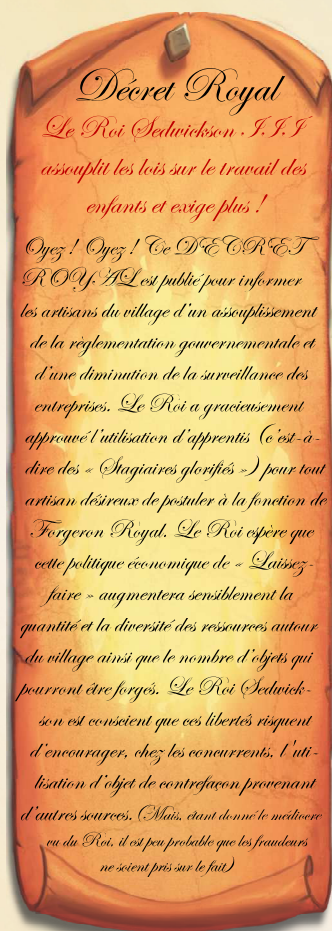


# KING'S FORGE

APPRENTICES



Règles du jeu




# KING'S FORGE

APPRENTICES

## Description du jeu

Apprentices 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.

Cette extension a été conçue avec des composants modulables, pour permettre de les ajouter tous ou en partie au jeu de base dans n'importe quelle combinaison.

- Des dés, tuiles Forge et règles additionnels pour permettre d'augmenter le nombre maximum de joueurs de King's Forge de 4 à 5.
- Des cartes Apprenti qui peuvent être achetées par les joueurs pour obtenir des bonus permanents.
- Des cartes Objet qui proposent aussi bien des objets plus faciles à réaliser que des objets plus compliqués.
- Des cartes Ressource supplémentaires, (marquées par l'icône  qui montrent leur appartenance à l'extension Apprentices)

## Matériel

18 dés  
8 Noirs "METAL"  
5 Verts "BOIS"  
3 Rouges "GEMME"  
2 Bleus "MAGIE"  
50 Cartes  
18 Cartes Apprenti  
18 Cartes Objet  
14 Cartes Ressource  
10 Jetons Contrefaçon  
3 Tuiles Forge

## Règles pour 5 joueurs

King's Forge - Apprentices permet l'ajout d'un cinquième joueur dans les parties de King' Forge. Toutes les règles restent identiques à part les changements suivants lors la mise en place :

La pioche de cartes Objet est composée de 16 cartes (on ajoute les 4 cartes de cette extension aux cartes du jeu de base).

La pioche de cartes Ressource est constituée des 4 cartes de départ du jeu de base (les 2 mines et les 2 forêts) mais au lieu d'ajouter 7 autres cartes au hasard, vous en ajoutez 10 pour un total de 14

cartes Objet. Il est possible de n'utiliser que les cartes du jeu de base mais il est recommandé d'y mélanger les cartes des extensions Queen's Jubilee et/ou Apprentices.

Assurez-vous d'intégrer les 18 dés supplémentaires et les tuiles de cette extension. Note : les dés et les tuiles Forge supplémentaires peuvent aussi être ajoutés à des parties à moins de 5 joueurs si vous souhaitez éviter les parties avec des risques de pénuries de ressources.

Finalement, prévoyez une augmentation de la durée de la partie de 15 à 20 minutes pour le cinquième joueur.



## Les cartes Apprenti

### Mise en place

Il est conseillé de jouer avec les cartes Apprenti de King's Forge qu'avec des joueurs expérimentés. Ces cartes peuvent être utilisées ou non selon le désir des joueurs.

Mélangez toutes les cartes Apprenti ensemble. Tirez le nombre de cartes Apprenti nécessaire en fonction du nombre de joueurs selon le tableau ci-dessous. Les cartes ainsi tirées forment la pioche Apprenti, faces-cachées.

- Partie à 2 joueurs => 6 cartes Apprenti
- Partie à 3 joueurs => 8 cartes Apprenti
- Partie à 4 joueurs => 10 cartes Apprenti
- Partie à 5 joueurs => 12 cartes Apprenti

Remettez les cartes restantes dans la boîte. Elles ne seront pas utilisées pour cette partie.

Placez la pioche Apprenti près des quais pour qu'elle soit visible de tous les joueurs. Retournez ensuite les trois premières cartes faces-visibles et placez-les à côté de la pioche de la même manière que les cartes Ressource.



### Jouer avec les apprentis

Les apprentis ont la capacité de fournir aux joueurs qui le possèdent un bonus spécifique permanent une fois que le coût d'embauche a été payé. Ces bonus peuvent être des gains de différents dés Ressource, de jetons Contrefaçon, de bonus de Fabrication ou d'habiletés spéciales.

Pendant la phase Ressource de chaque joueur, à la place de choisir et activer une carte Ressource, le joueur a maintenant la possibilité de choisir un apprenti parmi ceux qui sont disponibles. Le joueur prend l'apprenti et le place face visible à côté de sa tuile Forge. Dans un même temps, il choisit une carte Ressource et la place devant lui face-cachée, comme il le ferait pour réaliser une action Quai. Cette carte est immédiatement remplacée par la première carte de la pioche Ressource.



La carte Apprenti choisie est également remplacée par la première carte de la pioche Apprenti, s'il en reste, de manière à ce que trois apprentis soient toujours disponibles.

En choisissant un apprenti, le joueur peut décider de payer directement son engagement (mentionné sur le côté gauche de la carte) en plaçant les dés appropriés sur la carte (Notez que l'apprenti « Elisha » n'a pas de coût d'engagement). Si le coût a été réglé, l'apprenti est engagé et le joueur gagne immédiatement les bénéfices qu'octroie cet apprenti (dès la prochaine phase Apprenti). Un apprenti engagé est placé horizontalement (dans le sens de la carte). Si un joueur décide de ne pas payer le coût d'engagement d'un apprenti, il place la carte Apprenti devant lui verticalement de manière à montrer que l'apprenti n'est que stagiaire et qu'il ne peut pas encore être activé.

Les cartes Apprenti (accessoirement Stagiaire) NE retournent PAS dans la pioche Apprenti lors de la phase Nettoyage. Tous les apprentis (ou stagiaires) engagés par un joueur le restent jusqu'à la fin de la partie, même si le coût d'engagement d'un apprenti n'est jamais payé. Il n'y a aucune possibilité pour un joueur de perdre ses apprentis/stagiaires.



#### La phase Apprenti

Dans le jeu de base de King's Forge, il y a trois phases (Ressource, Fabrication et Nettoyage). Quand vous jouez avec les cartes Apprenti, une quatrième phase est insérée au tout début de chaque manche, suivant immédiatement la phase Nettoyage de la manche précédente. Au tout début de la phase Apprenti, les paquets de 3 (ou plus) jetons Contrefaçon de chaque joueur sont échangés contre des cartes Objet (voir les règles sur les jetons Contrefaçon). Ensuite, les joueurs réalisent simultanément les actions suivantes dans n'importe quel ordre de leur choix (il n'y a pas d'ordre de tour dans cette phase).

Les joueurs réalisent leurs actions simultanément) :

- Engager un stagiaire en payant son coût d'engagement. Il devient alors apprenti (la carte est mise horizontalement).
- Activer un ou plusieurs apprenti(s)
  - Activer un apprenti octroie immédiatement au joueur les bénéfices. Les dés gagnés vont sur la tuile Forge du joueur ou avec 🎲, dans son stock des dés utilisables.
  - Activer un apprenti qui a une 📉 octroie au joueur le bénéfice concerné, une seule fois, à n'importe quel moment de la manche, y compris durant la phase Apprenti (par ex. utiliser la capacité de John pour modifier le dé lancé par Levi).
  - Sauf indication contraire, on part de l'hypothèse que chaque joueur actionne à chaque tour tous ses apprentis. Il n'est donc pas nécessaire d'annoncer l'activation des apprentis sauf pour annoncer le résultat d'éventuels lancers de dés nécessaires pour certains apprentis (par ex. Elisha et Levi).

Une fois que tous les joueurs ont engagé et/ou activé les habiletés de leurs apprentis, on commence normalement une phase Ressource. Chaque apprenti ne peut être engagé qu'une seule fois dans la partie. A la fin de la manche où un apprenti a été engagé, les dés alloués pour son engagement sont remis dans le stock personnel du joueur ou dans réserve générale selon les indications de la carte durant la phase Nettoyage.

### **Nouvelles cartes Objet**

L'extension King's Forge - Apprentices introduit 18 nouvelles cartes Objet qui sont conçues pour être mélangées aux cartes du jeu de base. Elles augmentent l'intensité des début et fin de partie. Certaines sont très facile à réaliser alors que d'autres sont beaucoup plus difficiles. Ces objets ont été ajoutés pour augmenter la difficulté de prendre la décision de dépenser tôt dans la partie des Ressources dans l'engagement d'apprentis ou non. Que vous décidiez d'intégrer ou non les apprentis dans une partie, vous pouvez y ajouter ces nouveaux objets.

Rappel : Les cartes Objet de King's Forge et de King's Forge - Apprentices ne doivent




jamais être mélangées aux cartes Objet de King's Forge - Queen's Jubilee !

### Jetons Contrefaçon

Les jetons Contrefaçon sont une nouveauté King's Forge. Ces jetons représentent la progression des joueurs dans l'acquisition d'objets par des moyens illicites pour les faire passer auprès du Roi comme des objets fabriqués de leurs propres mains. Il y a quatre façons pour un joueur d'obtenir des jetons Contrefaçon : les cartes Ressource « Pawnbroker », « Wharf » et « Scrap Yard » et les cartes Apprenti « Caetlyn » et « Levi ». Les jetons Contrefaçon peuvent aussi être acquis avec des cartes Ressource comme « Workshop » qui copie une des cartes Objet décrites ci-dessus. Les jetons Contrefaçon NE SONT PAS limités comme les dés. S'il manque physiquement des jetons, ils peuvent être substitués de n'importe quelle façon.



Les règles pour les jetons Contrefaçon sont :

- Quand un joueur active une action ou une habileté avec , il prend un jeton Contrefaçon de la réserve et le place sur sa tuile Forge.
- Au début de chaque manche (donc au début de la phase Apprenti), chaque joueur vérifie s'il a accumulé trois jetons Contrefaçon (ou plus) sur sa tuile durant les manches précédentes. Si c'est le cas, il remet TOUS SES JETONS dans la réserve et prend la carte Objet la plus faible disponible sur le plateau de jeu (pas chez un autre joueur) et la place directement sous sa tuile Forge.

Cette carte Objet compte comme une des quatre cartes nécessaires à un joueur pour gagner la partie et ne peut pas être volée. Les cartes Objet du plateau sont réorganisées normalement pour qu'il y ait à nouveau trois objets disponibles à la fabrication.

- Si un joueur obtient sa 4ème carte Objet (ou 5ème pour une partie à 2 joueurs ou une partie avec l'extension Queen's Jubilee) en utilisant les jetons Contrefaçon, la partie continue jusqu'à la FIN de la phase Fabrication de la manche actuelle à moins que cet objet soit le dernier de la réserve de cartes Objet.
- Si au début de la phase Apprenti, plusieurs joueurs ont accumulé trois jetons Contrefaçon (ou plus), résolvez l'échange des jetons selon l'ordre du tour.
- Si un joueur obtient sa 4ème carte Objet (ou 5ème pour une partie à 2 joueurs ou une partie avec l'extension Queen's Jubilee) pendant la phase Fabrication et que d'autres joueurs possèdent trois jetons Contrefaçon (ou plus), ceux-ci n'auront pas la possibilité de les échanger contre des objets puisque l'échange ne peut avoir lieu qu'au début d'une manche.

Les jetons Contrefaçon ne rapportent rien en fin de partie et ne peuvent pas être échangés d'une autre manière que celle décrite ci-dessus. Les jetons Contrefaçon ne sont qu'une alternative pour obtenir des objets en dehors de la phase Fabrication.

### **Description des cartes Ressource de l'extension Apprentices**

King's Forge - apprentices inclut 14 nouvelles cartes Ressource pour diversifier vos parties. Ces cartes peuvent être mélangées avec les cartes non « Forest » et non « Mine » du jeu de base lors de la mise en place. Voici les règles détaillées des nouvelles cartes :

#### **CHANCERY**

Haut : Allouez quatre dés de n'importe quelle sorte de votre stock pour transférer un dé Bois et un dé 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 réaliser IMMEDIATEMENT TOUTES les actions suivantes :

- Transférez (si possible) un dé de votre tuile Forge dans votre stock de dés utilisables
- Ensuite, dans le sens horaire, transférez un dé inutilisé du stock personnel de chaque joueur sur sa tuile Forge respective. Si un joueur n'a pas de dé inutilisé dans son stock, ignorez cette action pour ce joueur. Rappel : les dés sur une tuile Forge, sur une carte Ressource ou Apprenti sont considérés comme utilisés. Les dés spéciaux comme ceux alloués aux cartes « Library », « Cemetery », « Keep » et « Conjurer » ne sont jamais disponibles. Un dé pré-lancé et posé sur la carte « Royal Woods » peut être déplacé sur la tuile Forge par l'action « Chancery ». Note : lorsqu'un joueur active cette action, il doit la réaliser immédiatement et ne peut pas la garder pour plus tard dans la manche. Les dés alloués sont remis dans la réserve générale durant la phase Nettoyage.

#### MAGE GUILD

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

Bas : Allouez trois dés de n'importe quelle sorte de votre stock pour augmenter une seule fois de 2 deux dés différents que vous venez de lancer. Les augmentations de 2 ne peuvent pas être cumulées sur un seul dé, mais peuvent être combinées avec d'autres bonus. Si un joueur décide d'utiliser un +2 durant la phase Ressource (par ex. pour augmenter le lancer de la carte « Tavern » de 2), il ne peut pas garder le deuxième +2 pour la phase Fabrication car ils doivent être utilisés les deux en même temps. Les dés alloués sont placés sur votre tuile Forge durant la phase Nettoyage.

#### ORCHARD

Haut : Allouez deux (1 et 1) 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 l'autre est placé sur votre tuile Forge.

**Bas :** Allouez un dé de n'importe quelle sorte de votre stock pour augmenter une seule fois de 3 un dé que vous venez de lancer. Tous les autres joueurs peuvent augmenter un de leur dé de 1 durant leur tour de la phase Fabrication. Le joueur qui active cette carte est prié de rappeler à chaque joueur qu'il peut profiter de ce bonus lorsqu'il lance ses dés durant son tour de fabrication. Le dé alloué est placé sur votre tuile Forge durant la phase Nettoyage.

#### **PALACE**

**Haut :** Allouez un dé Gemme et deux dés (1+1) de n'importe quelle sorte pour transférer un dé Gemme de la réserve sur votre tuile Forge. A la phase Nettoyage, le dé Bois et un dé de n'importe quel type sont placés sur votre tuile Forge et le dé restant est remis dans la réserve générale.

**Bas :** Allouez un dé de n'importe quelle sorte de votre stock pour mettre fin IMMEDIATEMENT à la phase Ressource. TOUS LES JOUEURS récupèrent les dés qu'ils ont sur leur tuile Forge pour les mettre dans leur stock. Aucun joueur ne peut plus passer ni réaliser un tour supplémentaire dans cette phase Ressource. Les joueurs commencent directement la phase Fabrication, comme si la phase Ressource s'était terminée normalement (comme si tous les joueurs avaient passé ou s'il n'y avait plus de carte Ressource et qu'au moins un joueur avait passé). La carte « Palace » n'a pas d'effets sur les dés utilisés sur les cartes Ressource. Le dé alloué est placé sur votre tuile Forge durant la phase Nettoyage.

#### **PAWNBROKER**

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

**Bas :** Allouez trois dés de n'importe quelle sorte de votre stock pour transférer un jeton Contrefaçon de la réserve sur votre tuile Forge. Les dés alloués sont placés sur votre tuile Forge durant la phase Nettoyage.

### PRISON

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

Bas : Allouez un dé Bois de votre stock. Tous les AUTRES joueurs doivent transférer trois dés de leur stock sur leur tuile Forge. Si un joueur a moins de trois dés dans son stock quand la carte « Prison » est activée, il transfère tous les dés de son stock disponibles vers sa tuile forge. Chaque joueur choisit quels dés il veut transférer. Si un désaccord apparaît entre certains joueurs qui veulent attendre de voir quels dés transfèrent les autres joueurs avant de transférer les leurs, c'est au joueur à gauche du joueur qui joue cette carte de commencer et les autres jouent dans le sens horaire jusqu'au dernier. Les dés alloués aux cartes « Library », « Keep » et « Conjurier » ne sont jamais disponibles. Ils ne sont, par conséquent, pas affectés par cette action. Un dé pré-lancé et posé sur la carte « Royal Woods » peut être déplacé sur la tuile forge par l'action « Prison ». Le dé alloué est placé sur votre tuile Forge durant la phase Nettoyage.

### QUARRY

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

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

### SCRAPYARD

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

**Bas :** Activez gratuitement cette action pour transférer un jeton Contrefaçon de la réserve sur votre tuile Forge. Tous les autres transfèrent un dé Métal de la réserve directement dans leur stock (dés utilisables dès cette manche). S'il n'y a plus assez de dés Métal, c'est au joueur à gauche du joueur qui joue cette carte de commencer et les autres jouent dans le sens horaire jusqu'au dernier dé disponible.


#### SMELTER

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

**Bas :** Allouez un dé Bois de votre stock pour augmenter une seule fois de 4 un dé que vous venez de lancer. Le dé alloué est remis dans la réserve générale durant la phase Nettoyage.

#### STYGIAN GATE

**Haut :** Allouez deux dés Gemme et deux dés de n'importe quelle sorte pour transférer un dé Gemme ou un dé Magie de la réserve sur votre tuile Forge. Les dés alloués sont placés sur votre tuile Forge durant la phase Nettoyage.

**Bas :** Activez gratuitement cette action pour transférer deux dés Métal de la réserve sur votre tuile Forge. Durant la phase Fabrication de cette manche, vous ne pourrez lancer aucun dé. Ils auront donc une valeur nulle et ne pourront pas être utilisés pour la fabrication d'objets. Les dés nuls ne pourront pas être modifiés par une habileté  , y compris l'habileté relancer les dés des cartes « Mine ». Notez que les dés pré-lancés avec les cartes du type « Royal Woods » ou « Conjuré » peuvent être utilisés durant cette manche. Vous pourrez aussi encore lancer des dés pour le déclenchement de cartes Ressource comme « Garden », « Tavern », « Wharf », « Witch's Cave », et « Cemetery » jusqu'à la fin de la phase Ressource. Vous ne pouvez cependant pas utiliser les dés liés aux cartes « Library » ou « The Keep » puisqu'ils doivent être lancés durant la phase Fabrication.



Les actions des cartes « Palace » et « Astrologer » ne permettent pas non plus de lancer des dés durant la phase Fabrication.

#### TAX COLLECTOR

Haut : : Allouez trois dés de n'importe quelle sorte de votre stock pour transférer quatre dés Métal 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.

Bas : Allouez un dé Gemme ou Magie pour choisir un des bénéfiques de cette action à tout moment avant la fin de la manche. (A) 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). (B) augmentez une seule fois de 3 un dé que vous venez de lancer. Le dé alloué est placé sur votre tuile Forge.

#### THE KEEP

Haut : Allouez trois 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 remis dans la réserve générale durant la phase Nettoyage.

Bas : Allouez un dé Gemme ou Magie pour lancer un dé supplémentaire de chaque sorte (Métal, Bois, Gemme et Magie) pendant la phase Fabrication. Les dés supplémentaires sont pris dans la réserve générale pour autant qu'il en reste. Donc, s'il manque un dé d'une ou plusieurs sorte(s), vous ne pourrez pas lancer le dé supplémentaire de cette/ces sorte(s). Durant la phase Nettoyage, ces dés supplémentaires DOIVENT être remis dans la réserve générale et le dé alloué est placé sur votre tuile Forge.

#### WHARF

Haut : Allouez cinq (2+3) dés de n'importe quelle sorte de votre stock pour transférer trois dés Bois de la réserve sur votre tuile Forge. A la phase Nettoyage, deux dés alloués sont remis directement dans la réserve générale et les autres dés (3) sont placés sur votre tuile Forge.

Bas : Activez gratuitement cette action pour lancer un dé (ce dé vient de votre propre stock, tuile Forge ou de la réserve générale du moment qu'il est remis à sa place tout de suite après le lancer). Le résultat de ce dé peut être modifié. Si vous obtenez cinq ou plus, vous transférez un jeton Contrefaçon de la réserve sur votre tuile forge.

#### WITCH'S CAVE

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 quatre (3 et 1) dés de n'importe quelle sorte de votre stock pour gagner un nouveau dé Gemme ou un dé Magie. Lancez un dé (ce dé vient de votre propre stock, tuile Forge ou de la réserve générale du moment qu'il est remis à sa place tout de suite après le lancer). Le résultat de ce dé peut être modifié. Si vous obtenez 1 à 3, transférez un dé Gemme directement de la réserve dans votre stock de dés utilisables. Si vous obtenez 4 ou plus, transférez un dé Magie directement de la réserve dans votre stock de dés utilisables. A la phase Nettoyage, trois dés alloués sont remis directement dans la réserve générale et le dé restant est placé sur votre tuile Forge.

### **Annexe : Clarifications et résolutions des cartes Apprenti**

La section suivante aborde des cas spéciaux qui peuvent se produire lors de l'utilisation des cartes Apprenti.

Caetlyn : Notez que l'activation des cartes Apprenti a lieu APRES l'échange des groupes de 3 (ou plus) jetons Contrefaçon contre des cartes Objet. En conséquence, si l'activation de Caetlyn apporte au joueur un troisième jeton Contrefaçon, il devra attendre le début de la PROCHAINE manche pour échanger ses jetons. Si un joueur réussit à fabri-

quer 4 objets ou plus (5+ dans une partie à 2 joueurs) entretemps, la partie s'arrête avant que le joueur ait pu échanger ces jetons.

**Elisha :** Le dé lancé pour la carte « Elisha » ne peut être modifié que par la capacité d'un autre apprenti puisqu'il n'y a pas encore de carte Ressource durant la phase Apprenti. Cela signifie que seules les cartes Apprenti « Gertrude », « Ingrid », « John », « Ket », « Romina » et « Williams » peuvent le faire.

**Gertrude, Ingrid, John, Ket, Romina et Williams :** Il est d'usage de tourner la carte d'un quart de tour pour montrer que l'action de la carte a été utilisée. Cependant, cela peut prêter à confusion avec les stagiaires qui sont placés verticalement. Il est donc conseillé de placer un marqueur sur une carte Apprenti dont le pouvoir a été utilisé.

**Ket :** Le dé blanc nécessaire pour « Ket » est celui utilisé dans le jeu de base pour la « Library ». Ce dé n'est pas concerné par les règles de limitations des ressources. Si les deux dés blancs sont déjà utilisés par la « Library » et le « Workshop », un troisième dé peut être utilisé. Comme pour la « Library », le joueur qui lance un dé pour « Ket » décide de quel type il sera APRES le lancer.

**Levi :** Le dé lancé pour la carte « Elisha » ne peut être modifié que par la capacité d'un autre apprenti puisqu'il n'y a pas encore de carte Ressource durant la phase Apprenti. Cela signifie que seules les cartes Apprenti « Gertrude », « Ingrid », « John », « Ket », « Romina » et « Williams » peuvent le faire.

Comme pour « Caetly », si l'activation de « Levi » apporte au joueur un troisième jeton Contrefaçon, il devra attendre le début de la PROCHAINE manche pour échanger ses jetons. Si un joueur réussit à fabriquer 4 objets ou plus (5+ dans une partie à 2 joueurs) entretemps, la partie s'arrête avant que le joueur ait pu échanger ses jetons.

**Mila :** L'habileté de « Mila » n'affecte que les dés Gemme et les dés Magie. En d'autres termes, si un joueur a reçu un dé Prestidigitation qui est assimilé à un dé Gemme ou Magie (avec l'extension Queen's Jubilee), il ne peut pas appliquer cette habileté sur ce dé, qui n'est pas un vrai dé Gemme ou Magie.

**Pinni :** L'habileté de « Pinni » permet à son propriétaire de lancer aussi les dés de sa tuile Forge durant la phase Fabrication. Cette habileté ne fonctionne qu'une fois au début de la phase Fabrication. Si le dé Cemetery est activé et que des dés lancés ont la même valeur durant la phase Fabrication, ces dés sont remis sur la tuile Forge et NE PEUVENT PAS être relancé grâce à « Pinni ». En outre, si le joueur a activé une habileté relancer en plus de « Pinni », les dés annulés par la carte « Cemetery » ne peuvent pas non plus être récupérés.

### **Cartes de remplacement**

Si vous possédez la première édition du jeu King's forge, vous devez remplacer les cartes « North Mine » et « Tavern » par celles de cette extension.

### **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

