

# WINTER KINGDOM

## Les cartes Winter Kingdom en détails

### BUREAUCRATES



Pour chaque section (petit plateau) du plateau de jeu:

4 PV pour le joueur qui possède la ligne droite continue la plus longue composée de ses Maisons sur cette section de plateau. En cas d'égalité, 4 PV pour tous les joueurs à égalité.

### CHEVALIERS



Choisissez une ligne sur le plateau de jeu, dans la direction de votre choix (en diagonale ou horizontalement). 2 PV pour chacune de vos Maisons placée sur cette ligne.

### MINEURS



Pour chaque zone de cases Montagne:

3 PV pour le joueur qui a placé le plus de Maisons adjacentes à cette zone de cases Montagne. En cas d'égalité, 3PV pour chacun des joueurs à égalité.

### ALPINISTES



2 PV pour chaque village relié de façon continue par vos Maisons à une case Montagne.

### SOLITAIRES



1 PV pour chacune de vos Maisons située dans un groupe composé de trois ou moins de vos Maisons.

### AMOUREUX DE LA NATURE



1 PV pour chacune de vos Maisons adjacente à au moins deux cases Montagne et/ou Glace

### DISCIPLES



1 PV pour chacune de vos Maisons située dans une ligne droite continue composée d'au moins 4 de vos Maisons (quelle que soit la direction de la ligne).

### FOULES



2 PV pour chacune de vos Maisons située dans votre deuxième groupe de Maisons le plus grand.

### ÉCLAIREURS



3 PV pour chaque Château relié de façon continue par vos Maisons au bord de la section de plateau de jeu sur laquelle il se trouve.

### VOYAGEURS



2 PV pour chaque bord extérieur du plateau de jeu sur lequel est placée au moins une de vos Maisons.

### VAGABONDS



**Début de partie:** Choisissez une des trois directions du plateau de jeu.

2 PV pour chaque ligne du plateau de jeu dans la direction choisie qui comporte au moins deux de vos Maisons.

### MONDAINS



1 PV pour chacune de vos Maisons adjacente à au moins trois autres Maisons (les vôtres ou celles des autres joueurs).

## paysans



1 PV pour chacune de vos Maisons sur chaque section de plateau, avec un maximum de 5 PV par section de plateau.

## spéléologues



1 PV pour chacune de vos Maisons adjacente à une case Tunnel ou située au maximum à deux cases d'une case Tunnel.

## pionniers



*Début de partie:* Choisissez quelle section de plateau (à l'exception de celle du milieu) sera celle du bas.

1 PV pour chacune de vos Maisons placée sur la section de plateau du bas.

## royauté



Pour chaque Village: 3 PV pour le joueur qui a placé le plus de Maisons adjacentes à ce Village. En cas d'égalité, 3 PV pour tous les joueurs à égalité.

## pêcheurs sur glace



2 PV pour chacune de vos Maisons placée sur une case Glace.

## marchands



5 PV pour chaque Village relié de façon continue par vos Maisons à un Château.

## Les cartes Rebondissement en détails

### loups



Si vous placez quatre Maisons ou plus lors d'un tour de jeu, à la fin de ce tour vous devez retirer une de vos Maisons en jeu du plateau et la remettre dans la boîte jusqu'à la fin de la partie.

### expansion



Lorsque vous placez une Maison adjacente à un Village et que c'est la seule de vos Maisons à être adjacente à ce Village, vous pouvez placer une autre Maison adjacente à n'importe laquelle de vos Maisons déjà en jeu.

### impasse



Les cases adjacentes aux Maisons des autres joueurs sont considérées comme occupées et vous ne pouvez pas placer de Maison dessus ni les traverser lors de vos déplacements.

### grand tunnel



Après avoir utilisé une carte Tunnel sur une de vos Maisons, vous pouvez déplacer cette Maison d'une case dans n'importe quelle direction.

### mobilité



Lorsque vous placez une Maison, chaque case située à maximum 2 cases d'une de vos Maisons déjà en jeu est considérée comme adjacente à cette Maison. Cette règle s'applique même si cela implique de traverser des obstacles.

### routes



Le fait d'acheter ou d'améliorer des cartes Capacité vous coûte une pièce de moins que d'ordinaire. De plus, vous pouvez maintenant acheter et/ou améliorer deux cartes Capacité à chaque tour de jeu.

### innovation



Lorsque vous achetez ou que vous améliorez une carte Capacité, vous avez le droit de l'utiliser immédiatement.

### archipel



Les différentes sections du plateau de jeu ne sont pas connectées entre elles.



est. 1989

