



ROYAUME DES KAPLAS

Guide Officiel – Formules & Règles

⌚ Le Rythme du Jeu

Une journée se divise en 4 phases :



Phase 1 : Réveil

Lecture des rapports (Météo, naissances, vols).



Phase 2 : Actions

Travail, Gestion ou Guerre.



Acheter, Recruter ou Attaquer termine le tour !



Phase 3 : Marché

Achats libres (Nourriture, Objets, Armée).



Phase 4 : Construction

Construction virtuelle & réelle (Kaplas).



Formule de Production Exacte

Production journalière :

Base × Coefficient Global

1. Base (selon métier) :



Fermier : 3 à 6



Bûcheron : 2 à 5



Vigneron : 1 (Fixe)

2. Coefficient Global :

1 + (Terrains × Bonus_T) + (Ouvriers × Bonus_O) + Social

Bonus Métiers :



Fermier : Terrain **+20%** | Ouvrier **+150%**



Bûcheron : Terrain **+80%** | Ouvrier **+50%**



Vigneron : Terrain **+100%** | Ouvrier **+100%**

Bonus Sociaux :



Mariage : **+10%** par jour (cumulatif).



Enfant : **+100%** par enfant.



Le Salaire du Vigneron

Le Vigneron stocke son vin pour le faire vieillir.

Prix d'une bouteille :

1.2 × (Coeff. Prod) × (Âge)²

Exemple : Une bouteille de 10 jours avec un bon coefficient peut valoir une fortune !



Armée & Défense

Unités :



Soldat : 15\$ | Force 10



Archer : 25\$ | Force 15



Chevalier : 50\$ | Force 40

Défense Bâtiments :



Enceinte : +50 |



Porte : +20



Tour : +15 par tour



Rivière : Attaque divisée par 2 sans Pont !



RÈGLES DE CONSTRUCTION (TABLE)



1 Toit (Jeu) = 5 Kaplas de surface



1 Tour (Jeu) = 1 Archer + 2 Kaplas Haut



Protection Cultures = Mur de 1 Kapla

Ces constructions doivent exister physiquement sur la table pour être valides !



Événements



La Chasse : Le Maître cache des animaux. Trouvez-les !



Le Monument : Course de vitesse (Tour de 5 Kaplas).



Le Roi : Exige du confort pour donner de l'or.



L'Espion : Cachez votre figurine chez un voisin.

