



CHARPENTIER

DE LA MER DU NORD

AUTEUR – SHEM PHILLIPS
ILLUSTRATIONS – MIHAJLO DIMITRIEVSKI
CONCEPTION GRAPHIQUE ET MISE EN PAGE – SHEM PHILLIPS
TRADUCTION FRANÇAISE – JEAN DORTHE / PIXIE GAMES

COPYRIGHT 2014 GARPHILL GAMES
WWW.GARPHILL.COM

Charpentiers de la Mer du Nord se déroule dans les premières années de l'ère viking, vers 900 après JC. En tant que charpentiers vikings, les joueurs s'affrontent pour construire la plus grande flotte de la Mer du Nord. Les joueurs doivent collecter du bois, de la laine et du fer, et recruter des artisans pour les aider. L'or est un bien précieux qui doit être dépensé judicieusement. Comme on peut s'y attendre, le village est rempli de personnages mauvais ou pires encore. Mieux vaut les avoir de votre côté !

BUT DU JEU

Le but des Charpentiers de la Mer du Nord est d'être le joueur avec le plus de Points de Victoire en fin de partie. Les PV sont gagnés en construisant des Bateaux et des Bâtiments. La partie (de 2 à 5 joueurs) se termine à la fin de la manche où 1 joueur (ou plus) a construit son 4^{ème} bateau.

MATÉRIEL



Nom du bateau

Modificateurs

Ils prennent effet immédiatement après la construction du Bateau.



Augmentez/diminuez la capacité du Moulin de 1



Augmentez/diminuez les Ouvriers reçus chaque jour de 1



Recevez 1 Or par jour

Artisans nécessaires pour sa construction



Points de Victoire

Points Militaires

Le(s) joueur(s) qui a (ont) le plus de Points Militaires en fin de partie reçoit (reçoivent) 1 jeton 3 PV qui rapporte 3 PV supplémentaires.

Les Bateaux non militaires n'ont pas de Points Militaires. Ils ont un drapeau bleu.

Or, Ouvriers et Ressources nécessaires pour sa construction

PLATEAUX DE JOUEUR

Le Littoral

Les joueurs y déplacent leur Bateau d'Or pour indiquer l'Or qu'ils possèdent.

Les Ateliers A & B
Les joueurs doivent y placer les bateaux pour commencer leur construction.



Le Moulin

Jusqu'à 8 Ressources peuvent y être stockées (entre 2 manches). Sa capacité peut être modifiée par certains Bateaux.

Le Village

Il peut accueillir jusqu'à 8 Ouvriers (entre 2 manches).

Pour mettre en place Charpentiers de la Mer du Nord, suivez les étapes ci-dessous :

1. Placez le Plateau Villageois et 1 Bouclier par joueur au centre de la zone de jeu.
2. Mélangez les 128 cartes et placez la pile face cachée à portée de tous les joueurs. C'est la Pioche Principale.
3. Composez à proximité la Réserve Générale avec les Ressources (*Bois, Laine et Fer*) et les Ouvriers.
4. Chaque joueur reçoit et place devant lui :

1 Plateau de Joueur et 1 Aide de Jeu

1 Bateau d'Or

à placer sur l'emplacement 5 du Littoral

3 Ouvriers de la Réserve Générale

à placer dans le Village

2 Ressources de son choix de la Réserve Générale

à placer sur le Moulin



5. Déterminez aléatoirement le 1^{er} joueur et donnez-lui le Marqueur Pionnier.

APERÇU DU JEU

Charpentiers de la Mer du Nord se déroule en une série de Journées (manches).
Chaque Journée suit le même schéma :

Phase du Matin - Planifier

Chaque joueur reçoit 3 cartes

Phase de l'Après-Midi - Travailler

Les Joueurs réalisent des actions et jouent ou défaussent leurs 3 cartes.

Phase du Soir - Se reposer

Les joueurs reçoivent l'Or et les Ouvriers pour le lendemain



Phase du Matin - Planifier

Tous les matins, chaque joueur reçoit 3 cartes. Elles sont sélectionnées dans 3 lots de cartes séparés. Les joueurs doivent suivre les étapes ci-dessous :

1. Le 1^{er} joueur tire autant de cartes que le nombre de joueurs +1.
Si la pioche est vide, formez-en une nouvelle en mélangeant les cartes de la défausse.
2. Il sélectionne secrètement 1 carte et passe le reste des cartes au joueur à sa gauche.
3. Chaque joueur suivant fait de même avec les cartes qu'il reçoit du joueur qui le précède, jusqu'au dernier joueur qui reçoit 2 cartes. Il en choisit une et place l'autre face cachée dans une défausse temporaire à côté de son Plateau de Joueur. *Cette défausse sera transférée vers la défausse principale durant la Phase du Soir (toutes les cartes défaussées dans la défausse principale à côté de la pioche sont défaussées face visible).*
4. Répétez 2 fois les étapes 1 à 3. Quand tous les joueurs ont 3 cartes en main et qu'il y a 3 cartes dans la défausse temporaire à côté du Plateau du dernier joueur, passez à la Phase de l'Après-Midi.



Phase de l'Après-Midi - Travailler

Dans le sens horaire à partir du 1^{er} joueur, chaque joueur réalise son tour en entier.

De nombreuses actions sont disponibles à chaque tour. Cependant, quelles que soient leurs actions, **les joueurs doivent toujours jouer et/ou défausser leurs 3 cartes**. Il n'y a pas de limite au nombre d'actions qui peuvent être réalisées ni au nombre de fois qu'une même action peut être réalisée (Excepté l'action de la Place du Village, cf. page 8).

Ces actions sont :

Acheter des Ressources

Acheter un Outil

Recruter un Artisan

Faire Appel aux Villageois

Aller sur la Place du Village

Commencer la Construction d'un Bateau

Terminer la Construction d'un Bateau

Construire un Bâtiment



Acheter des Ressources

À leur tour, les joueurs peuvent acheter des Ressources de la Réserve Générale. Le coût d'achat est toujours le même alors que le rendement est variable. Il dépend de la première carte de la Pioche Principale.

Pour acheter des ressources, les joueurs doivent toujours payer **2 Or et 2 Ouvriers**.

L'Or est déduit de la réserve du joueur actif. *Déplacez le Bateau d'Or de 2 emplacements vers la gauche sur le Littoral.* Les 2 Ouvriers sont retirés du Village du joueur actif et placés dans la Réserve Générale. Si un joueur n'a pas 2 Or et 2 Ouvriers, il ne peut pas acheter de Ressources.

Il reçoit en échange soit du Bois, soit de la Laine, soit du Fer (au choix). La quantité de Ressources qu'il reçoit est indiquée sur la première carte de la Pioche Principale. *L'exemple de la carte à droite indique que le joueur reçoit 2 Bois, 3 Laine ou 1 Fer.*



Acheter un Outil

Si un joueur possède un outil dans sa main (*carte jaune*), il peut l'acheter avec de l'Or. Le coût est indiqué en bas de chaque Outil. S'il n'a pas assez d'Or, il doit défausser la carte Outil.

Un Outil est placé à gauche du Plateau de Joueur. Un joueur ne peut posséder qu'un seul outil. S'il souhaite en acheter un nouveau, il doit défausser celui qu'il a déjà devant lui. Un joueur peut défausser un Outil à tout moment sans que cela compte comme une action.

Tous les outils doivent être défaussés une fois utilisés.

3 des 4 Outils permettent aux joueurs de construire un Bateau en ignorant 1 type de Ressources. Il s'agit de la Scie à Archet, du Fuseau et du Bas Fourneau.

Le 4^{ème} Outil est la Charrette. Elle est utilisée lors de l'achat de biens. La Charrette arrive avec 1 Ressource de chaque type (*voir la carte*). Lors de l'achat de Ressources, le joueur peut (*s'il le désire*) déplacer 1 Ressource du même type que la Ressource achetée de la Charrette à son Moulin. Quand les 3 Ressources ont été déplacées dans le Moulin du joueur, la Charrette est défaussée.



Par exemple, un joueur a payé 2 Or et 2 Ouvriers pour acheter 2 Bois. Il y a 1 Bois disponible sur sa Charrette. Après avoir reçu ses 2 Bois, il peut choisir de déplacer le Bois de sa Charrette vers son Moulin.

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Recruter un Artisan

Les Artisans (*cartes rouges*) sont nécessaires pour la construction de Bateaux, mais rassembler les bons Artisans pendant la Phase du Matin peut être compliqué. C'est pourquoi les joueurs peuvent recruter des artisans pour les utiliser ultérieurement.

Les joueurs peuvent placer jusqu'à 4 Artisans de leur main en-dessous de leur Plateau de Joueur. Il y a 7 types d'Artisans différents. Un joueur peut recruter plusieurs Artisans du même type. Les Artisans ne peuvent être retirés que lors de la construction d'un Bateau ou avec un Assassin ou un Conspireur. Pour construire un Bateau, les joueurs utilisent les Artisans placés en-dessous de leur Plateau et/ou ceux qu'ils ont dans leur main.

Faire appel aux Villageois

Si un joueur possède un Villageois (*carte grise*) dans sa main, il doit le jouer ou le défausser. Il ne peut pas le garder pour une utilisation ultérieure.

Chaque Villageois a une action unique. Celles-ci sont indiquées en bas de chaque carte. Les cartes Villageois sont défaussées une fois utilisées. *Sauf le Pionnier et la Sentinelle.*

Assassin et Barbare

Ces 2 Villageois visent les Artisans ou les Bateaux des Plateaux de Joueur. Ils peuvent être utilisés contre son propre Plateau de Joueur. L'Artisan ou le Bateau visé est défaussé.

Conspireur

Ce Villageois déplace 1 Artisan du Plateau d'un adversaire vers le Plateau du joueur actif. Le joueur qui utilise le Conspireur doit disposer d'une place libre sous son Plateau de Joueur.

Pionnier

Le joueur qui joue ce Villageois place cette carte devant lui. Il sera le nouveau premier joueur pour la prochaine journée. Avant le début du jour suivant, il recevra le Marqueur 1^{er} Joueur et devra défausser la carte.

Mercenaire

Ce Villageois a 2 fonctions. Le joueur qui le joue gagne 2 Or puis tous les autres joueurs perdent 2 Or. Si un adversaire n'a qu'un seul Or, il perd son unique Or. De même, si un joueur a déjà 12 Or, il ne peut pas en recevoir plus.

Pillard

Ce Villageois permet au joueur qui le joue de piller l'Or de ses adversaires. Le joueur ciblé perd 1 Or par ressource dans son Moulin. Le joueur attaquant ne gagne rien grâce au Pillard.



Berserker

Ce Villageois permet au joueur qui le joue, pour un coût de 5 Or, de défausser l'outil d'un adversaire.

Voleur

Ce Villageois permet au joueur qui le joue de prendre une Ressource du Moulin d'un adversaire pour la mettre dans son propre Moulin.

Sentinelle

Ce Villageois offre aux joueurs une protection contre tous les Assassins, Barbares, Conspirateurs, Mercenaires, Pillards et Voleurs. La carte Sentinelle doit être placée devant le joueur qui la joue, bien en vue de tous ses adversaires. La Sentinelle doit être défaussée au début du prochain tour de son propriétaire.

Chef & Sage

Ces Villageois permettent aux joueurs de tirer des cartes de la pioche. Pour le Sage, le joueur qui le joue doit défausser 1 ou 2 cartes de sa main avant d'en tirer le même nombre. Les cartes tirées sont ajoutées à la main du joueur actif et doivent être jouées ou défaussées avant la fin de son tour.

Mendiant, Manœuvre, Marchand & Négociante

Ces Villageois permettent de recevoir ou d'échanger des Ressources et des Ouvriers entre les plateaux des joueurs et la Réserve Générale.

Roi, Reine & Navigateur

Ces Villageois rapportent de l'Or aux joueurs. Si un joueur a trop d'Or pour recevoir la totalité du gain, il prend que ce qu'il peut. L'Or reçu grâce au Navigateur varie selon le nombre de joueurs qui ont joué avant le joueur actif durant cette journée.



Aller sur la Place du Village (une seule action par joueur et par après-midi)

Pour réaliser une action du Plateau Villageois, les joueurs doivent déplacer 1 Ouvrier de leur Village vers 1 des emplacements libres (sans Ouvrier) du Plateau Villageois. Les Ouvriers y restent jusqu'à ce qu'ils soient récupérés par l'action du Gardien. Toutes les actions doivent être résolues immédiatement. Ces actions sont :



Cartographe : construisez un Bateau en remplaçant un Artisan par un autre Artisan.
Ex. : utilisez une Tisserande à la place d'un Forgeron



Gardien : déplacez tous les Ouvriers du Plateau Villageois vers votre Village (y compris l'Ouvrier utilisé pour activer cette action).



Bijoutière : défaussez 1 carte pour gagner 2 Or, 2 cartes pour 3 Or ou 3 cartes pour 5 Or.



Fourrageuse : défaussez la première carte de la pioche pour réinitialiser le Marché. Gagnez ensuite 1 Ressource de votre choix.



Demoiselle d'Armes : vous pouvez soit retirer 1 Artisan ou 1 Bateau de votre Plateau de Joueur, soit gagner 1 Bouclier.



Quand un joueur prend un bouclier, il doit immédiatement le placer au choix sur :
1 Bateau en construction dans un Atelier ou 1 Artisan en-dessous de son Plateau de joueur.

Une carte protégée par un Bouclier ne peut plus être attaquée. Le Bouclier reste en place jusqu'à ce que le joueur utilise l'Artisan ou termine la construction du Bateau. Dans ce cas, le Bouclier est remis dans la réserve.

Un joueur peut posséder plusieurs Boucliers à la fois.

Débuter la construction d'un Bateau

Avant de construire un Bateau, les joueurs doivent d'abord placer la carte Bateau dans l'un de leurs 2 Ateliers. Si les deux ateliers sont pleins, les joueurs doivent défausser les Bateaux de leur main. Placer un Bateau dans un Atelier ne coûte rien. La seule façon de retirer un Bateau non construit d'un Atelier est de terminer sa construction ou de l'enlever grâce à un Barbare ou avec l'action de la Demoiselle d'Armes sur le plateau Village.



Finir la construction d'un Bateau

La construction d'un Bateau peut prendre d'une journée à une semaine complète. Pour terminer la construction, les joueurs doivent posséder tous éléments requis (*Or, Ouvriers, Ressources et Artisans*).

Un joueur peut construire plusieurs Bateaux identiques.

Pour terminer la construction d'un Bateau, suivez les étapes ci-dessous :

1. Déduisez l'Or nécessaire à la construction sur votre Plateau de Joueur.
Déplacez le Bateau d'Or le long du Littoral.
2. Retirez les Ouvriers nécessaires de votre Village et remettez-les dans la réserve générale.
3. Retirez les Ressources nécessaires de votre Moulin et remettez-les dans la réserve générale.
Si un Outil a été utilisé pour la construction du Bateau, défaussez cet Outil.
4. Défaussez les Artisans nécessaires.
Cela peut être de votre Plateau de Joueur ou de votre main.
5. Déplacez le Bateau de votre Atelier et placez-le au-dessus de votre Plateau de Joueur.



Construction d'un Bâtiment

Si un joueur détient un Bâtiment dans sa main, il peut l'acheter avec de l'Or et des Ouvriers. Le coût est inscrit en bas de chaque carte Bâtiment. S'il n'a pas assez d'Or ou d'Ouvriers, il doit défausser la carte Bâtiment.

Les Bâtiments construits sont placés à droite des Plateaux de Joueur. Il y a 7 Bâtiments différents. Un joueur ne peut construire qu'un Bâtiment de chaque type.



Langhús, Camp de Mineurs, Église & Forteresse
Ces Bâtiments rapportent aux joueurs 1, 2 ou 3 Points de Victoire en fin de partie.

Salle du Trésor

Ce Bâtiment rapporte aux joueurs 1 Point de Victoire pour chaque lot de 4 Or qu'ils possèdent en fin de partie. Par exemple, une Salle du Trésor avec 10 Or rapportera 2 Points de Victoire.

Hangar à Bateaux

Ce Bâtiment rapporte aux joueurs 2 Points de Victoire pour chaque Bateau non militaire dans leur flotte en fin de partie. Les Ferje, Byrding et Knarr sont des Bateaux non militaires.

Marché Couvert



Ce Bâtiment rapporte aux joueurs un nombre de Points de Victoire égal à la capacité de leur Moulin - 8. Le Marché Couvert ne fait pas perdre de PV aux joueurs en cas de résultat négatif.

Fin de la Phase de l'Après-Midi

Lorsque le dernier joueur a terminé son tour, le jeu passe à la Phase du Soir.

Plus aucun joueur ne devrait avoir de cartes en main à ce moment de la partie.



Phase du Soir - Repos

Chaque Phase du Soir, comprend 3 étapes :

1. Chaque joueur reçoit de l'Or.

Total d'Or reçus = 1 Or par Ouvrier dans son Moulin + 1 Or par  sur ses Bateaux construits.

2. Chaque joueur reçoit des Ouvriers supplémentaires pour la prochaine Journée.

Total d'Ouvriers reçus = 2 + 1 par  - 1 par  sur ses Bateaux construits.

Chaque joueur reçoit toujours au moins 1 Ouvrier.

3. Chaque joueur vérifie les capacités de son Moulin et de son Village.

Capacité du Moulin = 8 + 1 par  - 1 par  sur ses Bateaux construits.

Capacité du Village = 8 Ouvriers

Les joueurs doivent remettre les Ressources et les Ouvriers excédentaires de leur choix dans la Réserve.



Note : la capacité du Moulin et du Village ne sont en vigueur que pendant la nuit (entre 2 journées).

Exemple :

Cette image illustre le Moulin d'un joueur, son Village et ses Bateaux construits. Il doit suivre les étapes ci-dessous :

1. Or reçus en tout = 4

Ouvriers dans le Village = 3 Or

1  sur un Bateau construit = 1 Or

2. Ouvriers reçus en tout = 3

2 +/-    (2 + 1 + 1 - 1 = 3)

3. Capacité du Moulin = 7 Ressources

8 +/-  (8 - 1 = 7)

Fin de la Phase du Soir

Quand tous les joueurs ont suivi les étapes décrites dans la Phase du Soir, il se produit ce qui suit :

1. À moins que le Pionnier n'ait été joué, le premier joueur passe le Marqueur 1^{er} Joueur à son voisin de gauche.
2. Une nouvelle Journée peut commencer avec la Phase du Matin en débutant avec le nouveau 1^{er} Joueur.

FIN DE PARTIE

La partie se termine si, après la Phase du Soir, un ou plusieurs joueurs possèdent 4 Bateaux construits ou plus.

Note : les joueurs peuvent construire plus de 4 Bateaux.

Le/les joueur(s) avec le plus de Points Militaires (drapeaux rouges des Bateaux) reçoit/reçoivent un jeton 3 PV.

Les joueurs additionnent leurs PV : *Bateaux construits + Bâtiments + Bonus Militaire (le cas échéant).*

Le joueur qui a le plus de Points de Victoire remporte la partie et reçoit les honneurs et le respect dûs à la flotte la plus importante et la plus glorieuse de la Mer du Nord !

En cas d'égalité, le joueur qui a le plus d'Or l'emporte.

