*) vers une case vide constructible. La case sur laquelle vous déplacez votre Maison n'a pas besoin d'être adjacente à une de vos Maisons déjà en jeu.

cheval, TOBOGGAN, CARAVANE Déplacez une de vos Maisons déjà en jeu de deux cases en ligne droite dans n'importe quelle direction (*horizontalement ou en diagonale*) vers une case vide constructible. Lors de ce déplacement, vous pouvez passer par-dessus une case de n'importe quelle type de terrain (*ce qui inclut les cases Glace, Montagne, Tunnel, village et Château*). La case sur laquelle vous déplacez votre Maison n'a pas besoin d'être adjacente à une de vos Maisons déjà en jeu.

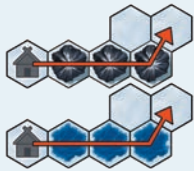


cheval



Déplacez une de vos Maisons déjà en jeu de deux cases dans n'importe quelle direction (*horizontalement ou en diagonale*) vers une case vide constructible. Vous n'êtes pas obligé de vous déplacer en ligne droite. Lors de ce déplacement, vous pouvez passer par-dessus une case de n'importe quelle type de terrain (*ce qui inclut les cases Glace, Montagne, Tunnel, village et Château*). La case sur laquelle vous déplacez votre Maison n'a pas besoin d'être adjacente à une de vos Maisons déjà en jeu.

guide, chien de traîneau

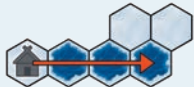


Déplacez une de vos Maisons déjà en jeu qui est adjacente ou placée sur une case Montagne ou Glace. Vous pouvez déplacer cette Maison du nombre de cases de votre choix, à condition de ne traverser que des cases Montagne ou Glace et de terminer sur une case vide constructible. La case sur laquelle vous déplacez votre Maison n'a pas besoin d'être adjacente à une de vos Maisons déjà en jeu.

Note: Vous ne pouvez déplacer votre Maison qu'à travers des cases inoccupées.



chien de traîneau



Déplacez une de vos Maisons déjà en jeu qui est adjacente ou placée sur une case Glace. Vous pouvez déplacer cette Maison du nombre de cases de votre choix, à condition de ne traverser que des cases Glace et de terminer le déplacement sur une case Glace. La case sur laquelle vous déplacez votre Maison n'a pas besoin d'être adjacente à une de vos Maisons déjà en jeu.

Note: Vous ne pouvez déplacer votre Maison qu'à travers des cases inoccupées.



WAGON



Déplacez un de vos Maisons déjà en jeu sur une case constructible qui est adjacente au même groupe de Maisons (*uniquement les vôtres*).

WAGON



Déplacez une de vos Maisons déjà en jeu vers une case constructible qui est reliée au même groupe de Maisons (*que ce soient les vôtres ou celles d'un autre joueur*).

traîneau



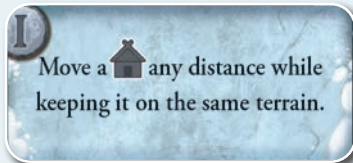
Déplacez une de vos Maisons déjà en jeu en ligne droite, soit horizontalement soit en diagonale, jusqu'à ce qu'elle soit bloquée par un obstacle. *Un obstacle est une case déjà occupée par une Maison ou un Fort ou n'importe quelle case d'un type de terrain sur lequel vous ne pouvez pas placer de Maison directement: Glace, Montagne, Tunnel, Village ou Château.* Placez votre Maison sur la dernière case avant l'obstacle.

traîneau



Déplacez une de vos Maisons déjà en jeu en ligne droite, soit horizontalement soit en diagonale, jusqu'à ce qu'elle soit placée devant une case bloquée par un obstacle. *Un obstacle est une case déjà occupée par une Maison ou un Fort ou n'importe quelle case d'un type de terrain sur lequel vous ne pouvez pas placer de Maison directement: Glace, Montagne, Tunnel, Village ou Château.* Placez votre Maison sur la case située juste avant la dernière case avant l'obstacle.

CHARIOT



Déplacez une de vos Maisons déjà en jeu du nombre de cases de votre choix du moment que vous restez sur le même type de terrain tout au long de votre déplacement.



SCIERIE, SOURCES, PAVILLON DE CHASSE, JARDIN, MONASTÈRE, PÂTURAGE, TOUR, CHARIOT, MULE



Après avoir placé une Maison supplémentaire sur une case du type de terrain indiqué, vous pouvez déplacer cette Maison d'une case dans n'importe quelle direction vers une case vide inoccupée et constructible. La case sur laquelle vous déplacez votre Maison n'a pas besoin d'être adjacente à une de vos Maisons déjà en jeu.

propriété



Après avoir placé une Maison supplémentaire sur une case située au centre du plateau de jeu, vous pouvez déplacer cette Maison d'une case dans n'importe quelle direction vers une case vide inoccupée, à condition que cette case se situe toujours au centre de plateau de jeu. La case sur laquelle vous déplacez votre Maison n'a pas besoin d'être adjacente à une de vos Maisons déjà en jeu.

Note: Vous ne pouvez déplacer votre Maison qu'à travers des cases inoccupées situées au centre du plateau de jeu.

Les cartes Winter Kingdom en détails

Les cartes Winter Kingdom vous rapportent des points de victoire en fin de partie en fonction du nombre de fois où vous avez rempli les conditions de ces cartes.

Les conditions de ces cartes sont de placer des Maisons sur certaines cases spécifiques ou de former certaines configurations avec vos Maisons.

Les Forts que vous avez placés comptent comme deux Maisons sur la même case et chaque Maison peut rapporter des points de victoire.

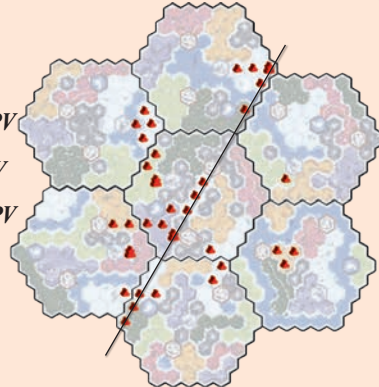
BUREAUCRATES

7 = 4 PV
6
4
2



chevaliers

8 = 16 PV
2 = 8 PV
= 24 PV



alpinistes

2 PV



solitaires



disciples

4 PV



foules



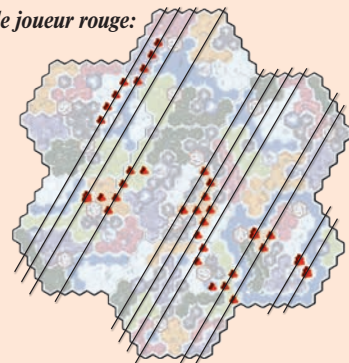
voyageurs

2 PV



vagabonds

Exemple pour le joueur rouge:
= 24 PV



Note: Vous choisissez tous ensemble en début de partie quelle direction vous souhaitez prendre en compte lors du décompte final (soit horizontale soit une des deux diagonales).

mineurs



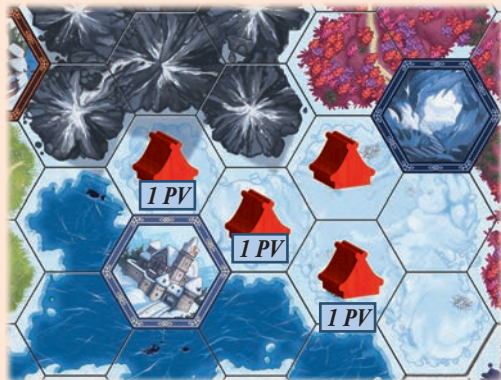
Exemple pour une zone de 14 cases Montagne:

8 4 3 2
rouge = 3 PV

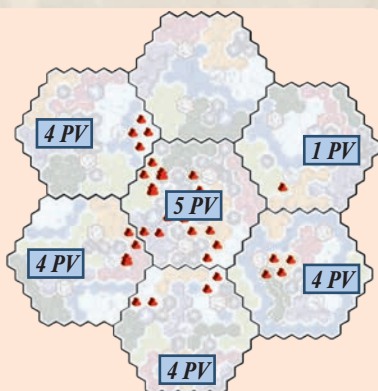
Exemple pour une zone d'une case Montagne:

1
= 3 PV

amoureux de la nature



paysans



pionniers

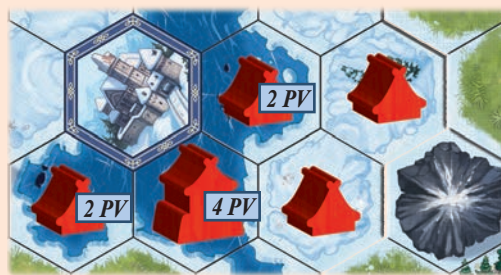


= 2 PV
 = 11 PV
 = 10 PV
 = 5 PV



Note: Vous choisissez tous ensemble au début de la partie quelle section de plateau sera considérée comme la section du bas lors du décompte final.

pêcheurs sur glace



éclaireurs



mondains



spéléologues



royauté



marchands



Les cartes Économie en détails

Les cartes Économie indiquent une condition de placement que vous devez remplir afin de gagner des pièces. Vous pouvez gagner plusieurs pièces au cours d'un même tour de jeu si vous réussissez à remplir la condition de la carte Économie plusieurs fois. Vous gagnez les pièces immédiatement et vous avez ensuite le droit de les dépenser plus tard lors de votre tour de jeu ou lors d'un tour de jeu suivant pour acheter ou améliorer une carte Capacité. Les Forts comptent comme deux Maisons sur la même case pour les cartes Économie également. Vous ne pouvez gagner des pièces que lors de votre action obligatoire ou grâce à une carte Capacité qui vous permet de placer une Maison supplémentaire (fond blanc).

AGRICULTURE



1 pièce pour chacune de vos Maisons placée adjacente à un Village.

Exemple: Le joueur place ses trois Maisons sur des cases Toundra dont l'une est adjacente à un Village ce qui lui rapporte 1 pièce. Il utilise ensuite une carte Capacité afin de placer une de ses Maisons sur une case Montagne qui est également adjacente à un Village et gagne une deuxième pièce.

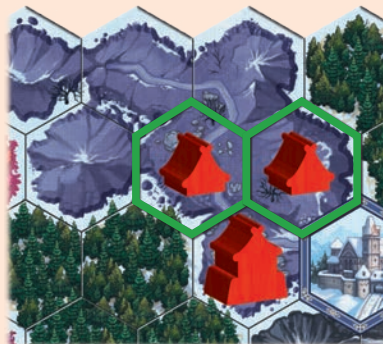


ARMES



1 pièce pour chacune de vos Maisons placée adjacente à au moins un de vos Forts.

Exemple: Le joueur place 2 de ses Maisons adjacentes à un de ses Forts, ce qui lui rapporte une pièce pour chaque Maison.



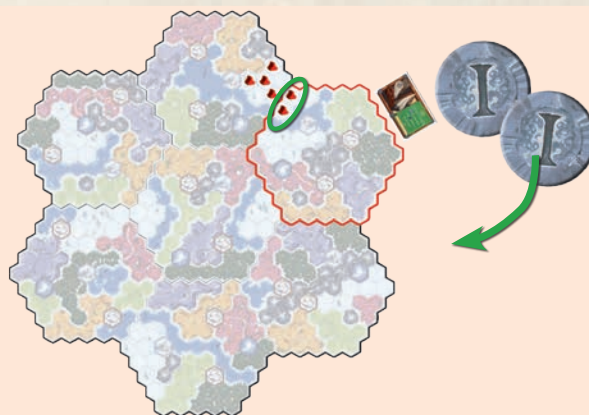
FOURRURES



1 pièce pour chacune de vos Maisons placée sur la section de plateau du haut.

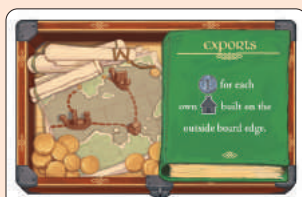
Exemple: Le joueur place 2 de ses Maisons sur la section de plateau du haut et gagne donc 1 pièce pour chaque Maison.

Début de partie: Choisissez tous ensemble une section de plateau de jeu (à l'exception de celle du milieu) qui sera considérée comme le plateau du haut lors du décompte final.



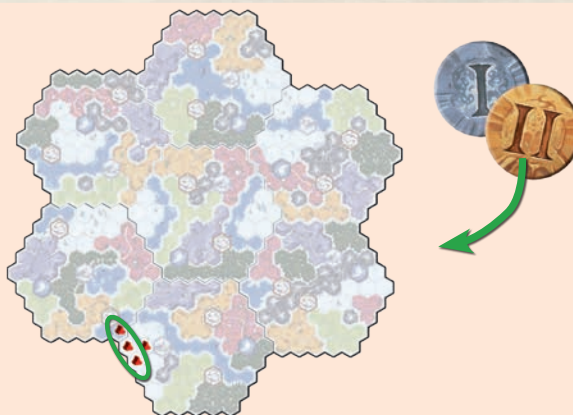
Note: Afin de vous souvenir plus facilement de la section de plateau qui a été désignée comme celle du haut, nous vous conseillons de placer la carte Fourrures à côté de cette dernière.

EXPORTATIONS

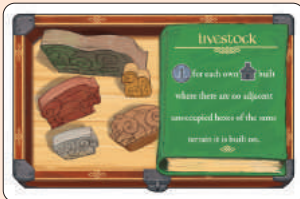


1 pièce pour chacune de vos Maisons placée sur un bord extérieur du plateau de jeu.

Exemple: Le joueur réussit à placer trois Maisons sur un bord extérieur du plateau de jeu et gagne donc 1 pièce pour chaque Maison.



BÉTAIL



1 pièce pour chacune de vos Maisons placée sur une case à côté de laquelle il n'y a pas de case inoccupée du même type de terrain.

Exemple: Le joueur place sa première Maison à côté d'une case Prairie vide et il ne gagne donc pas de pièce. En revanche, sa deuxième Maison n'est placée à côté d'aucune case Prairie vide et il gagne donc une pièce.



chasse



1 pièce pour chacune de vos Maisons placée sur une case qui n'est pas adjacente à une autre de vos Maisons (ou Fort).

Exemple: Le joueur place sa première Maison de façon à compléter la zone de cases Tundra et il ne gagne donc pas de pièce. Il choisit ensuite de placer un de ses Forts sur une nouvelle zone de cases Tundra ce qui lui rapporte 2 pièces. Sa troisième Maison est placée adjacente à son fort et ne lui rapporte pas de pièce.



MARBRE



2 pièces si vous placez les trois Maisons de votre action obligatoire en une ligne droite continue.

Exemple: Lors de son action obligatoire, le joueur place ses trois Maisons en une ligne droite continue et gagne donc 2 pièces.



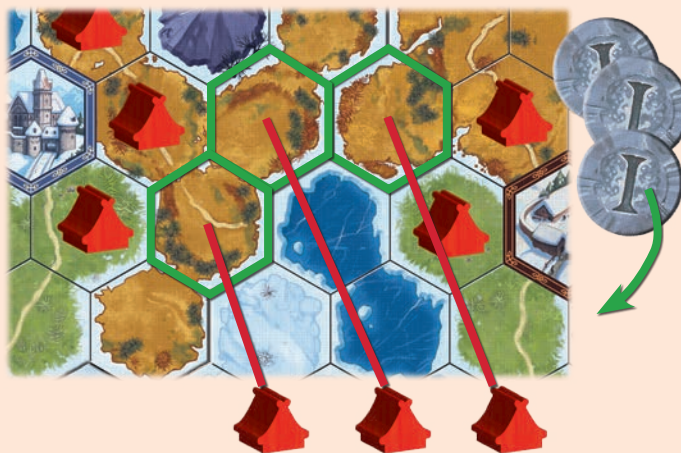
sauvetage



A chaque tour, avant d'acheter ou d'améliorer une carte Capacité:

1 pièce pour chacune de vos Maisons déjà en jeu que vous retirez du plateau de jeu et que vous remettez dans la boîte de jeu jusqu'à la fin de la partie.

Exemple: Le joueur décide de retirer 3 de ses Maisons déjà en jeu du plateau de façon à gagner 3 pièces. Il peut utiliser ces pièces immédiatement afin d'acheter ou d'améliorer une carte Capacité.



Les cartes Rebondissement en détails

Les cartes Rebondissement changent les règles du jeu et vous offrent des défis supplémentaires. La règle indiquée sur la carte Rebondissement est en jeu pendant toute la partie et ne peut pas être évitée grâce aux cartes Capacité ou par n'importe quel autre moyen. Nous vous recommandons de n'utiliser qu'une seule carte Rebondissement par partie.

est. 1989



loupes



Exemple: Le joueur a placé plus de 4 Maisons lors de ce tour et doit donc retirer une de ses Maisons en jeu du plateau. Il choisit celle placée sur la case Neige.



expansion



Exemple: Le joueur place 3 Maisons sur des cases Forêt lors de son action obligatoire. La troisième Maison qu'il place est la seule à être adjacente à un Village. Il peut donc ensuite placer une autre Maison (une 4^{ème}) adjacente à n'importe laquelle de ses Maisons déjà en jeu.



impasse



Exemple: Le joueur place la première Maison de son action obligatoire sur une case Neige adjacente à ses autres Maisons déjà en jeu. A cause de l'effet de la carte Impasse, il n'y a plus de cases Neige adjacentes à une de ses Maisons et il peut donc choisir de placer ses Maisons restantes sur une autre zone de cases Neige.



grand tunnel



Exemple: Le joueur déplace une de ses Maisons adjacente à un Tunnel vers une case adjacente à un autre Tunnel puis déplace cette Maison d'une case de façon à ce qu'elle soit adjacente au Château.
Note: La case sur laquelle vous déplacez votre Maison doit être constructible.



mobilité



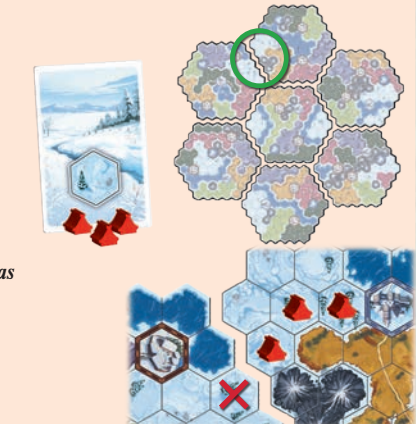
Exemple: Les cases entourées en vert montrent tous les possibilités de placement du joueur rouge lors de son action obligatoire sur des cases Neige.



archipel



Exemple: Puisque les différentes sections du plateau de jeu ne sont pas connectées, la case Neige marquée par un X n'est plus adjacente à la Maison rouge située sur l'autre section du plateau de jeu.



innovation



Exemple: Le joueur achète la carte Capacité Mine en payant 3 pièces. Il décide d'utiliser cette capacité immédiatement et place une de ses Maisons adjacente à une case Montagne.



routes



Exemple: Le joueur achète d'abord la carte Capacité Chien de traineau pour un coût de 0 puis décide ensuite d'améliorer la carte Capacité Caravane pour un coût de 2 pièces au lieu de 3.

