

CLOUDY KINGDOM

Une bataille fait rage en plein ciel. Quatre familles nobles luttent pour le pouvoir. Chacune possède quatre châteaux, qu'elle tente de relier les uns aux autres en faisant pousser des haricots magiques. Pour chaque famille, relier ces châteaux permet de combiner leurs pouvoirs et ainsi de revendiquer le trône. Le suspens est à son comble... Qui siègera sur le trône de *Cloudy Kingdom* ?



MISE EN PLACE

En fonction du nombre de joueurs, placez les cartes Château selon la disposition A ou B. Les châteaux d'une même famille ne doivent jamais être l'un en face de l'autre ni adjacents dans les coins. Chaque joueur choisit une famille et repère où sont placés ses châteaux (en regardant la couleur des cartes).

Chaque joueur reçoit ensuite 3 cartes Magie. Lors de votre première partie, distribuez à chaque joueur les cartes suivantes : *On coupe tout !*, *Inspiration* et *Intersection en feu*. Lors d'une partie normale, donnez les trois mêmes cartes Magie, prises au hasard, à chaque joueur. Les joueurs expérimentés peuvent choisir leurs propres cartes Magie. Attention, vous ne pouvez utiliser qu'une seule face des cartes Magie.



Mélangez les cartes Route pour former un paquet et placez ce dernier à portée de tous les joueurs. Laissez de la place à côté pour la défausse. Chaque joueur prend ensuite une carte Route.

Désignez le premier joueur avant le début de la partie.

TOUR D'UN JOUEUR

Les joueurs jouent une carte Route (ou Magie) par tour jusqu'à ce que deux châteaux d'une même famille soient reliés, déclenchant ainsi la fin de la partie.

Ces châteaux doivent se trouver sur des côtés opposés (nord-sud



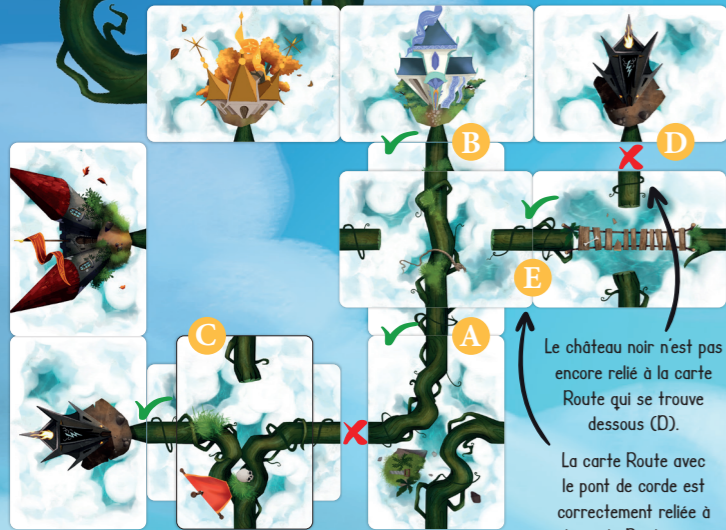
ou ouest-est). À votre tour, jouez la carte Route de votre main ou défaussez-la pour jouer une carte Magie à la place. À la fin de votre tour, piochez une nouvelle carte Route. Puis, le joueur suivant dans le sens horaire effectue son tour.

RÈGLES DE POUSSE DES ROUTES

Si vous choisissez de jouer la carte Route de votre main, veillez à bien respecter les règles de « pousse ». Les différentes cartes Route sont expliquées à la page suivante. Vous pouvez jouer ce type de carte de deux manières différentes :

- 1. Jouez une carte Route sur un emplacement vide relié à une carte Château ou à une autre carte Route.** Vous ne pouvez pas jouer de carte Route sur un emplacement qui n'est relié à aucune autre carte. Pour que votre carte soit reliée à une autre carte Route, les bords courts des deux cartes doivent se toucher (**exemple A**). Pour que votre carte soit reliée à une carte Château, son bord court doit toucher le bord long de la carte Château (**exemple B**). Vous ne pouvez pas relier une carte Route à une autre en faisant toucher son bord court avec le bord long de l'autre carte.
- 2. Jouez une carte Route de façon perpendiculaire (à 90 degrés) sur une autre carte Route (exemple C).** Cela couvre partiellement la carte Route du dessous et modifie, bloque ou ouvre ainsi des routes. Il n'y a **aucune limite** au nombre de cartes Route que vous pouvez empiler. Cependant, si vous placez une carte Route sur une autre carte Route, elle doit toujours être placée de façon perpendiculaire à l'autre. Vous devez donc jouer une carte Route de façon horizontale sur une carte Route placée verticalement et vice versa.

Vous pouvez orienter vos cartes Route comme bon vous semble, elles n'ont pas de sens fixe.



Le château noir n'est pas encore relié à la carte Route qui se trouve dessous (D).

La carte Route avec le pont de corde est correctement reliée à la carte Route à sa gauche (E).

CARTES MAGIE

Au lieu de jouer votre carte Route, vous pouvez la défausser et jouer l'une de vos cartes Magie. Vous devez alors appliquer son effet magique immédiatement. Vous ne pouvez utiliser chaque carte Magie qu'une seule fois. Ainsi, si une carte Magie jouée ne se retrouve pas dans la zone de jeu, vous devez la remettre dans la boîte. **Vous ne pouvez pas remporter la partie durant un tour où vous avez joué une carte Magie.**



On coupe tout ! : retirez de la partie une carte Route ayant déjà été jouée. Vous ne pouvez pas retirer une carte Route se trouvant sous une autre carte. Défaussez cette carte Magie.



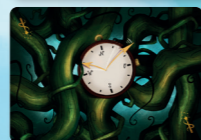
Inspiration : piochez deux cartes Route. Jouez-en une en respectant les règles de pousse et défaussez l'autre. Défaussez cette carte Magie.



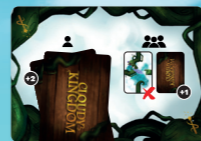
Intersection en feu : jouez cette carte Magie de façon perpendiculaire sur une carte Route, comme s'il s'agissait d'une route (en respectant les règles de pousse). Cette carte Magie est permanente : aucune autre carte Route ou Magie ne peut être jouée par-dessus et aucun effet de carte Magie ne peut l'affecter.



Cul-de-sac : jouez cette carte Magie comme s'il s'agissait d'une carte Route (en respectant les règles de pousse).



Pousse rapide : piochez une carte Route et jouez-la sur un emplacement vide en respectant les règles de pousse. Puis, piochez une autre carte Route et jouez-la de façon perpendiculaire sur la première. Vous jouez donc deux cartes Route en un seul tour. Défaussez cette carte Magie.



Main verte : piochez deux cartes Route et ajoutez-les à votre main. Les autres joueurs peuvent alors défausser leur propre carte Route et en piocher une nouvelle (dans le sens horaire). Ils ne sont pas obligés de le faire. Jouez ensuite les deux cartes Route de votre main. Défaussez cette carte Magie.



Repiquage : prenez la première carte Route de la défausse et jouez-la. Défaussez cette carte Magie.



Route sinueuse : faites pivoter une carte Route déjà jouée d'un quart de tour dans le sens horaire. Il est possible que la carte Route ainsi tournée ne respecte plus les règles de pousse. Si la carte Route que vous voulez tourner fait partie d'une pile de cartes Route, tournez toute la pile. Défaussez cette carte Magie.

FIN DE LA PARTIE

La partie prend immédiatement fin lorsqu'un joueur joue une carte Route qui crée une route continue entre deux châteaux d'une même famille se trouvant sur deux côtés opposés de la zone de jeu (nord-sud ou ouest-est). Les châteaux reliés en diagonale ne comptent pas. Une route est dite continue lorsqu'elle ne contient ni interruption, ni trou, ni blocage, et que des représentants de la famille peuvent la parcourir d'un bout à l'autre. Le joueur qui possède des châteaux correctement reliés remporte la partie.

Si la carte Route jouée relie des châteaux de différentes familles, créant ainsi plusieurs routes continues, le joueur qui a joué la carte remporte la partie, pourvu qu'il ait relié deux de ses propres châteaux (de côtés opposés). Si vous reliez accidentellement des châteaux de deux (ou trois) autres joueurs, ces derniers se partagent la victoire.

Vous ne pouvez pas remporter la partie lors d'un tour où vous avez joué une carte Magie. Si vous créez une route continue correcte à l'aide d'une carte Magie, vous devez attendre votre prochain tour pour revendiquer la victoire (pourvu que la route soit toujours continue à ce moment-là). Si vous créez une route continue pour un autre joueur à l'aide d'une carte Magie, ce joueur l'emporte.

La partie prend également fin lorsque le paquet de cartes Route est épuisé. Tous les joueurs jouent alors leur dernière carte Route. Si aucun joueur ne l'emporte après que tous ont joué leur carte, la partie se termine en une égalité totale.



Utilisez votre propre tour de magie !
Vous avez une idée géniale de carte Magie ?
Utilisez les cartes Magie vierges pour y inscrire vos propres tours et apporter votre touche au jeu.

CRÉDITS

Auteurs : Wouter Moons et Joeri Hessels

Illustratrice : Kris Lauwen

Graphiste : Vicky Trouerbach

Traduction française : Ambre Poilvé et Robin Leplumey

pour The Geeky Pen

Éditeur : Jolly Dutch

Version : 2023

POUR TOUTE QUESTION À PROPOS DU JEU OU DES RÈGLES, SCANNEZ CE QR CODE.

