

KING'S FORGE



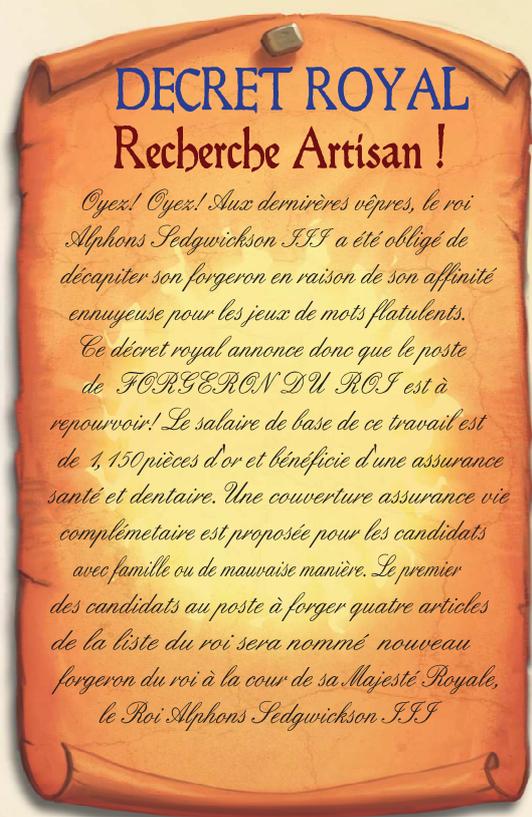
Règles du jeu

A Game by Nick Sibicky
Illustrated by Jonathan Kirtz



KING'S FORGE

Un jeu de gestion intelligente de Nick Sibicky
2-4 joueurs 30-75 minutes



Vue d'ensemble du jeu

Dans King's Forge, les joueurs sont des artisans forgerons qui espèrent faire avancer leur carrière en gagnant une place à la cour et le titre de Forgeron du Roi. Ils pourront le faire en réalisant avec succès quatre objets d'une liste affichée et préparée par le Roi lui-même.

Matériel

- 91 dés
 - 42 Noirs "METAL"
 - 22 Verts "BOIS"
 - 14 Rouges "GEMME"
 - 10 Bleus "MAGIE"
 - 2 Blancs "BIBLIOTHÈQUE"
 - 1 Pourpre "CIMETIÈRE"
- 56 Cartes
 - 32 Cartes Objet
 - 18 Cartes Ressource
 - 2 Cartes de référence
 - 4 Faites vos propres cartes Objet
- 4 Tuiles
 - 4 Tuiles Forge
- 4 Jetons
 - 2 Jetons jaunes "6 Automatique"
 - 2 Jetons verts "+1/+1"
- 1 Enclume premier joueur
- 1 Plateau de jeu



Metal



Wood



Gem



Magic



Library



Cemetery

Concept important

Le plateau de jeu comprend les emplacements pour les cartes, la réserve de dés et les emplacements des quais.

Partout dans ces règles, "vous" et "votre/vos" se réfèrent au joueur actif qui réalise des actions durant son tour de jeu.

Il n'y a pas d'action en dehors du tour des joueurs. Tous les dés et cartes en leur possession sont visibles des autres joueurs.

Toutes les ressources du jeu sont limitées. Par exemple, si vous choisissez une carte qui vous rapporterait du métal mais qu'il n'y a plus aucun dé métallique dans le stock, vous ne recevez rien et le gain ne peut pas être rétroactif quand des dés redeviennent disponibles.

Mise en place

Chaque joueur prend une tuile Forge et choisit un côté comme mascotte de son atelier.

Chaque joueur prend 5 dés métalliques et les place sur la table pour former sa réserve. Les dés restants forment la réserve et sont placés à un endroit accessible de tous les joueurs.

Mélangez les cartes Objet et tirez le nombre de cartes correspondant au nombre de joueurs selon le tableau suivant. Retrouvez-les. Les cartes restantes sont remises dans la boîte.

Cartes ressources

- => partie à 2 joueurs = 9 Cartes Objet
- => partie à 3 joueurs = 10 Cartes Objet
- => partie à 4 joueurs = 13 Cartes Objet

Triez les cartes Objet choisies par ordre croissant selon la valeur indiquée en haut à droite de chaque carte. Placez les trois plus petites cartes sur l'emplacement approprié du plateau de jeu. Placez les cartes restantes dans l'ordre décroissant sur l'emplacement prévu du plateau de jeu de manière à voir les dés situés sur le côté droit de chaque carte.

Sélectionnez les cartes North Mine, Spouth Mine, East Forest et West Forest du paquet de cartes Ressources. Ces cartes sont utilisées dans toutes les parties. Mélangez le reste des cartes et ajoutez les 7 premières aux 4 cartes mises de côté précédemment. Les cartes restantes sont remises dans la boîte. Mélangez les 11 cartes ainsi obtenues et placez le paquet faces cachées au dessus des quais sur le plateau de jeu.



Les cartes Ressource représentent les boutiques, les marchands et les lieux importants autour du village où vous pouvez obtenir les ressources en dés et les habiletés spéciales.

Chaque carte Ressource a deux possibilités d'action. Une au haut de la carte et l'autre au bas. Vous ne pouvez faire qu'une seule action lorsque vous récupérez une carte.

Les carrés dans chaque zone d'action de la carte représentent le coût d'activation de la carte en dés pour l'action choisie.



- Blanc : N'importe quel dé peut être utilisé.
- Vert : Seul un dé Bois (vert) peut être utilisé.
- Rouge : Seul un dé Gemme (rouge) peut être utilisé.
- Rouge/bleu : Un dé Gemme (rouge) ou un dé Magie (bleu) peut être utilisé.

Un texte ou une icône sur une carte Ressource représente une habileté spéciale ou une action que vous pouvez utiliser de manière appropriée durant la phase Ressource et/ou la phase Fabrication de cette manche.



Dé : Identifie le/les dé(s) que vous recevez en utilisant certaines cartes Ressource. La couleur des dés change en fonction du type de dés que vous recevez.



Enclume : Indique quelles cartes Ressource sont présentes dans toutes les parties de King's Forge.



HORLOGE : Le bénéfice de cette carte peut être utilisé à tout moment de votre tour (phase Ressource ou phase Fabrication). Cependant, il n'est utilisable qu'une fois par manche. Quand il est utilisé, tournez la carte horizontalement pour le signaler.



PROVISION : le dé que vous gagnez avec cette carte est directement ajouté à votre réserve de dés utilisables. Il ne va pas sur votre tuile Forge comme normalement.



RETOURNEMENT : vous permet de retourner un ou plusieurs dé(s), selon l'information de la carte, sur leur face opposée.



RELANCE : vous permet de relancer un ou plusieurs dé(s), selon l'information de la carte. Cela ne vous permet pas de relancer des dés déjà utilisés sur une carte Ressource ou Objet.



BONUS DÉ : vous permet d'ajouter le nombre noté à n'importe quel dé. Le bonus ne peut être appliqué qu'une fois et seulement durant la manche où vous acquérez cette carte. Le bonus ne peut pas être gardé pour une manche future. Si la valeur est de 2 ou plus, le bonus doit être appliqué qu'à un seul dé et ne peut pas être réparti sur plusieurs dés. Si la carte propose plusieurs bonus différents, chaque bonus doit être appliqué à un dé différent. Ils ne peuvent pas être cumulés sur un seul dé. Les Bonus dé de plusieurs cartes Ressource peuvent être cumulés pour augmenter un seul dé. Le bonus dé peut augmenter temporairement la valeur d'un dé à plus que 6.

Quand vous récupérez une carte Ressource, vous la prenez devant vous et vous placez les dés nécessaires depuis votre réserve sur la carte. Les dés utilisés sur une carte Ressource ne sont plus disponibles pour une autre utilisation dans cette manche.

En principe, vous retrouvez vos dés utilisés pour les cartes Ressource à la fin de la manche, mais si le carré est marqué d'une X, le dé que vous avez placé dessus est remis dans la réserve générale à la fin de la manche.

Certaines cartes Ressource n'ont pas de carré. Leur action ne coûte donc aucun dé. Cependant, vous devez aussi choisir UNE des deux actions proposées par la carte Ressource. L'action gratuite n'est pas une action supplémentaire.

Les images de dés sur une carte Ressource représentent les nouveaux dés que vous acquérez en choisissant une action. Nouvellement acquis, ces dés sont placés sur votre tuile Forge et ne sont pas utilisables durant la manche actuelle.



Jetons



+1 / +1



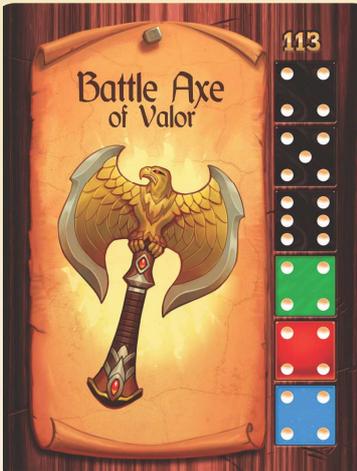
6 Automatique

Il y a deux types de jetons qui peuvent être acquis durant la partie. Le jeton jaune "6 Automatique" est utilisé pour changer un de vos dés en 6. Le jeton vert "+1 / +1" est utilisé comme un BONUS DÉ pour augmenter de 1 la valeur de 2 de vos dés.

Les jetons doivent être utilisés dans la manche durant laquelle ils ont été acquis. Ils ne peuvent pas être gardés pour une manche ultérieure.



Cartes Objet



Les cartes Objet représentent les articles que le Roi veut que vous réalisiez pour voir si vous êtes digne d'être le nouveau forgeron du Roi.

Chaque carte Objet a un nombre dans le coin supérieur droit qui est utilisé pour trier les objets par ordre de difficulté. Les cartes avec une petite valeur sont plus faciles à réaliser alors que les cartes plus élevées sont plus difficiles ou requièrent des ressources plus rares à obtenir. Les valeurs de tri ne représentent pas les points de victoires.

La couleur des dés sur le côté droit des cartes Objet représente le nombre et les types de dés Ressource nécessaires pour réaliser les objets. Les points sur chaque dé indiquent la valeur minimum des dés Ressource nécessaire. Ainsi, les dés lancés durant la phase Fabrication doivent correspondre aux couleurs et les valeurs doivent être égales ou supérieures au nombre de points inscrits sur la carte.

Déroulement de la partie

King's Forge se joue en plusieurs manches. Chaque manche comporte trois phases : Ressource, Fabrication et Nettoyage. Choisissez au hasard une personne qui sera le premier joueur et donnez-lui l'enclume premier joueur. Tous les joueurs réalisent dans le sens horaire leurs actions pour chaque phase avant de passer à la phase suivante. Une fois que tous les joueurs ont réalisé la phase Nettoyage, la manche actuelle est terminée. Le premier joueur passe l'enclume premier joueur à son voisin de gauche et une nouvelle manche commence.

Phase Ressource

Pour commencer la phase Ressource, le premier joueur distribue quatre cartes Ressource sur les emplacements du plateau de jeu. Il choisit ensuite une des 3 actions possibles :

- Prendre et activer une carte Ressource.
- Défausser une carte Ressource pour utiliser une action des quais.
- Passer.

Si une carte Ressource est prise ou défaussée, elle est directement remplacée par la première carte de la pioche des cartes Ressource. C'est ensuite au joueur suivant dans le sens horaire de réaliser une action de son choix.



Cela continue ainsi, joueur après joueur jusqu'à ce qu'il n'y ait plus de carte Ressource face visible ou que tous les joueurs aient passé.

Prendre et activer une carte Ressource

Pour prendre une carte Ressource, vous devez avoir le nombre et le type de dés requis pour activer une des deux actions listées sur la carte. Déplacez la carte devant vous et placez dessus les dés nécessaires depuis votre réserve pour activer l'action choisie. Qu'une seule action peut être réalisée de cette manière et les dés utilisés ne sont plus disponibles pour d'autres actions durant cette manche.

Si l'action vous rapporte de nouveaux dés Ressource, ceux-ci doivent être pris dans la réserve du plateau de jeu et placés immédiatement sur votre tuile Forge. Ces nouveaux dés ne sont pas utilisables durant cette manche.





Comme les ressources du jeu sont limitées, vous pouvez parfois activer une carte Ressource pour laquelle il manque dans la réserve une partie ou la totalité des dés que cette carte devrait vous accorder. Prenez alors uniquement les dés encore disponibles dans la réserve correspondant à votre action. Vous ne pouvez pas prendre les dés manquants plus tard.

Si la pioche Ressource n'est pas encore vide, retournez la première carte Ressource pour remplacer celle que vous avez prise et activée.

Activer une action Quai

Il y a des fois où vous avez besoin d'une certaine ressource ou d'un certain bonus qu'aucune carte Ressource ne vous propose. Les quais sont une alternative où vous pouvez (généralement) trouver ce que vous cherchez.

Pour activer une action Quai, choisissez une carte Ressource visible sur le plateau et placez-la devant vous face cachée. S'il n'y a pas de carte Ressource visible, vous ne pouvez pas réaliser une action Quai.

Ensuite, sélectionnez une action Quai non utilisée sur le plateau de jeu et placez les dés Ressource nécessaires pour l'activer. Les autres actions des quais restent utilisables tant que personnes n'y a mis de dé(s). Aucun joueur ne peut utiliser une action Quai déjà utilisée dans cette manche. Ainsi, si vous utilisez le 3ème quai pour obtenir un dé Gemme, le prochain joueur qui veut obtenir un dé Gemme devra utiliser le 4ème quai.

Les jetons reçus par une action Quai doivent être utilisés dans la même manche. S'ils ne sont pas utilisés, ils sont perdus en fin de manche. Les dés reçus par une action Quai vont sur la tuile Forge comme d'habitude.

Durant la phase Nettoyage, tous les dés placés sur les quais sont remis dans la réserve générale.

Passer

Si vous décidez de ne plus prendre et activer de carte Ressource ou d'activer une action Quai disponible, ou si vous souhaitez garder le reste de vos dés pour fabriquer des objets, vous pouvez choisir de passer. Un joueur qui passe ne peut plus faire d'action durant cette phase Ressource. Aucune carte Ressource n'est retirée du jeu et le prochain joueur continue la phase Ressource normalement.

Si vous êtes le premier joueur à passer dans cette phase Ressource, vous pouvez choisir entre prendre un dé Métal du stock dans votre réserve ou prendre un jeton vert « +1/+1 » pour l'utiliser durant la phase Fabrication de cette manche.

La phase Ressource se termine si tous les joueurs ont passé ou s'il n'y a plus de carte Ressource et qu'au moins un joueur a passé. S'il arrive qu'il n'y ait plus de carte Ressource et qu'aucun jour n'ait passé, le prochain joueur doit automatiquement passer et il reçoit le bénéfice du premier joueur à passer.

Note : dans une partie à 2 joueurs, la phase Ressource s'arrête quand les 2 joueurs ont passé ou qu'un emplacement de carte Ressource ne peut plus être rempli, que les joueurs aient passé leur tour ou non.

Phase Fabrication

En commençant par le premier joueur et en avançant dans le sens horaire, chaque joueur a UNE opportunité de fabriquer des objets placés sur le plateau de jeu ou de voler des objets déjà fabriqués par d'autres joueurs durant cette manche ou les deux.

Quand c'est votre tour de fabriquer, prenez tous vos dés de votre réserve non utilisés et lancez-les. Les dés placés sur les cartes Ressource, sur les quais et sur votre tuile Forge ne sont pas pris et ne peuvent pas être lancés cette manche. Exception : Si vous choisissez l'action du haut de la carte « Astrologer », ajouter les dés de votre tuile Forge à ceux de votre réserve avant de les lancer pour la phase Fabrication.

Manipulation des dés

Si vous choisissez des actions de carte Ressource avec un Bonus Dé ou que vous avez acquis un jeton « +1/+1 » ou « 6 Automatique » depuis les quais, vous pouvez manipuler les dés après le lancé. Vous ne pouvez manipuler que vos propres dés et pas ceux des autres joueurs.



Les dés manipulés sont changés physiquement ; si vous avez une habileté +1 et vous l'appliquez sur un dé qui montre 4, vous le tournez pour qu'il montre un 5.

Les dés manipulés peuvent temporairement avoir une valeur supérieure à 6. Pour le faire, tournez le dé sur la face 6 et annoncez la valeur supérieure qu'il a. Cette valeur supérieure n'est valable que durant votre tour de jeu. Quand c'est au joueur suivant de jouer, la valeur du dé retombe à 6.

Fabriquer

Pour fabriquer un objet, il faut que vos dés lancés correspondent aux couleurs et aux valeurs minimales de l'une des trois cartes Objet disponibles sur le plateau de jeu. Les valeurs de vos dés doivent correspondre ou être supérieures à celles indiquées sur la carte.

Si vous arrivez à faire correspondre la couleur et valeur de chaque dé représentées sur la carte Objet, vous avez fabriqué avec succès l'objet en question. Vous prenez la carte devant vous et vous y posez les dés correspondants. Ainsi, les autres joueurs savent que c'est vous qui avez complété la carte. Vous ne pouvez pas pour l'instant vous attribuer définitivement la carte avant la fin de la manche.



Il ne reste maintenant que deux cartes Objets disponibles sur le plateau de jeu. Prenez la première carte de la ligne de carte Objet (celle qui a la plus petite valeur) pour combler le trou. Cette nouvelle carte maintenant disponible pour fabriquer l'objet correspondant. Si vous avez assez de dés aux bonnes couleurs et valeurs, vous pouvez fabriquer plusieurs objets durant votre tour, y compris des objets qui viennent d'être ajoutés à la liste des objets disponibles.

Tous les dés qui ne peuvent pas être utilisés pour fabriquer des objets disponibles sur le plateau de jeu sont déposés sur votre tuile Forge et votre tour est terminé.



Voler

Même si vous avez fabriqué un Objet, il ne vous appartient pas avant la fin de la phase Fabrication. Jusque-là, les autres joueurs peuvent vous voler cet objet durant leur tour de jeu.

Pour voler une carte Objet à un autre joueur, vous devez être capable d'allouer des dés qui doivent être au moins égaux aux dés déjà présents sur la carte ET au moins un de vos dés doit être supérieur à la valeur d'un des dés déjà présents sur la carte.

(Exemple : John complète la carte " Dice of Deceit " avec un dé Bois de 2, un dé Bois de 4 et un dé Magie de 4. Vous lancez vos dés et obtenez un dé Bois 2, un dé Bois 3 et un dé Magie 4. Vous avez un jeton " +1/+1 " et vous appliquez ces bonus sur le dé Bois 3 qui devient 4 et sur le dé Magie 4 qui devient 5. Maintenant vos dés correspondent au moins aux dés présents sur la carte ET un dé est plus élevé (dé Magie à 5). Vous pouvez donc prendre possession de la carte " Dice of Deceit " de John.)

Si vous avez réussi à voler une carte Objet à un autre joueur, vous enlevez ses dés présents sur sa carte et vous les posez sur sa tuile Forge. Ensuite, vous prenez possession de sa carte en la plaçant devant vous et vous y déposez vos propres dés utilisés pour la lui voler. Votre carte fraîchement volée n'est pas encore définitivement sauve. Elle peut également être volée par un autre joueur qui joue après vous dans la même manche selon les mêmes règles.

Si vous lancez les dés et que les valeurs ne vous permettent pas de fabriquer un des objets disponibles ou de voler l'objet d'un autre joueur, votre tour de jeu est terminé et vous passez.

Quand votre tour Fabrication arrive, il est possible que vous n'avez pas de dés à lancer dans votre réserve personnelle ou que la couleur de vos dés ne corresponde à aucun objet disponible, votre tour de jeu est alors terminé et vous passez.

Quand tous les joueurs ont réalisé leur tour Fabrication ou passé, la phase Fabrication est terminée et on passe à la phase Nettoyage.

Phase Nettoyage

La phase Nettoyage comporte trois actions qui sont réalisées dans cet ordre :

Validation des Objets



Si vous avez fabriqué ou volé des objets et qu'ils n'ont pas été volés, déplacez les dés depuis les cartes Objet correspondantes sur votre tuile Forge. Glissez les cartes Objets fabriqués sous votre tuile Forge avec les valeurs des cartes visibles, de manière à ce que les autres joueurs puissent savoir combien d'objets vous avez fabriqués. Une carte Objet placée sous la tuile Forge ne peut plus être volée. Quand un ou plusieurs joueurs ont 4 cartes Objets ou plus sous leur tuile Forge, la partie est terminée.

Note : Dans une partie à 2 joueurs, le jeu s'arrête quand un joueur a fabriqué 5 objets ou plus.

Nettoyer les cartes Ressource

Tous les dés sur les quais sont remis dans la réserve générale. Les dés sur les cartes Ressource avec un carré marqué d'une X sont aussi remis dans la réserve. Les autres dés placés sur les cartes Ressource sont remis sur les tuiles Forge de chaque joueur.

Préparation de la prochaine manche

Passez l'enclume premier joueur au joueur de gauche.

Le nouveau premier joueur récupère toutes les cartes Ressource. Il les mélange et place la pioche face-cachée à l'endroit correspondant sur le plateau de jeu.

Chaque joueur enlève tous ses dés de sa tuile Forge pour les ajouter aux éventuels dés non utilisés lors de la manche précédente pour en faire sa réserve personnelle pour la prochaine manche.

Une nouvelle manche commence avec la phase Ressource.

Gagner la partie

La partie est terminée quand, à la fin d'une manche, un joueur annonce qu'il a rassemblé 4 cartes Objets ou plus. Le joueur qui a 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.

Dans une partie à 2 joueurs, le vainqueur est le joueur qui annonce avoir rassemblé 5 cartes Objets ou plus.

Vue d'ensemble des cartes Ressource

ALCHEMIST

Haut : Allouez un dé Gemme, un dé Gemme ou Magie et n'importe quel autre dé de votre stock pour transférer un dé Magie de la réserve sur votre tuile Forge. Les dés alloués sont remis dans votre stock durant la phase Nettoyage

Bas : Activez gratuitement et une seule fois cette action pour augmenter de 1 un dé que vous venez de lancer.

ASTROLOGER

Haut : Activez gratuitement cette action pour transférer un dé Métal de la réserve sur votre tuile Forge.

Bas : Allouez 2 dés de n'importe quelle sorte de votre stock pour transférer tous les dés de votre tuile Forge dans votre stock de dés au début de votre tour durant la phase Fabrication. Un dé qui est annulé par l'action de la carte « Cemetery » ne peut pas être récupéré grâce à la carte « Astrologer ». Durant la phase Nettoyage, le dé sur la X retourne dans la réserve générale et l'autre dé retourne sur votre tuile Forge.



BAZAAR

Haut : Allouez deux dés Bois de votre stock pour transférer un dé Gemme de la réserve sur votre tuile Forge. Les dés alloués sont remis dans votre stock durant la phase Nettoyage.

Bas : Allouez cinq dés de n'importe quelle sorte de votre stock pour transférer un dé Gemme de la réserve sur votre tuile Forge. Les dés alloués sont remis dans votre stock durant la phase Nettoyage.

CARAVAN

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

Bas : Vous devez mettre TOUS les dés de votre stock inutilisés sur la carte « CARAVAN ». Selon la quantité de dés que vous avez ainsi alloués, vous transférez le nombre de dés indiqué sur la carte de la réserve sur votre tuile Forge. Les dés bloqués par les cartes « Library » et « Cemetery » ne peuvent pas être utilisés de cette manière. Les dés alloués sont remis dans votre stock durant la phase Nettoyage.

CEMETERY

Haut : Activez gratuitement et une seule fois cette action pour augmenter de 1 un dé que vous venez de lancer.

Bas : Activez gratuitement cette action pour éliminer tous les dés d'une certaine valeur pour le reste de la manche. Lancez le dé pourpre et placez-le sur cette carte. Le dé Cemetery peut être manipulé avant d'être posé sur la carte, mais pas après. Pour le reste de la manche, chaque dé lancé qui obtient le même résultat que le dé Cemetery est éliminé. Si le dé appartient à un joueur, il est remis sur sa tuile Forge.

Si le dé est un dé Library ou un dé utilisé pour prendre une décision pour la carte « Garden » ou « Tavern », il est remis dans la réserve générale. Les dés qui sont manipulés pour arriver à la valeur du « Cemetery » ne sont pas affectés.

Par exemple : si le dé Cemetery a une valeur de 6 et qu'un joueur utilise un bonus +1 sur un lancer de 5, il est sauf.

Note : si la carte « Workshop » est utilisée pour dupliquer la carte « Cemetery », le joueur qui contrôle la nouvelle carte relance le dé Cemetery et le place sur sa carte « Workshop ». C'est la nouvelle valeur mortelle jusqu'à la fin de la manche.

DRAGON LAIR

Haut : Activez gratuitement cette action pour transférer un dé Métal de la réserve sur votre tuile Forge.

Bas : Allouez sept dés de n'importe quelle sorte de votre stock pour transférer un dé Gemme et un dé Magie de la réserve directement dans votre stock (dés utilisables dès cette manche). Les dés alloués sont remis dans la réserve générale durant la phase Nettoyage.

EAST FOREST

Haut : 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 votre stock durant la phase Nettoyage.

Bas : Allouez un dé de n'importe quelle sorte de votre stock pour augmenter une seule fois de 1 trois dés différents que vous venez de lancer. Le bonus ne peut pas être combiné pour augmenter un seul dé. Les dés alloués sont remis dans votre stock durant la phase Nettoyage.

GARDEN

Haut : Activez gratuitement cette action pour éventuellement gagner un nouveau dé Bois. Prenez un dé Bois de la réserve générale, lancez-le. Si vous obtenez 4 ou plus et qu'il n'est pas détruit par le « Cemetery », vous pouvez le garder et le placer sur votre tuile Forge. Dans le cas contraire, le dé retourne dans la réserve générale.

Bas : Allouez un dé Gemme ou Magie de votre stock pour choisir un des bénéfices de cette action avant la fin de la manche.
(A) Augmentez une seule fois de 2 un dé que vous venez de lancer.
(B) Si cette action est choisie durant la phase Ressource, transférez un dé Bois de la réserve sur votre tuile Forge. Si c'est durant la phase Fabrication, lancez immédiatement le dé Bois et utilisez-le directement comme Ressource pour fabriquer un objet. Les dés alloués sont placés sur votre tuile Forge durant la phase Nettoyage.

JEWELER

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

Bas : Allouez deux dés Bois de votre stock pour transférer deux dés Gemme de la réserve sur votre tuile Forge. Les dés alloués sont remis dans la réserve générale durant la phase Nettoyage.

LIBRARY

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

Bas : Allouez un dé Bois et deux dés de n'importe quelle sorte de votre stock pour transférer un dé Library de la réserve sur cette carte. Durant la phase Fabrication, lancez le dé Library et utilisez-le comme un dé de n'importe quelle couleur pour fabriquer un objet. Le dé Library ne fait pas partie du stock de dé d'un joueur. Il ne peut donc pas être volé par l'action de la carte « Peddler ». Le dé Library retourne toujours dans la réserve générale à la phase Nettoyage. Deux dés Library sont disponibles au cas où un joueur duplique cette carte avec la carte « Workshop ». Les dés alloués sont placés sur votre tuile Forge durant la phase Nettoyage.

MILL

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

Bas : Allouez un dé Gemme ou Magie et trois dés de n'importe quelle sorte de votre stock pour transférer trois dés Bois et deux dés Métal de la réserve sur votre tuile Forge. A la phase Nettoyage, le dé Gemme ou Magie alloué est remis directement dans la réserve générale et les autres dés sont placés sur votre tuile Forge.

NORTH MINE

Haut : Allouez deux dés de n'importe quelle sorte de votre stock pour transférer deux dés Métal de la réserve sur votre tuile Forge. Les dés alloués sont placés sur votre tuile Forge.

Bas : Allouez deux dés de n'importe quelle sorte de votre stock pour relancer une seule fois autant de dés que vous voulez parmi ceux que vous venez de lancer. Les dés alloués sont placés sur votre tuile Forge à la phase Nettoyage.

PEDDLER

Haut : Activez gratuitement cette action pour transférer un dé Métal de la réserve sur votre tuile Forge.

Bas : Donnez à un autre joueur 4 dés de votre stock. Prenez en échange un dé à choix de son stock pour le mettre sur votre tuile Forge. Les dés placés sur une carte Ressource/Objet ou sur une tuile Forge ne peuvent pas être échangés avec « Peddler ».

SHRINE

Haut : Allouez quatre (1 et 3) dés de n'importe quelle sorte de votre stock pour transférer un dé Gemme de la réserve sur votre tuile Forge. A la phase Nettoyage, un dé alloué est remis directement dans la réserve générale et les autres dés (3) sont placés sur votre tuile Forge.

Bas : Allouez sept dés de n'importe quelle sorte de votre stock pour transférer un dé Magie de la réserve sur votre tuile Forge. Les dés alloués sont placés sur votre tuile Forge à la phase Nettoyage.

SOUTH MINE

Haut : Allouez deux dés de n'importe quelle sorte de votre stock pour transférer deux dés Métal de la réserve sur votre tuile Forge. Les dés alloués sont placés sur votre tuile Forge durant la phase Nettoyage.

Bas : Allouez deux dés de n'importe quelle sorte de votre stock pour retourner tout ou partie des dés que vous venez de lancer qui sont tombés sur la valeur 1 vers la valeur 6. Les dés alloués sont placés sur votre tuile Forge durant la phase Nettoyage.

TAVERN

Haut : Allouez trois dés de n'importe quelle sorte de votre stock pour gagner un nouveau dé en fonction du résultat du lancer d'un dé Gemme. Prenez un dé Gemme de la réserve générale, lancez-le. Si le résultat n'est pas annulé par la carte « Cemetery », et qu'il indique 1 ou 2, remettez-le dans la réserve et prenez à la place un dé Métal que vous placez sur votre tuile Forge. Si le résultat n'est pas annulé par la carte « Cemetery », et qu'il indique 3 ou plus, placez ce dé Gemme sur votre tuile Forge. Les dés alloués sont placés sur votre tuile Forge durant la phase Nettoyage.

Bas : Allouez un dé de n'importe quelle sorte de votre stock pour tourner une seule fois un des dés que vous venez de lancer sur la face opposée de celle sur laquelle il est tombé (1 vers 6, 2 vers 5 et 3 vers 4 ou inversement). Le dé alloué est placé sur votre tuile Forge durant la phase Nettoyage.

WEST FOREST

Haut : 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 placés sur votre tuile Forge durant la phase Nettoyage.

Bas : Allouez un dé de n'importe quelle sorte de votre stock pour augmenter une seule fois de 2 un dé que vous venez de lancer. Le bonus ne peut pas être combiné pour augmenter deux dés de 1. Les dés alloués sont placés sur votre tuile Forge durant la phase Nettoyage.

WORKSHOP

Haut : Allouez un dé de n'importe quelle sorte pour copier une autre carte Ressource déjà activée par un joueur cette manche. Vous devez aussi allouer les dés nécessaires à l'activation de la carte copiée en plus de celui alloué pour activer cette carte. Vous recevez les mêmes bénéfices que ceux octroyés par la carte originale. Les dés supplémentaires utilisés pour activer la copie sont soumis aux mêmes règles de Nettoyage (Retour à la réserve générale ou Placement sur la tuile Forge) que ceux de la carte originale. Les dés alloués sont placés sur votre tuile Forge durant la phase Nettoyage.

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

Crédits

Auteur : Nick Sibicky

Illustrateur : Jonathan Kirtz

Directeur artistique : Dann May

Graphistes : Jonathan Kirtz, Dann May, Cody Jones

Producteur exécutif : W. David MacKenzie

Développeur : Clever Mojo Games

Editeur : Game Salute

Traduction libre : Jean Dorthe

King's Forge Partisans Kickstarter

Nous aimerions remercier les partisans Kickstarter suivants de nous avoir suggéré les cartes ci-dessous :

Iron Golem suggérée par David Fleury

Dice of Deceit suggérée par Chris Schreiber

Trumpet suggérée par Emmanuel Delgadillo

Dragon Whistle suggérée par Donald Denbo

Arch Wizard's Orb suggérée Richard Bliss

Merci à tous les partisans pour leurs contributions et leurs encouragements pour la réalisation King's Forge.



Mise en place des cartes Objet

Sélectionnez le jeu de base King's Forge ou l'extension Queen's Jubilee et le nombre de joueurs. Relevez le nombre de cartes Objet que vous devez prendre aléatoirement dans la pioche Objet, en fonction du nombre de joueurs. Dans cet exemple, il y a 4 joueurs pour une partie avec le jeu de base. Il faut donc tirer 13 cartes Objet.

Triez les cartes Objet de la plus petite à la plus grande en vous basant sur le nombre situé en haut à droite des cartes. Placez la carte la plus élevée sur le plateau avec son bord gauche aligné sur le marqueur nombre de joueurs.

Recouvrez chaque carte par la suivante en laissant apparaître les dés.

Placez les trois cartes restantes sur l'emplacement des cartes Objet disponibles.

