



# ÉCUEILS DE LA PERDITION

EXPLORATEURS DE LA MER DU NORD

CONCEPTION – SHEM PHILLIPS

ILLUSTRATIONS – MIHAJLO DIMITRIEVSKI

CONCEPTION GRAPHIQUE ET MISE EN PAGE – SHEM PHILLIPS

TRADUCTION – DAVID SALANDRA / PIXIE GAMES

COPYRIGHT 2017 GARPHILL GAMES

[WWW.GARPHILL.COM](http://WWW.GARPHILL.COM)



Dans Explorateurs de la Mer du Nord : Écueils de la Perdition, de nouvelles opportunités s'offrent aux capitaines les plus audacieux. Les récentes tempêtes ont décimé des flottes d'aventuriers malchanceux, éparpillant leurs précieuses cargaisons sur les côtes rocheuses... et des rumeurs courent au sujet de forteresses érigées dans les régions voisines. Serez-vous le premier à piller les épaves, ou voguerez-vous à l'assaut des forteresses ennemies en quête de gloire et de renommée ?

## MATÉRIEL



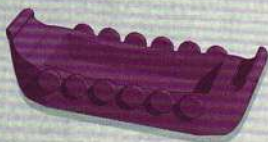
5 Moulins  
(1 de chaque couleur)



5 Ateliers  
(1 de chaque couleur)



5 Casernes  
(1 de chaque couleur)



1 Drakkar  
(5ème joueur !)



7 Vikings  
(5ème joueur !)



5 Avant-postes  
(5ème joueur !)



24 Tuiles



24 Jetons Épave



5 Jetons  
Forteresse

5 Plateaux Individuels

**ATELIER**  
LES AVANT-POSTES NECESSITENT 1 SEUL VIKING POUR LES CONSTRUIRE  
1 INFLUENCE

**CAMP D'ENTRAINEMENT**  
VOUS POUVEZ PRENDRE 1 VIKING EN PLUS LORSQUE VOUS LES DEPLACEZ  
2 INFLUENCES

DEPENSEZ 1 ACTION AFIN DE CONSTRUIRE UN BATIMENT AVEC 1 VIKING

GAGNEZ IMMEDIATEMENT 2 ACTIONS SUPPLEMENTAIRES

PILLEZ UNE COLONIE OU UNE FORTERESSE AVEC 1 VIKING DE MOINS

GAGNEZ 3 PV A LA FIN DE LA PARTIE

**SCORE**  
NOM: LARS  
1/25/10/20/15/10 PV  
NOM: ANNEE D'ORIGINES  
2/15/10/14/10 PV  
NOM: ENNEMIS DEGRADÉS  
1/10/10/10/10/10  
CAMPES CONSTRUITS  
1/1/0/0/0/0/0/0  
VIKINGS MORTS  
1/1/1/1/1/1/1/1  
ETS CONSTRUITS  
1/1/1/1/1/1/1/1

**SCORE**  
NOM: LARS  
1/25/10/20/15/10 PV  
NOM: ANNEE D'ORIGINES  
2/15/10/14/10 PV  
NOM: ENNEMIS DEGRADÉS  
1/10/10/10/10/10  
CAMPES CONSTRUITS  
1/1/0/0/0/0/0/0  
VIKINGS MORTS  
1/1/1/1/1/1/1/1  
ETS CONSTRUITS  
1/1/1/1/1/1/1/1

**ACTIONS**  
AJOUTER 4 A L'AVANT-POSTE SÉLÉCTIONNÉ

**ACTIONS**  
JUSQU'À 4 AVANT-POSTES SÉLÉCTIONNÉS  
CONSTRUIRE UN CAMPES  
LANCER UN DÉTAT  
MÉTAMORPHOSER 1 FORTERESSE EN UN AVANT-POSTE  
MÉTAMORPHOSER 1 AVANT-POSTE EN UN CAMPES  
MÉTAMORPHOSER 1 FORTERESSE EN UN AVANT-POSTE  
MÉTAMORPHOSER 1 AVANT-POSTE EN UN CAMPES

**AVENTURIÈRE**  
GAGNER 1 PV SUPPLEMENTAIRE POUR CHAQUE JETON ÉPAVE PLACE SUR VOUS

1 Livret de Score

**ÉCUEILS DE LA PERDITION**  
LE JEU D'EXPLORATION DE LA MER DU NORD

**JOUEUR**

RETAIL LIVRÉ	
AVANT-POSTES	



Installez Explorateurs de la Mer du Nord (jeu de base) comme indiqué dans le livret de règles original, en appliquant les changements ci-dessous :

1. Placez tous les jetons Forteresses et Épaves, face cachée, au-dessus du plateau de jeu. *Prenez soin de les mélanger et les séparer en deux piles (une par type de jeton).*
2. Mélangez les 24 Tuiles de l'extension avec les 48 du jeu de base, puis distribuez-en 3 à chaque joueur. *Lors d'une partie à 5 joueurs, écartez-en 2 au hasard et rangez-les dans la boîte sans les regarder. Elle ne seront pas utilisées durant cette partie.*
3. Disposez les Tuiles restantes en 1 pile face cachée, puis révélez les 3 premières.  
*Note : N'en révélez aucune lors d'une partie en solo.*
4. Distribuez 1 plateau individuel à chaque joueur.
5. Mélangez les 3 cartes Capitaine avec les 11 du jeu de base, puis distribuez-en 2 à chaque joueur. Chacun en conserve 1 de son choix face visible sur son plateau individuel, et défausse l'autre.
6. Chaque joueur reçoit le Moulin, l'Atelier, la Caserne, et les 5 Avant-postes de sa couleur, qu'il dispose sur les emplacements dédiés de son plateau individuel.

**MOULIN**  
POUR LIVRER AU MOULIN, NECESSITE 1 BOIS ET 1 VIKING.

**ATELIER**  
LES AVANT-POSTES NECESSITENT 1 SEUL VIKING POUR LES CONSTRUIRE. 1 INFLUENCE.

**CAMP D'ENTRAINEMENT**  
VOUS POUVEZ PRENDRE 1 VIKING EN PLUS LOURDQUE VOUS LES DEPLACEZ. 2 INFLUENCES.

DEPENSEZ 1 ACTION AFIN DE CONSTRUIRE UN BATIMENT AVEC 1 VIKING.

GAGNEZ IMMEDIATEMENT 22 VIKINGS SUPPLEMENTAIRES.

PILLEZ UNE COLONIE OU UNE FORTERESSE AVEC 1 VIKING DE MOINS.

GAGNEZ 3 PV A LA FIN DE LA PARTIE.

**SCORE**

BETAIL LIVRE  
1 / 3 / 8 / 10 / 15 / 21 PV

AVANT-POSTES CONSTRUITS  
2 / 3 / 9 / 14 / 20 PV

BATEAUX ENNEMIS DETRUITS  
1 PV CHACUN

COLONIES CONQUISES  
1 PV PAR FORCE MILITAIRE

VIKINGS MORTS  
1 / 4 / 9 / 16 / 25 / 36 PV

ILES CONTROLEES  
1 PV PAR TUILE

**ACTIONS**  
ASSOY 2-4 BANS N'IMPORTE QUELLE COMBINAISON

CHARGER OU DECHARGER 1 DRAKKAR + LIVRER DU BETAIL

DEPLACER 1 DRAKKAR + DETRIRE 1 BATEAU ENNEMI

DEPLACER 1 OU 2 VIKINGS OU TRANSPORTER 1 BETAIL AVEC 1 VIKING + ATTAQUER 1 COLONIE

CONSTRUIRE 1 AVANT-POSTE - COUTE 2 ACTIONS

**BERSERKER**  
GAGNEZ 1 PV SUPPLEMENTAIRE POUR CHACUN DE VOS VIKINGS MORT AU COMBAT

**AVANT-POSTE**  
2 INFLUENCES

**FOUILLER UNE ÉPAVE** NECESSITE UNE ACTION

**CONSTRUIRE UN BÂTIMENT** NECESSITE 1 ACTION, 1 BOIS ET 1 VIKING

**PILLER UNE FORTERESSE** ACTION GRATUITE. NECESSITE 5 VIKINGS



L'extension Les Écueils de la Perdition introduit 2 nouveaux types de jetons : les Épaves et les Forteresses. De même que pour le Bétail, les Colonies, et les Navires Ennemis de la boîte de base, chaque nouvelle Tuile comporte une illustration indiquant ce qui doit y être placé.

## Placement des jetons Épaves

Pour placer un jeton Épave, piochez-en 1 dans la pile face cachée, et disposez-le (toujours face cachée) sur l'illustration correspondante de la Tuile.

*Les joueurs ne sont autorisés à prendre connaissance de l'autre face d'un jeton Épave qu'à partir du moment où celle-ci a été Pillée.*

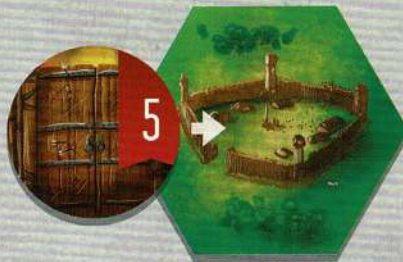


*1 jeton Épave est placé sur la Tuile comportant une Épave*

## Placement des jetons Forteresses

Pour placer un jeton Forteresse, piochez-en 1 dans la pile face cachée, et disposez-le (toujours face cachée) sur l'illustration correspondante de la Tuile.

*Les joueurs ne sont autorisés à prendre connaissance de l'autre face d'un jeton Forteresse qu'à partir du moment où il réussissent un Raid contre celle-ci.*



*1 jeton Forteresse est placé sur la Tuile comportant une Forteresse*

# NOUVELLES ACTIONS

En plus des Actions réalisables dans le jeu de base, 3 nouvelles Actions sont désormais possibles :

1. Piller une Épave
2. Construire un Bâtiment unique (*nécessite 1 Bois*) ou un Avant-Poste
3. Mener un Raid contre une Forteresse (*Action gratuite lors du Déplacement d'un Viking ou le déchargement d'un Drakkar*)



## 1. Piller une Épave

Piller une Épave permet au joueur d'obtenir du Bois, des Provisions, des Armes de Siège, ou de l'Or. Pour 1 Action, un joueur peut Piller une Épave s'il possède au moins 1 Viking sur la zone de Terre d'une Tuile comportant un jeton Épave.

Lors du Pillage d'une Épave, appliquez les règles suivantes :

- Le joueur doit avoir placé au moins 1 Viking sur la zone de Terre d'une Tuile comportant le jeton Épave.
- Une fois Pillé, le jeton Épave est retourné face visible et disposé sur l'emplacement correspondant du Tableau de Bord du joueur.
- Une fois Pillés, les jetons Épaves sont immédiatement utilisables.

## 2. Construire un Bâtiment

Les joueurs peuvent construire 3 Bâtiments uniques durant la partie : le Moulin, l'Atelier, et la Caserne. Pour 1 Action, un joueur peut défausser 1 Bois pour construire un Bâtiment sur une Tuile comportant au moins 1 de ses Vikings.

Lors de la construction d'un Bâtiment, appliquez les règles suivantes :

- Contrairement aux Avants-Postes, les Bâtiments uniques doivent être construits sur la zone de Terre d'une seule Tuile.
- Chaque Tuile ne peut être connectée uniquement qu'à 1 Avant-Poste ou 1 Bâtiment unique (peu importe sa couleur). Dès Tuile comporte soit 1 Avant-Poste, soit 1 Bâtiment unique, plus aucun Avant-Poste ou Bâtiment unique ne peut être posé au centre ou en bordure de cette Tuile.
- Les joueurs doivent posséder au moins 1 Viking sur la zone de Terre de la Tuile sur laquelle ils comptent construire leur Bâtiment.
- Chaque joueur est limité à la construction de 1 Moulin, 1 Atelier, et 1 Caserne. Une fois construits, ces Bâtiments ne peuvent être ni repris, ni déplacés.
- Les joueurs doivent défausser 1 Bois disponible depuis leur Tableau de Bord pour construire 1 Bâtiment.
- Les Bâtiments peuvent être construits sur n'importe quelle zone de Terre. Même celles comportant une Forteresse ou une Colonie.



Dans cet exemple, un Avant-Poste ne peut être construit sur aucunes des bordures connectées à l'Avant-Poste déjà établi. En revanche, un Moulin, un Atelier, ou une Caserne peuvent être construits sur les zones de Terre indiquées, étant donné que ces Tuiles ne sont pas directement reliées à l'Avant-Poste rouge.



### 3. Mener un Raid contre une Forteresse

Les Forteresses fonctionnent de la même manière que les Colonies du jeu de base. Cependant, leurs récompenses sont différentes. Mener un Raid contre une Forteresse peut également conduire à la mort (glorieuse) d'un Viking au combat. Mener un Raid contre une Forteresse est une Action gratuite. Celle-ci est automatiquement déclenchée lorsque qu'un joueur déplace ou débarque 5 de ses Vikings sur une zone de Terre comportant un jeton Forteresse.

Lorsque vous menez un Raid contre une Forteresse, appliquez les règles suivantes :

- Lorsqu'un joueur déplace ou débarque son 5ème Viking sur une zone de Terre comportant une Forteresse, le Raid est automatiquement lancé.
- Une fois le Raid mené, le jeton Forteresse est retourné face visible et disposé sur l'emplacement correspondant de la carte Capitaine du joueur.
- Si le jeton Forteresse comporte 1 ou plusieurs symboles Valkyrie, le joueur perd autant de Vikings qu'indiqué parmi ceux utilisés durant son Raid. Tout comme lors d'un Raid contre un Navire Ennemi, les Vikings morts aux combat doivent être placés sur la carte Capitaine du joueur.

## UTILISATION DES JETONS ÉPAVES

Dès qu'un joueur Pille une Épave, il récupère et place face visible le jeton Épave sur son plateau personnel. Une fois son Pillage effectué, un joueur peut utiliser autant de Bois, de Provisions, et d'Armes de Siège qu'il le souhaite durant son tour, dans la limite des jetons en sa possession. Les jetons utilisés sont ensuite défaussés.



Le **Bois** est requis pour la construction de Bâtiments. Pour construire un Moulin, un Atelier, ou une Caserne, le joueur doit défausser 1 Bois depuis son Tableau de Bord. Cela coûte 1 Action.



Les **Armes de Siège** peuvent être défaussés durant le Raid d'une Colonie ou d'une Forteresse afin d'utiliser 1 Viking de moins que la quantité normalement requise. Un joueur ne peut utiliser qu' 1 jeton Armes de Siège par Raid.



Lorsqu'un joueur défausse 1 **Provision** depuis son plateau personnel, il bénéficie immédiatement de 2 Actions supplémentaires pour son tour de jeu en cours.



L'**Or** est stocké jusqu'à la fin de la partie. Lors du décompte final, chaque joueur gagne 3 PV par jeton Or récupéré et placé sur son Tableau de Bord.



Une fois construits, le Moulin, l'Atelier et la Caserne confèrent de nouvelles habiletés à leurs bâtisseurs, et ce jusqu'à la fin de la partie.



Le **Moulin** offre un nouvel emplacement à son bâtisseur pour Livrer son Bétail, tout comme le Continent dans le jeu de base. Le joueur peut également Livrer du Bétail, en passant à travers les zones de Terre, jusqu'à son Moulin. Si un joueur construit son Moulin sur une zone de Terre comportant déjà du Bétail, ce dernier est automatiquement et immédiatement Livré, et peut être placé sur la carte Capitaine du joueur.

*Le Moulin confère également 1 Point d'Influence pour le Contrôle de l'Île lors du décompte final.*



L'**Atelier** permet à son bâtisseur de construire tous ses futurs Avant-Postes avec 1 seul Viking (plutôt qu'avec les 2 normalement requis). L'emplacement choisi pour l'Atelier n'a pas d'influence sur son effet.

*L'Atelier confère également 1 Point d'Influence pour le Contrôle de l'Île lors du décompte final.*



La **Caserne** permet à son bâtisseur de transporter 1 Viking supplémentaire lors d'une Action de Déplacement de Vikings sur une zone de Terre. Cela implique que le joueur pourra déplacer jusqu'à 3 Vikings, ou 2 Vikings et 1 Bétail, pour 1 seule Action. L'emplacement choisi pour la Caserne n'a pas d'influence sur son effet.

*La Caserne confère également 2 Points d'Influence pour le Contrôle de l'Île lors du décompte final.*

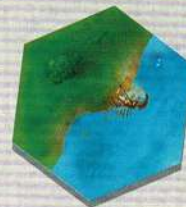
## TIRER DES TUILES

Lorsqu'ils tirent une nouvelle Tuile, les joueurs doivent choisir entre :

- Choisir 1 des Tuiles face visible (à côté de la pioche). Ou,
- Piocher la première Tuile de la pile face cachée.

À chaque fois qu'une Tuile face visible est prise par un joueur, remplacez-la immédiatement par la suivante de la pioche. En fin de partie, si la pioche est vide, le joueur doit choisir l'une des Tuile faces visibles restantes.

*Note : Ceci ne s'applique pas lors d'une partie en solo. À chaque tour, vous devez piocher 3 Tuiles de la pile, en placer 2 au choix et en défausser 1.*





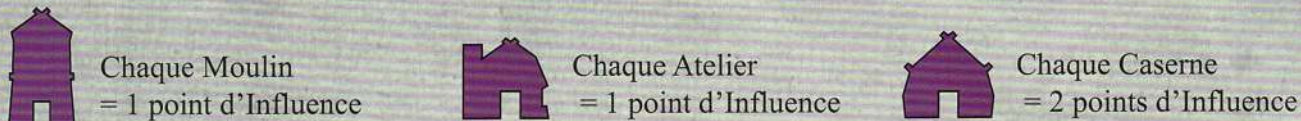
Pensez à utiliser le Livret de score pour un décompte plus pratique !

Procédez au décompte classique du jeu de base, et ajoutez-y les points suivants :

1. Or récupéré = 3 PV par jeton
2. Forteresses prises = 4 à 6 PV par jeton (*la valeur est indiquée sur le jeton*)



Les 3 Bâtiments uniques sont également pris en compte lors du décompte des Points d'Influence pour le Contrôle de l'Île. Ils sont calculés comme suit :



**Forteresses qui n'ont pas été prises lors d'un Raid**

**Point de règle important :** une Île complétée comportant une Forteresse n'ayant pas été prise durant un Raid ne procure aucun Point de Victoire pour le Contrôle de l'Île.

Il faut absolument retirer les jetons Forteresse Ennemie (*via un Raid*) afin de Contrôler les Îles ! Cela ne s'applique pas aux Colonies (*uniquement aux Forteresses*).

Les 3 nouveaux Capitaines confèrent également de nouveaux bonus en fin de partie :

**L'Aventurière**

Gagnez 1 PV supplémentaire pour chaque jeton Épave placé sur votre Plateau individuel.

*Par exemple, si vous possédez 5 jetons Épaves (Or inclu), gagnez 5 PV.*

**Le Berserker**

Gagnez 1 PV supplémentaire pour chacun de vos Vikings mort au combat.

*Par exemple, si 4 de vos Vikings sont héroïquement décédés, gagnez les PV habituels et obtenez un bonus de 4 PV.*

**La Cavalière**

Gagnez 1 PV pour chaque lot de 2 Épaves Pillées (*nombre de jetons retirés des Tuiles, arrondi à l'inférieur*) sur les Îles que vous Contrôlez.

*Par exemple, si les Îles que vous Contrôlez comportaient 7 jetons Épaves, gagnez 3 PV.*