

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



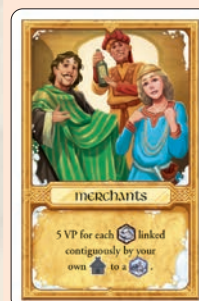
Pour chaque Village: 3 PV pour le joueur qui a placé le plus de Maisons adjacentes à ce Village.
En cas d'égalité, 3 PV pour tous les joueurs à égalité.

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

loupes



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



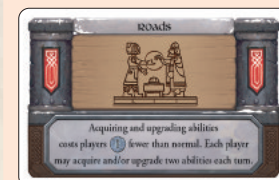
Après avoir utilisé une carte Tunnel sur une de vos Maisons, vous pouvez déplacer cette Maison d'une case dans n'importe quelle direction.

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

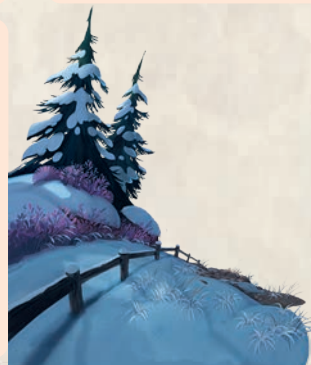


Lorsque vous achetez ou que vous améliorez une carte Capacité, vous avez le droit de l'utiliser immédiatement.

archipel



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



est. 1989

