

# KING'S FORGE

*Queen's Jubilee*



## Règles du jeu

Un jeu de Nick Sibicky, illustré par Jonathan Kirtz

# *Décret Royal*

*Vous êtes invités pour faire la  
fête ou être mis à mort !*

*Oyez ! Oyez ! La Reine Gertrude et le Roi  
Sedgwickson J.F.I requièrent cordialement votre présence  
au jubilé de la Reine. Cette célébration a lieu pour honorer  
la fidélité des cinq Ducs des cinq Royaumes à notre Reine.  
Chaque participant est tenu d'apporter cinq présents pour  
participer au financement de sa présence ou il sera soumis à la  
décapitation. La Reine choisira quels sont les plus beaux  
présents et les offrira gracieusement aux cinq Ducs pour les  
remercier de leur fidélité. Ce grand gala se déroulera  
le 13ème de Wedmath, de 18h00 à ???  
NB : Écuries pour voituriers disponibles*

# Description du jeu

Queen's Jubilee est une extension pour le jeu King's Forge. Il est recommandé que les joueurs soient déjà familiers des règles du jeu de base King's Forge avant de jouer avec cette extension. En plus d'introduire de nouvelles cartes Ressource pour le jeu de base, cette extension ajoute un nouveau paquet de cartes Objet pour la variante Queen's Jubilee. Cette variante promet des parties de King's Forge plus rapides et agressives en introduisant des cartes Objet qui donnent des bonus permanents aux joueurs qui les possèdent.

## Matériel

4 dés



4 Transparents « Prestidigitateur »

35 Cartes

30 Cartes Objet Queen's Jubilee

5 Cartes Ressource



# Variante Queen's Jubilee (QJ)

Ajoutez les cinq cartes Ressource aux 18 cartes Ressource du jeu de base et remplacez la pioche Objet du jeu de base par celle de QJ. Préparez ensuite le jeu normalement à l'exception du nombre de cartes Objet qui est différent pour la variante QJ.

=> Partie à 2 joueurs = 11 cartes Objet QJ

=> Partie à 3 joueurs = 13 cartes Objet QJ

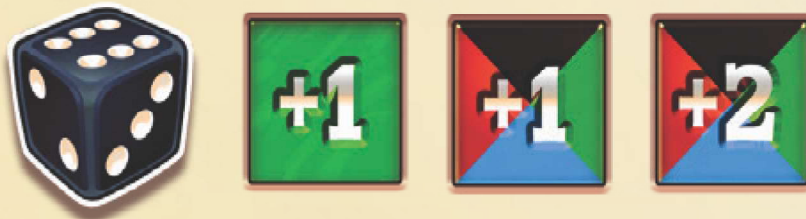
=> Partie à 4 joueurs = 17 cartes Objet QJ

Le jeu se déroule comme une partie normale de King's Forge avec les changements suivants :

Dans une partie à 3 ou 4 joueurs, les joueurs doivent fabriquer 5 objets au lieu de 4 pour mettre fin à la partie. A 2 joueurs, il en faut 6.

Chaque carte Objet a un « bonus » permanent (ou pas) représenté en bas à droite de la carte.





Les cartes Objet QJ qui montrent un dé coloré ajoutent un dé du type correspondant à votre stock à la fin de la manche où l'objet a été fabriqué.

Les cartes Objet QJ qui montrent un +1 ou +2 sur un carré coloré augmentent de 1 ou de 2 la valeur d'un seul dé correspondant à la couleur du carré durant toutes les prochaines phases Fabrication. Le bonus ne peut pas être utilisé durant d'autres phases. Le bonus doit être utilisé une seule fois par phase Fabrication. Un bonus +2 ne peut pas être réparti sur deux dés. Un champ multicolore indique que le bonus peut être appliqué sur n'importe quel dé durant la phase Fabrication, y compris un dé Library ou Conjuré.

## Gagner la partie QJ

La partie est terminée quand, à la fin d'une manche, au moins un joueur annonce qu'il a rassemblé 5



cartes Objet ou plus. Le joueur qui possède le plus de cartes Objet en fin de partie est déclaré vainqueur !

Si deux ou plusieurs joueurs ont le même nombre de cartes Objet, le joueur qui possède la carte Objet dont la valeur est la plus haute gagne.

Note : dans une partie à 2 joueurs, le vainqueur est le joueur qui annonce avoir rassemblé 6 cartes Objets ou plus.

## Vue d'ensemble des cartes Ressource QJ

### CONJURER

Haut : Allouez quatre dés (2 et 2) de n'importe quelle sorte de votre stock pour transférer un dé Magie de la réserve sur votre tuile Forge. A la phase Nettoyage, deux dés alloués sont remis directement dans la réserve générale et les deux autres dés sont placés sur votre tuile Forge.



**Bas :** Activez gratuitement cette action pour lancer autant de dés Prestidigitateur qu'il y a de joueurs dans la partie. Donnez ensuite un dé Prestidigitateur à chaque joueur sans changer leur valeur. Ensuite choisissez un type (ex. Métal, Bois, Gemme ou Magie). Jusqu'à la fin de la manche, les dés Prestidigitateur seront assimilés à ce type de dés et pourront être utilisés durant la phase Fabrication. Les dés Prestidigitateur peuvent être modifiés normalement. Les dés Prestidigitateur ne peuvent en aucun cas être utilisés durant la phase Ressource. Si des dés Prestidigitateur sont annulés par la carte Cemetery, vous décidez à qui vous donnez les dés restants. Si vous utilisez la carte « Workshop » pour copier la carte « Conjurier », récupérez tous les dés, relancez-les et redistribuez-les.

## FESTIVAL

**Haut :** Activez gratuitement cette action pour transférer un dé Bois de la réserve sur votre tuile Forge. Tous les autres joueurs peuvent transférer un dé Métal de la réserve sur leur tuile Forge. S'il n'y a pas assez de dés Métal, vous décidez qui reçoit un des dés disponibles.



Bas : Allouez un dé Bois et un dé de n'importe quelle sorte de votre stock pour tourner une seule fois jusqu'à deux des dés que vous venez de lancer sur la face opposée de celle sur laquelle ils sont tombés (1 vers 6, 2 vers 5 et 3 vers 4 ou inversement). Les deux retournements doivent être utilisés en même temps. Un retournement non-utilisé est perdu. A la phase Nettoyage les dés alloués sont placés sur votre tuile Forge.

## GYPSY CAMP

Haut : Allouez quatre dés (3 et 1) de n'importe quelle sorte de votre stock pour transférer deux dés Bois directement dans votre stock de dés utilisables. A la phase Nettoyage, trois dés alloués sont remis directement dans la réserve générale et un dé est placé sur votre tuile Forge.

Bas : Activez gratuitement cette action pour pré-lancer jusqu'à 5 dés de votre stock maintenant. Placez les dés ainsi lancés sur la carte « Gypsy Camp » pour les distinguer des autres dés de votre stock. Vous pourrez si vous le désirez utiliser ces dés durant la phase Fabrication (avec la valeur actuelle, sans les relancer). Les manipulations « Bonus Dé » peuvent





être utilisées normalement. Les dés ne sont pas affectés par la carte « Cemetery » s'ils ont été lancés avant qu'elle ne soit mise en jeu.

## MERCHANT

Note : Cette carte Ressource offre quatre options d'action à la place de deux. Le joueur qui active cette carte choisit UNE seule action parmi les quatre.

Haut 1 : Allouez deux dés de n'importe quelle sorte de votre stock pour transférer un dé Bois de la réserve sur votre tuile Forge. Les dés alloués sont remis dans la réserve générale durant la phase Nettoyage.

Haut 2 : Allouez un dé Bois de votre stock pour transférer un dé Bois de la réserve sur votre tuile Forge. Le dé alloué est remis dans la réserve générale durant la phase Nettoyage.

Bas 3 : Allouez un dé Bois de votre stock pour transférer deux dés Métal de la réserve sur votre tuile Forge. Le dé alloué est remis dans la réserve générale durant la phase Nettoyage.



Bas 4 : Allouez un dé Bois de votre stock pour transférer un dé Gemme de la réserve sur votre tuile Forge. Le dé Bois alloué est remis directement dans la réserve générale durant la phase Nettoyage.

## MONASTERY

Haut : Allouez un dé Bois et un dé de n'importe quelle sorte de votre stock pour transférer un dé Gemme directement dans votre stock de dés utilisables. A la phase Nettoyage, le dé Bois alloué est remis directement dans la réserve générale et l'autre dé est placé sur votre tuile Forge.

Bas : Allouez deux dés Bois de votre stock pour transférer un dé Magie directement dans votre stock de dés utilisables. Les dés alloués sont remis dans la réserve générale durant la phase Nettoyage.

# Queen's Jubilee

## Partisans Kickstarter

Nous aimerions remercier les partisans Kickstarter suivants de nous avoir suggéré les cartes suivantes :

Half-Moon Pin - Donald Denbo

Overly Intricate Clock - Dan Shields

Newton's Cradle - Chris Schreiber

Dragon Kite - David Christensen

Silver Bird Cage - Thom White

Festive Noise Maker - Ryan Elkins

Wind Chimes - Chris Schreiber

Trinket - Dan Shields

Samurai Sword - David Christensen

Wishing Coin - Chris Schreiber

Amulet of Soulful Reflection - David MacKenzie

Owl Lantern - Chris Schreiber

Mystic Opal - Andy Johnson

Fireworks - David Christensen

Jeweled Hairpin - Justin Shands

Cuckoo Clock - Ryan Elkins

Enchanted Ruby Rose - David Caldwell  
Clockwork Carriage - Thomas Woodruff  
Well-Tempered Clavier - Adam Thomas  
Lyre of the Wyld Stallyons - Luke Wunderlin  
Magnum Opus - Nick Sibicky

Un jeu de Nick Sibicky,  
Illustrations de Jonathan Kirtz

Traduction libre : Jean Dorthe