

## Page 1

Kings under the mountains

Livret de règles

## IDEE DU JEU

**Chaque joueur contrôle une des races qui se battent pour trouver et s'emparer des trésors profondément cachés dans les montagnes. Leur but est de prendre le contrôle des mines les plus riches pour mettre la main sur les trésors. Les dépôts complètement développés rapporteront des points de victoire à la fin de la partie. Si la mine n'a pas assez d'ouvriers, le joueur aura des points de pénalités.**

## CARTES UTILISEES DANS LE JEU

Les faces des cartes montrent des créatures d'une des quatre différentes races. Dans le coin de la carte, vous trouverez un nombre compris entre 0 et 9 qui indique la force de la créature.

**Nains**

**Orcs**

**Gobelins**

**Géants**

Le dos des cartes représente des mines. Les nombres inscrits sur les mines indiquent :

**LA TAILLE DE LA MINE** – Combien de créatures de mineurs-esclaves sont nécessaires pour développer la mine.

**DÉFENSE DE LA MINE** – Combien de cartes de créatures sont nécessaires pour prendre possession de la mine.

**SIGNE D'UN CONTREMAÎTRE** – indique que la mine a besoin d'un contremaître.

**VALEUR DE LA MINE** – Le nombre de points de victoire que le joueur recevra pour les trésors et/ou pour ne pas avoir terminé le développement de la mine.

**Les cartes des Rois.** Ces cartes ont un dos doré unique avec des bijoux de la couronne.

## PREPARATION

1. Tout d'abord, choisissez la race avec laquelle vous souhaitez jouer. Prenez les quatre cartes de rois et mélangez-les faces cachées. Chaque joueur prend une carte et la place face visible devant lui pour que tout le monde puisse la voir. S'il y a deux ou trois joueurs remettez les cartes restantes dans la boîte.
2. Mélangez les cartes restantes et formez une pile pour que le côté mine des cartes soit visible. **Placez les quatre cartes du dessus au centre de la table face au côté des mines qui est visible. Les joueurs vont se battre les uns contre les autres pour ces mines.** Tous les joueurs doivent pouvoir voir les cartes.
3. **Les quatre cartes suivantes sont placées à côté de la pile côté créature visible.** Ce sera le camp des mineurs. Les cartes de la même race sont placées dans une seule pile. Il ne peut y

avoir que quatre piles à côté de la pioche (les quatre races).

4. **Distribuez à chaque joueur 6 cartes du deck.** Les joueurs prennent les cartes en main, le côté personnage face à eux. Ces cartes forment la main du joueur.

La dernière personne à avoir visité une carte ou à avoir été en montagne devient le premier joueur. Ou vous pouvez décider de lancer un dé.

## Page 2

### TOURS DE JEU

A son tour, il doit jouer une carte créature de sa main. Il peut la jouer :

- sur une des mines au centre de la table ;

ou

- sur une des ses propres mines qu'il a capturé plus tôt dans la partie.

S'il n'y a pas de créature sur une mine, n'importe quelle créature peut être jouée dessus. Autrement, vous pouvez jouer une carte créature d'une valeur plus élevée sur une carte d'une créature de valeur moins élevée (ces cartes peuvent appartenir à des races différentes). Par exemple, une carte d'une force 2 peut être recouverte par des cartes dont la force va de 3 à 9. Les cartes de valeur 0 peuvent être seulement jouées sur des cartes d'une valeur de 9.

Il y a certaines règles à suivre pour jouer des créatures sur votre mine : voire « Développement des mines » ci-dessous.

### Capturer une mine

Les joueurs essaient de capturer les mines qui sont au centre de la table. S'il y a des cartes créatures sur la mine qui ont la même valeur pour la « défense de la mine », elle est considérée comme capturée. Certaines mines peuvent être capturées avec une seule carte seulement ; alors que d'autres peuvent nécessiter deux ou trois cartes créatures. Lorsqu'il y a assez de cartes pour écraser la défense de la mine, le chose suivante se produit :

1. Toutes les cartes créatures sont déplacées vers le camp. Les créatures sont placées dans la pile de leur race dans le même ordre où elles étaient posées sur les mines. Les cartes sont placées côté créature face visible. S'il y avait plus d'une carte d'une race, les cartes qui ont été jouées sur les mines plus tard se retrouveront plus basses que les cartes jouées plus tôt.
2. La dernière carte jouée sur une mine détermine qui obtient la mine. La mine capturée est placée à côté du joueur qui a joué la dernière carte de la race. (Image) Par exemple, si la dernière carte était une créature orc, la mine revient donc au joueur qui est le roi des orcs, on ne tient pas compte de qui a joué la carte. Il se peut que la dernière carte jouée n'appartienne pas à une race qui est en jeu. Dans ce cas, le joueur qui a joué la dernière carte sur la mine, capture cette mine.
3. On remplace la mine capturée par une mine venant du deck.

### Développement des mines

Ce n'est pas simplement le fait de capturer une mine ; vous avez besoin d'extraire ses richesses – l'or et les pierres précieuses. Pour pouvoir le faire vous aurez donc besoin d'envoyer des mineurs esclaves dans la mine. Important ! Les mineurs ne peuvent pas appartenir à la race pour laquelle vous jouez ! La « taille de la mine » indique combien de créatures de mineur vous avez besoin pour développer la mine.

S'il y a le signe d'un contremaître sur une carte mine, après avoir placé assez de mineurs vous devrez jouer une autre créature – un contremaître. Ce contremaître doit appartenir à votre race. La règle sur comment jouer les créatures s'applique aussi ici : le contremaître doit être plus fort que la dernière carte de mineur jouée.

Dès que toutes les cartes créatures ont été jouées pour le développement de la mine, toutes ces cartes sont retirées pour être placées dans la pile de défausse – elles ne font plus partie du jeu. La carte mine est placée sous votre roi : la « valeur » de la carte est transformée en points de victoire.

Un joueur peut vérifier les cartes des mines qui sont placées sous son roi mais il ne doit pas les montrer aux autres joueurs. Tous les joueurs peuvent regarder les cartes qui sont dans la pile de défausse.

### Piocher des cartes

Après avoir joué une carte personnage de sa main le joueur doit piocher une nouvelle carte pour en avoir à nouveau 6 en main. Vous pouvez piocher la première carte de n'importe quelle pile dans le camp de mineurs ou bien la première carte du deck. Le tour d'un joueur se termine dès qu'il a pioché une carte, c'est ensuite au joueur suivant, dans le sens horaire, de jouer.

Veillez noter : qu'un joueur doit jouer une carte pendant son tour de jeu même si cela le désavantage. Il est vraiment très rare qu'un joueur ne puisse pas jouer de carte – c'est à dire qu'il n'a pas en main une carte qui puisse être jouée. Dans ce cas, il montre ses cartes aux autres joueurs, il défausse sa main et il en pioche 6 nouvelles dans le deck et il continue son tour.

### Comptage des points et victoire

Dès que le deck est épuisé, la partie est terminée. Les joueurs comptent leurs points de victoire. Chaque mine capturée et développée rapporte autant de points que la « valeur de la mine ». Ces points sont additionnés, ensuite on retire les points de pénalités – la « valeur » des mines qui ont été capturées mais insuffisamment développées, ce qui signifie qu'elle n'ont pas le nombre de personnages requis. Le joueur qui a le plus de points l'emporte.

**Conception du jeu :** A. Shklyarov, A. Konnov, A. Paltsev. Remerciements particuliers à Jury Tapilin pour ses conseils pratiques.

Traduction française : Stéphane Athimon, Natacha Athimon-Constant

© «Right Games», 2013