Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.

LUDOGÎTE.fr

ÉNERGIES RENOUVELABLES BIEN SÛR !

MEUBLÉ DE TOURISME ★★★

2014 CLASSEMENT VALABLE 5 ANS MINISTÈRE CHARGÉ DU TOURISME

ESCALE À JEUX

escaleajeux.fr
09 72 30 41 42
06 24 69 12 99
escaleajeux@gmail.com

Kingsburg + « Forgez un Royaume »

But du jeu

Avoir le + de PV à la fin de la 5e année. Si égalité, le + de Marchandises ; si égalité, le + de Bâtiments.

Mise en place

- Piocher 1 carte Monstre de chaque pile (I, II…) et faire une pile, le I sur le dessus.
  L'intervalle donne la force possible du Monstre.
- Mélangez les cartes Gouverneur, en donner 3 à chaque joueur.
  Chq joueur en garde 1 face cachée et remet les 2 autres dans la boîte face cachée.
  Tous les joueurs révèlent leur carte Gouverneur simultanément.
  Variante : *faire cela aux enchères en misant des PV : piocher et révéler <nb joueurs> + 1 cartes ; le PJ (choisi au hasard) en choisit 1 et propose une mise (0 possible) puis joueur suivant jusqu'à ce que tous les joueurs sauf 1 passent ; ce joueur paye sa mise (PV négatifs), prend sa carte et ne peut plus miser ; si c'est le PJ, on passe au joueur à sa gauche pour choisir la prochaine carte, sinon on reste sur PJ.*
- Chq joueur : 1 plateau Bâtiments, marqueurs Bâtiments, jetons Combat, 3 pions (PV, Ordre Tour, Combat)

Phases d'un tour

1. Phase 1 : **Carte Destinée & Aide du Roi**
   Retourner la **1ère carte Destinée** = affecte pour toute l'année, défaussée en fin de phase 8.
   Le joueur ayant **le moins de bâtiments** obtient un dé blanc qui devra être **utilisé lors du prochain Printemps**.
   Si égalité, celui qui a le – de Marchandises ; si égalité, chq joueur prend 1 Marchandise au choix, et pas de Dé.
   1er tour : tous les joueurs choisissent 1 Marchandise au choix.

2. Phase 2 : **Printemps – Première saison de production**
   a. **Lancer les dés et ajuster la Table de l'Ordre du Tour**
      Le joueur avec le plus **faible** total est le premier joueur (PJ) et ainsi de suite.
      Si égalité, celui qui était le + haut ds Ordre du Tour au tour précédent reste le + haut.

   b. **Influencer les Conseillers du Roi**

      Si 2j : jeter 3 dés couleur pas utilisée ; somme = Conseiller influencé par joueur neutre 1
      jeter 2 dés autre couleur ; somme = Conseiller influencé par joueur neutre 2 ; si déjà occupé, placer les 2 dés sur 2 Conseillers différents (si dés égaux, 1 seul Conseiller).

      Dans l'ordre du tour, chaque joueur influence un Conseiller dont la valeur est **égale** au(x) dé(s) joué(s).
      Possible de choisir slt un Conseiller pas déjà influencé, SAUF en jouant Envoyé du Roi.
      Possible utiliser 1 seul jeton « +2 » par saison.
      Obligé de dépenser au – 1 dé de sa couleur : pas possible influencer un Conseiller seulement avec dé(s) blanc(s) et jeton « +2 ».

Quand chq joueur a influencé 1 Conseiller, on recommence pour un 2e Conseiller pour les joueurs qui ont encore des dés à placer. Quand on ne peut plus jouer de dé, on passe à l'étape suivante.

c. **Recevoir de l'aide des Conseillers**
Chaque conseiller, par ordre croissant, aide le joueur qui l'a influencé.

d. **Construction des bâtiments**
Chaque joueur peut construire 1 seul bâtiment en payant son coût.
Possible d'en construire un 2e en utilisant Envoyé du Roi.
Construire forcément de gauche à droite dans une rangée.
Possible de commencer plusieurs rangées.
Poser marqueur de sa Région sur case Bâtiment construit.
Gagner PV pour Bâtiment construit, les perdre si Bâtiment détruit.

3. Phase 3 : **Récompense du Roi**
Le joueur ayant **le plus de bâtiments** reçoit 1 PV.
Si égalité, chq joueur reçoit 1 PV.

4. Phase 4 : **Été – Deuxième saison de production**
Recommencer étapes 2.a à 2.d

5. Phase 5 : **Envoyé du Roi**
Le joueur avec **le moins de bâtiments** reçoit le pion Envoyé du Roi. Si égalité, celui avec le – de Marchandises ; sinon personne.
L'Envoyé du Roi permet lors d'une saison de production d'influencer un Conseiller déjà influencé par un autre joueur **OU** de construire 2 bâtiments.

6. Phase 6 : **Automne – Troisième saison de production**
Recommencer étapes 2.a à 2.d

7. Phase 7 : **Recruter des soldats**
Dans l'ordre du tour, chaque joueur peut enrôler des soldats pour 2 marchandises chaque.

8. Phase 8 : **Hiver – Bataille**
On révèle la première carte Ennemi.

Mode normal : le PJ lance un dé = renforts pour tous les joueurs. Chaque joueur ajoute ce bonus et ses bonus à sa force Combat pour connaitre sa valeur de combat.

« Forgez un Royaume » : chq joueur mise 1 jeton Bataille face cachée. Tous retournent leur jeton simultanément.

Si cette valeur est **supérieure** à la force de l'ennemi, le joueur a la récompense de la carte.
Si cette valeur est **inférieure**, le joueur subit les pertes de la carte.
En cas d'**égalité**, il ne se passe rien.
Le joueur avec la plus forte valeur de combat gagne 1 PV de + s'il a gagné la Bataille.
Si Bâtiment détruit, détruire le Bâtiment le + à droite et du haut vers le bas.

Ensuite, remettre tous les pions Combat à 0.

Précisions sur les règles

- Chaque joueur ne peut utiliser qu'un pion "+2" par saison pour influencer les Conseillers.
- Il n'y a pas de limite au nombre de pions "+2" qu'un joueur peut avoir.
- Les pions "+2" retournent dans la réserve après usage.
- Un pion "+2" peut être utilisé avec un ou plusieurs dés blancs, mais toujours avec un dé coloré.
- Les dés blancs suivent les mêmes règles que ceux de couleur, avec une règle supplémentaire : ils ne peuvent jamais être utilisés seuls. Pour influencer un conseiller, il faut toujours au moins un dé coloré, pas seulement des dés blancs ou des pions "+2".
- Il n'y a pas de limite au nombre de dés blancs qu'un joueur peut lancer lors d'une saison.
- Les joueurs peuvent avoir des Points de Victoire négatifs.
- Les joueurs peuvent influencer le Conseiller 14 même s'ils ont des PV négatifs.
- Les bâtiments dont les effets sont activés "à la fin d'une saison" peuvent être utilisés à la saison où ils ont été achetés.
- Certains effets de bâtiments ont des conditions. Si ces conditions ne sont pas remplies, l'effet n'est pas activé.
- Quand plusieurs effets peuvent potentiellement être activés au même moment, c'est au joueur de choisir l'ordre dans lequel ils vont être activés. Si l'activation d'un effet annule les conditions d'autres effets, ceux-ci ne peuvent plus être activés.
- Chaque bâtiment ne peut être activé qu'une fois par saison sauf mention contraire.