

KINGSBURG

PHASES DE TRANSITIONS ENTRE LES PHASES DE PRODUCTIONS



Le joueur ayant le moins de bâtiments lance 1 dé blanc supplémentaire lors de la prochaine **phase 2**.

En cas d'égalité, c'est le joueur avec le moins de marchandises qui prend le dé. S'il y a toujours égalité, chacun reçoit une marchandise de son choix, mais personne ne prend le dé blanc (c'est ce dernier cas lors du premier tour de jeu).



Les joueurs ayant le plus de bâtiments reçoivent un point de victoire.



Le joueur avec le moins de bâtiments reçoit le pion « **Envoyé du Roi** ».

En cas d'égalité, c'est le joueur avec le moins de marchandises qui prend le pion. S'il y a encore égalité, personne ne prend le pion.

Ce pion doit être utilisé lors d'une phase de production (puis rendu) avant la prochaine **phase 5**. Il permet :

- soit d'influencer un Conseiller déjà influencé par un autre joueur ;
- soit d'effectuer deux constructions de bâtiments (au lieu d'une seule).



Les joueurs peuvent engager un ou plusieurs soldats au prix de 2 marchandises par soldat.



PRODUCTION

1. Lancer les dés et ajuster la Table de l'Ordre du Tour.
2. Influencer un ou plusieurs Conseillers du Roi.
3. Recevoir l'aide des Conseillers.
4. Construire un bâtiment et appliquer son action éventuelle.



BATAILLE

(Aucune production)

