

KINGDOM BUILDER

Een spel van Donald X. Vaccarino
voor 2-4 spelers vanaf 8 jaar

Doel van het spel

Iedere speler ontwikkelt, door het op slimme plaatsen bouwen van nederzettingen, een eigen koninkrijk om daar aan het einde van het spel het meeste goud mee te verdienen.

De 3 Kingdom Builder-kaarten geven aan hoe men aan het einde van het spel het goud kan verdienen.

Spelmateriaal

- 8 verschillende kwadranten



Op de voorzijde staat een landschap bestaande uit 100 gebiedsvelden.

Op de achterzijde staat het goudtelspoor voor de puntentelling.

Op elke voorzijde zijn 9 soorten gebiedsvelden te onderscheiden:

5 bebouwbare gebiedsvelden



gras

ravijn

woestijn

bloemen

bos

4 niet-bebouwbare gebiedsvelden



kasteel

water

berg

8 verschillende steden

- 28 stadstegels



2x orakel

4x boerderij

4x herberg

4x toren

2x haven

4x weide

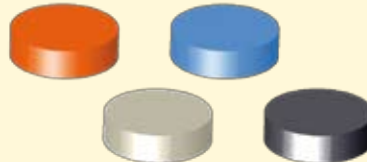
4x schuur

4x oase

- 160 nederzettingen - 40 in elke spelerskleur



- 4 goud-markeerstenen
1 in elke spelerskleur



- 1 startspelertegel



- 25 gebiedskaarten



5x gras

5x bloemen

5x bos

5x ravijn

5x woestijn

- 10 verschillende Kingdom Builder-kaarten

In elk spel worden 3 van de 10 onderstaande kaarten gebruikt. Deze kaarten geven aan op welke wijze de spelers goud kunnen verdienen.



Voor een uitgebreide toelichting van de Kingdom Builder-kaarten, zie het overzicht op pagina 5.

- 8 stad-overzichtstegels - met daarop de speciale actie weergegeven d.m.v. een pictogram.



- 1 spelregels

Vorbereiding van het spel

1. Neem 4 willekeurige kwadranten en vorm daarmee een rechthoekig speelveld, zoals in het voorbeeld hieronder.



2. Leg de 4 stad-overzichtstegels aan de kwadranten met de betreffende stadsvelden.



3. Leg op elk stadsveld twee bijbehorende stadstegels.



4. Schud de gebiedskaarten en leg deze neer in een gedekte trekstapel.



5. Schud de Kingdom Builder-kaarten. Trek willekeurig 3 kaarten en leg deze open naast het speelveld.



Verdeling van het spelmateriaal

Iedere speler ontvangt in de kleur van zijn keuze:



Alle 40 nederzettingen.
Deze vormen zijn voorraad.



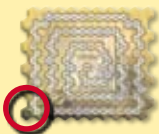
Iedere speler trekt één gebiedskaart van de trekstapel en neemt deze gedekt op hand.



1 goud-markeersteen



De oudste speler wordt startspeler en krijgt de startspelertegel.



Leg een kwadrant dat niet wordt gebruikt met de achterzijde naar boven naast het spelbord. Dit wordt gebruikt bij de puntentelling. Daarna plaatst iedere speler zijn goud-markeersteen op het zwart gemarkeerde veld van het goudtelspoor.

Het overgebleven spelmateriaal gaat terug in de doos.

Spelverloop

De startspeler begint. Daarna volgen de spelers na elkaar volgens de wijzers van de klok.

Een spelbeurt gaat als volgt:

De speler, die aan de beurt is, speelt zijn gebiedskaart open voor zich uit en bouwt daarna nederzettingen.



Verplichte actie

De speler moet in elke ronde, conform de bouwregels (zie pag. 4) 3 nederzettingen uit zijn voorraad op vrije velden bouwen. Deze velden moeten corresponderen met de zojuist gespeelde gebiedskaart.

Speciale actie

In de loop van het spel hebben de spelers de mogelijkheid om stadstegels te krijgen.

Deze maken het mogelijk om in elke ronde speciale acties uit te voeren. Elke speciale actie kan eenmaal per ronde worden uitgevoerd. Er zijn verschillende speciale acties.

Elke afzonderlijke speciale actie kan voor of na de verplichte actie worden uitgevoerd.

Door middel van speciale acties kan men extra nederzettingen bouwen of bestaande nederzettingen verplaatsen (zie pag.6).

Als een speler zijn verplichte actie heeft uitgevoerd en geen speciale actie meer kan of wil uitvoeren, dan legt hij zijn gespeelde gebiedskaart op de aflegstapel en trekt een nieuwe kaart en neemt deze gedekt op hand.

gebiedskaart



voorraad



De afbeelding laat de verplichte actie zien.

Opmerking: De verplichte actie moet men elke ronde uitvoeren. Daarbij moeten 3 nederzettingen worden gebouwd.

afbeelding



pictogram



Om aan te geven dat een speler zijn stadsactie heeft uitgevoerd, draait hij de betreffende stadstegel naar de zijde met de afbeelding. Aan het einde van zijn beurt draait de speler zijn tegels weer naar de zijde met het pictogram.



Opmerking: Als de trekstapel is uitgeput, wordt de aflegstapel geschud en vormt een nieuwe trekstapel.

Stadsveld en stadstegels

Zodra een speler een nederzetting bouwt op een veld dat grenst aan een stadsveld, dan neemt hij direct de bijbehorende stadstegel (mits nog beschikbaar) en legt deze met de afbeelding naar boven voor zich neer.

De speciale actie kan hij echter pas de volgende ronde gebruiken.

Per stadsveld kan iedere speler slechts één stadstegel krijgen.

Een stadstegel blijft in het bezit van de speler, zolang hij minstens één nederzetting op een veld aangrenzend aan het stadsveld heeft staan. Verplaatst hij daar zijn laatste nederzetting door middel van een speciale actie, zodat deze niet meer aan een stadsveld grenst, dan moet hij de bijbehorende stadstegel inleveren. Deze gaat terug in de doos.

voorraad



Ligt er geen stadstegel meer op een stadsveld, dan krijgt de speler geen stadstegel.

Opmerking: Een speler kan enkel twee dezelfde stadstegels bezitten, als hij aan beide stadsvelden van dat type in hetzelfde kwadrant een nederzetting heeft gebouwd.



Kasteelveld

Voor elk kasteelveld dat aan minstens één eigen nederzetting grenst ontvangt die speler aan het einde van het spel 3 goud.



= 3 goud

Zelfs wanneer een speler meerdere nederzettingen aan een kasteelveld heeft gebouwd, krijgt hij toch slechts 3 goud.

Bouwregels - deze gelden zowel voor de 3 nederzettingen bij de verplichte actie als bij alle speciale acties.

1.

Op een gebiedsveld is slechts plaats voor één nederzetting.



Opmerking: Een gebiedsveld is een zeshoekig veld in een kwadrant.

2.

Het bouwen van een nederzetting is slechts toegestaan op de volgende velden: gras, ravijn, woestijn, bloemen en bos.

Uitzondering: In het uitzonderlijke geval dat aan het begin of tijdens de beurt van een speler geen bebouwbaar veld, corresponderend met de gespeelde gebiedskaart, beschikbaar is, dan trekt de speler direct een nieuwe kaart. De oude gebiedskaart wordt uit het spel genomen. Dit gaat door, totdat de speler een bebouwbaar landschap trekt.



gras



ravijn



woestijn



bloemen



bos

3.

Elke nieuwe nederzetting moet aangrenzend aan een reeds bestaande eigen nederzetting worden gebouwd.

Is dit niet mogelijk, dan moet (verplichte actie) of mag (speciale actie) de speler een nieuw vrij gebiedsveld kiezen op het spelbord om een nederzetting op te bouwen. Afhankelijk van de actie zijn daarvoor de volgende mogelijkheden:

a) Voert de speler zijn verplichte actie of de speciale actie "orakel" of "schuur" uit, dan moet hij een gebiedsveld kiezen dat correspondeert met zijn gebiedskaart.

b) Voert de speler de speciale actie "oase", "boerderij" of "haven" uit, dan moet hij een gebiedsveld kiezen, dat hoort bij de speciale actie.

c) Voert de speler de speciale actie "toren" uit, dan mag hij op een bebouwbaar veld aan de rand van het speelveld bouwen.



In dit voorbeeld zijn er 2 mogelijkheden om een nederzetting te bouwen.



In dit voorbeeld van een verplichte actie kan niet aangrenzend worden gebouwd.



Einde van het spel en puntentelling

Het spel is afgelopen, zodra een speler de laatste nederzetting uit zijn voorraad heeft gebouwd. De lopende ronde wordt nog uitgespeeld: het spel eindigt met de speler rechts van de startspeler.

Daarna wordt bepaald hoeveel goud iedere speler heeft verdiend. Dit wordt bijgehouden op het goudtelspoor.

- De 3 Kingdom Builder-kaarten worden per speler afzonderlijk gewaardeerd. Begin bij de startspeler.
- Daarnaast krijgt iedere speler nog inkomsten voor de kasteelvelden (3 goud per kasteelveld)..

De speler met het meeste goud wint het spel. In geval van een gelijke stand delen de betreffende spelers de overwinning.

Kingdom Builder-kaarten



1 goud

Opmerking: Speciale actie haven: De kaart "vissers" levert geen goud op voor nederzettingen op watervelden.



1 goud



4 goud 4 goud

4 goud 4 goud 0 goud



1 goud

0 goud
1 goud
1 goud



horizontale lijn ———

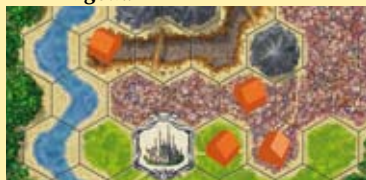
1 goud
1 goud
1 goud



horizontale lijn ———

6 goud
0 goud
0 goud

Opmerking: Heeft een speler op twee of meer horizontale lijnen hetzelfde aantal nederzettingen, dan wordt slechts één van deze lijnen gewaardeerd.



1 goud

1 goud

Opmerking: Nederzettingsgebied = een aaneengesloten groep van eigen nederzettingen.



8x 12 goud
8x 12 goud
6x 6 goud
2x 0 goud

Opmerking: Hebben meerdere spelers het grootste aantal nederzettingen, dan krijgen al deze spelers 12 goud. Ook als meerdere spelers het op een na grootste aantal nederzettingen hebben, krijgen al deze spelers 6 goud.



0 goud

3 goud

Opmerking: Nederzettingengebied = een aaneengesloten groep van eigen nederzettingen.



Waardeer elke speler afzonderlijk:
Oranje heeft in het kwadrant rechtsonder de minste eigen nederzettingen. Hij krijgt daarvoor 12 goud. (4x3)

Opmerking: Heeft een speler in twee kwadranten de minste eigen nederzettingen, dan wordt slechts één van deze kwadranten gewaardeerd. Om goud te verdienen vanwege "boeren" moet een speler minstens één nederzetting in elk kwadrant hebben gebouwd.

Speciale acties van de stadstegels – de bouwregels blijven van kracht

Speciale actie: een extra nederzetting (uit de voorraad) bouwen



Orakel

Bouw een **nederzetting** op een veld dat correspondeert met de gespeelde **gebiedskaart**. Men moet, indien mogelijk, aangrenzend bouwen.



Boerderij

Bouw een **nederzetting** op een **grasveld**. Men moet, indien mogelijk, aangrenzend bouwen.

Als er geen vrij grasveld beschikbaar is, vervalt deze actie.



Oase

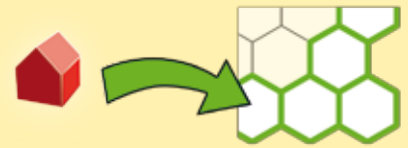
Bouw een **nederzetting** op een **woestijnveld**. Men moet, indien mogelijk, aangrenzend bouwen.

Als er geen vrij woestijnveld beschikbaar is, vervalt deze actie.



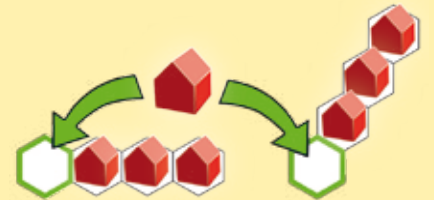
Toren

Bouw een **nederzetting** aan de **rand van het speelveld** op een beboubaar veld. Men mag op elk beboubaar gebiedsveld bouwen. Deze nederzetting moet men, indien mogelijk, aangrenzend bouwen.



Herberg

Bouw een **nederzetting** aan een **van beide einden** van een **keten met nederzettingen** bestaande uit minstens 3 eigen nederzettingen. De richting (horizontaal of diagonaal) speelt geen rol. De nederzetting kan enkel op een beboubaar gebiedsveld worden gebouwd.



Speciale actie: een eigen nederzetting verplaatsen



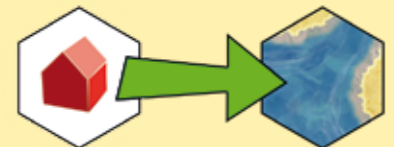
Schuur

Verplaats een **nederzetting naar keuze** naar een veld dat correspondeert met de **gebiedskaart**. Men moet, indien mogelijk, aangrenzend bouwen.



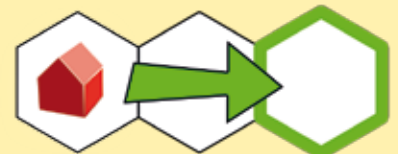
Haven

Verplaats een **nederzetting naar keuze** naar een **waterveld**. In dit geval mag men de nederzetting op een waterveld plaatsen. Men moet, indien mogelijk, aangrenzend bouwen.



Weide

Verplaats een **nederzetting naar keuze twee velden verder** in een richting naar keuze (horizontaal of diagonaal) naar een beboubaar gebiedsveld. Hierbij mag men over elk gebiedsveld, ook water, bergen, kastelen en steden alsmede over eigen en vreemde nederzetting springen. Deze nederzetting hoeft men niet aangrenzend te bouwen (bouwregel 3 geldt nu niet).



KINGDOM BUILDER

But du jeu

Grâce à la construction adroite de cités, chaque joueur crée son royaume dans le but de gagner le plus de pièces d'or.

Un jeu de Donald X. Vaccarino pour 2 à 4 joueurs, à partir de 8 ans

Les trois cartes de Kingdom Builder montrent les conditions d'acquisition des pièces d'or tant prisées.

Matériel de jeu

- 8 quadrants différents



Au recto, un paysage avec 100 terrains.

Au verso, la trame de comptage de l'or pour la comptabilisation des gains.

Chaque recto comprend 9 types de terrain :

5 terrains constructibles



4 terrains non-constructibles



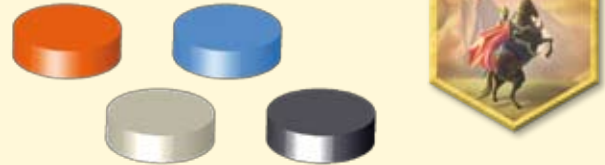
- 28 plaquettes de lieu



- 160 cités - 40 par couleur attribuée aux joueurs



- 4 pions
1 par couleur attribuée aux joueurs
- 1 plaquette de premier joueur



- 25 cartes de terrain



- 10 cartes Kingdom Builder différentes

À chaque partie, seules 3 des 10 cartes suivantes seront utilisées. Elles décrivent sous quelles conditions les joueurs peuvent obtenir des pièces d'or.



Une explication détaillée des cartes Kingdom Builder se trouve à la page 5 des règles du jeu au paragraphe « Cartes Kingdom Builder ».

- 8 explications des plaquettes de lieu, qui décrivent l'action spéciale à l'aide de pictogrammes.



- 1 règle du jeu

Préparation du jeu

1. 4 des 8 quadrants sont choisis puis placés sous forme de carré, comme le montre l'exemple suivant.



2. 4 explications des plaquettes de lieu sont placées près des cases de lieu correspondantes au bord des quatre quadrants.

3. 2 plaquettes de lieu sont placées sur chaque lieu correspondant.

4. Les cartes de terrain sont mélangées et forment la pioche.

5. Les cartes Kingdom Builder sont mélangées. 3 d'entre elles sont tirées au sort et sont mises, face visible, près du plateau de jeu.

Distribution du matériel

Chaque joueur reçoit dans sa couleur de jeu :



40 cités,
qui forment sa réserve.



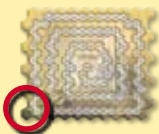
Chaque joueur tire **une carte de terrain** de la pioche sans la montrer aux autres joueurs.



1 pion



Le joueur le plus âgé commence la partie et reçoit la **plaquette de premier joueur**.



Un des quadrants non-utilisé lors de la partie est retourné, face cachée, et placé près du plateau de jeu. Ensuite, chaque joueur place son pion dans la partie noire de la trame de comptage de l'or pour la comptabilisation finale des gains.

Le reste du matériel ne sera pas utilisé et peut donc être remis dans la boîte.

Déroulement du jeu

Les joueurs jouent plusieurs tours dans le sens des aiguilles d'une montre, à commencer par le joueur le plus âgé. Un tour se joue de la manière suivante :

Le joueur, dont c'est le tour, retourne sa carte de terrain, face visible, et construit ensuite des cités.



Action obligatoire

À chaque tour, le **joueur** doit construire **3 cités** de sa réserve sur des terrains libres correspondants au type de terrain de sa carte jouée, tout en respectant le code de construction (voir p 4).

Action spéciale

Au cours du jeu, les joueurs ont la possibilité d'obtenir des **plaquettes de lieu**.

Ces dernières permettent aux joueurs d'avoir recours à différentes **actions spéciales** qui ne pourront être utilisées **qu'une seule fois à chaque tour**.

Chaque **action spéciale** peut être jouée **avant ou après l'action obligatoire**.

Grâce à l'aide des actions spéciales, les joueurs peuvent construire des cités supplémentaires ou déplacer leurs cités (voir p 6).

Quand le joueur a **accompli son action obligatoire** et qu'il ne veut ou ne peut pas avoir recours à **des actions spéciales**, il pose sa carte de terrain dans la défausse et pioche **une nouvelle carte** sans la montrer aux autres joueurs.

carte de terrain



Le dessin ci-contre est un exemple d'action obligatoire.

Remarque: Le joueur est forcé d'accomplir l'action obligatoire à chaque tour et de construire les 3 colonies immédiatement les unes après les autres.

Côté image



Côté pictogramme



Pour montrer qu'une action de lieu a été utilisée, le joueur doit retourner sa plaquette de lieu, côté image. À la fin d'un tour, toutes les plaquettes de lieu sont retournées de nouveau du côté pictogramme.



Remarque: S'il n'y a plus de cartes dans la pioche, les cartes de la défausse sont mélangées et utilisées comme nouvelle pioche.

Case « lieu » et plaquettes de lieu

Dès qu'un joueur place une cité à côté d'une case « lieu », il prend une **plaquette de lieu**, s'il y en a, et la place devant lui en montrant le côté image. L'**action spéciale** ne pourra être utilisée qu'au **prochain tour**.

Un joueur ne peut obtenir **qu'une plaquette de lieu par case « lieu »**.

Une plaquette de lieu acquise reste en possession du joueur aussi longtemps qu'**au moins une de ses cités soit adjacente à la case « lieu » correspondante**. Si le joueur déplace la cité à l'aide d'une action spéciale et que celle-ci ne soit plus adjacente la case « lieu » correspondante, il doit rendre la plaquette de lieu (elle est écartée définitivement de la partie).

Réserve



S'il n'y a plus de plaquettes de lieu sur la case « lieu », le joueur ne reçoit pas de plaquette.

Remarque: Le joueur ne peut posséder deux mêmes plaquettes de lieu que s'il construit une de ses cités à côté de deux cases « lieu » d'un même quadrant.



Case « château »

Si le joueur construit **au moins une cité à côté d'une case « château »**, il obtiendra 3 pièces d'or à la fin de la partie.



= 3 pièces d'or

Si un joueur possède plusieurs cités adjacentes à une même case « château », il n'obtiendra que 3 pièces d'or.

Code de construction – valable pour la construction de chacune des 3 cités de l'action obligatoire ainsi que pour les actions spéciales

1.
Une seule cité peut être construite sur une case de terrain.



Remarque : Une case de terrain correspond exactement à un hexagone dans un quadrant.

2.
Les cités ne peuvent être construites que sur les cases de terrain suivantes: herbe, canyon, désert, fleurs et forêt.



herbe



canyon



désert



fleurs



forêt

Cas particulier : Si, au début ou pendant le tour, aucun terrain constructible correspondant à la carte de terrain jouée par le joueur dont c'est le tour n'est disponible, le joueur échange sa carte de terrain contre une nouvelle. Le joueur a recours à la pioche jusqu'à ce qu'il tire une carte de terrain constructible. La carte inutilisable est écartée de la partie.

3.
Le joueur doit toujours construire, dans la mesure du possible, chaque nouvelle cité à côté d'une cité lui appartenant.



Le dessin ci-contre montre 2 exemples de construction d'une nouvelle cité.



Si cette action n'est pas possible, le joueur doit (action obligatoire) ou peut (action spéciale) choisir une nouvelle case de terrain libre du plateau de jeu afin d'y construire sa cité.

Selon l'action choisie, voici les différentes possibilités :

a) Si le joueur a recours à l'action obligatoire ou à l'action spéciale « oracle » ou « grange », il doit choisir une case de terrain correspondant à la carte de terrain.

b) Si le joueur a recours à l'action spéciale « oasis », « ferme » ou « port », il doit alors choisir une case de terrain dont le type est désigné par l'action spéciale.

c) Si le joueur a recours à l'action spéciale « tour », il peut choisir une case de terrain constructible au bord du plateau de jeu.

Le dessin ci-contre montre l'exemple d'une action spéciale lors de laquelle il est possible de construire une cité qui ne soit pas adjacente à une autre cité appartenant au joueur dont c'est le tour.



Fin du jeu et comptabilisation finale des points

Le jeu se termine lorsqu'un joueur a placé toutes les cités de sa réserve. Le tour en cours est joué jusqu'à la fin et se termine quand le joueur, assis à droite du premier joueur, a joué.

Ensuite, chaque joueur compte son nombre de pièces d'or et positionne son pion au bon endroit sur la trame de comptage.

- Les 3 cartes Kingdom Builder de chaque joueur sont décomptées successivement en commençant par le premier joueur.

- En plus, les gains obtenus grâce aux cases « château » (3 pièces d'or par case) sont comptés.

Le gagnant est le joueur ayant remporté le plus de pièces d'or. En cas d'égalité, les joueurs concernés se partagent la victoire.

Cartes Kingdom Builder



1 pièce d'or

Remarque : action spéciale « port » : la carte « pêcheur » ne rapporte aucune pièce d'or pour les cités construites sur une case « eau ».



1 pièce d'or



4 pièces d'or 4 pièces d'or

4 pièces d'or 4 pièces d'or 0 pièce d'or



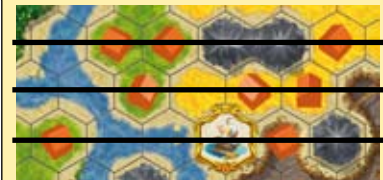
1 pièce d'or

0 pièce d'or
1 pièce d'or
1 pièce d'or



Ligne horizontale

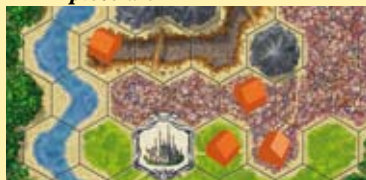
1 pièce d'or
1 pièce d'or
1 pièce d'or



Ligne horizontale

6 pièces d'or
0 pièce d'or
0 pièce d'or

Remarque : Si un joueur a le même nombre de cités sur deux lignes horizontales (ou plus), seule une ligne sera comptée.



1 pièce d'or

1 pièce d'or

Remarque : une région de colonisation = un groupe de plusieurs cités appartenant à un même joueur et qui sont connectées.



8x 12 pièces d'or
8x 12 pièces d'or
6x 6 pièces d'or
2x 0 pièce d'or

Remarque : Si plusieurs joueurs possèdent le plus grand nombre de cités, ils obtiennent chacun 12 pièces d'or. Si plusieurs joueurs ont le deuxième plus grand nombre de cités, ils reçoivent chacun 6 pièces d'or.

Quart de cercle = quadrant



0 pièce d'or

3 pièces d'or

Remarque : une région de colonisation = un groupe de plusieurs cités appartenant à un même joueur et qui sont connectées.



Comptabilisation des points pour chaque joueur :



Orange a le moins de cités lui appartenant dans le quadrant en bas à droite. Il obtient donc 12 pièces d'or (4x3).

Remarque : si un joueur a le même nombre de cités peu élevé dans deux quadrants (ou plus), un seul gain sera comptabilisé. Un joueur doit avoir construit au moins une cité par quadrant pour gagner des points avec cette carte.

Quart de cercle = quadrant

Actions spéciales des plaquettes de lieu - le code de construction reste valable

Action spéciale : construire une cité supplémentaire issue de la réserve



Oracle

Construire une cité sur une case de terrain désignée par la **carte de terrain** jouée. Le joueur doit toujours construire, dans la mesure du possible, chaque nouvelle cité à côté d'une cité lui appartenant.



Ferme

Construire une cité sur une case «herbe». Le joueur doit toujours construire, dans la mesure du possible, chaque nouvelle cité à côté d'une cité lui appartenant.

Si aucune case «herbe» n'est libre sur le plateau de jeu, l'action est annulée.



Oasis

Construire une cité sur une case «désert». Le joueur doit toujours construire, dans la mesure du possible, chaque nouvelle cité à côté d'une cité lui appartenant.

Si aucune case «désert» n'est libre sur le plateau de jeu, l'action est annulée.



Tour

Construire une cité au **bord du plateau de jeu**. Le joueur peut choisir n'importe quel type de terrain constructible. Le joueur doit toujours construire, dans la mesure du possible, chaque nouvelle cité à côté d'une cité lui appartenant.



Taverne

Construire une cité à l'**une des deux extrémités** d'une chaîne de cités composée d'au moins 3 cités et lui appartenant (qu'elle forme une ligne diagonale ou horizontale). Une cité ne peut être construite que sur un terrain constructible.



Action spéciale : déplacer l'une de ses colonies



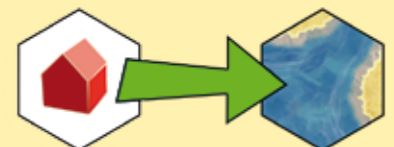
Grange

Déplacer une cité **au choix** sur une case de terrain désignée par la **carte de terrain** jouée. Le joueur doit toujours construire, dans la mesure du possible, chaque nouvelle cité à côté d'une cité lui appartenant.



Port

Déplacer une cité **au choix** sur une case de terrain « eau ». Dans ce cas, la cité peut être construite sur une case de terrain « eau ». Le joueur doit toujours construire, dans la mesure du possible, chaque nouvelle cité à côté d'une cité lui appartenant.



Enclos

Déplacer de deux cases une cité **au choix** sur une ligne droite dans n'importe quelle direction (horizontale ou diagonale) sur une case de terrain constructible. Tout type de terrain, même l'eau, la montagne, un château ou un lieu ainsi qu'une de ses cités ou celles de ses adversaires peut être enjambé. Une construction limitrophe de la cité n'est pas nécessaire (le code de construction 3 n'est ici pas valable).

