# EMPERIAL SETTLERS OF COMMERCIAL SETTLE SETT

Les colons des trois empires du Nord ont commencé leurs voyages et mis les voiles pour découvrir de nouveaux rivages, espérant y trouver des ressources et étendre leur territoire. Pour faire entrer leur empire dans la légende, ils devront construire de nouvelles structures, s'adapter aux événements, et rivaliser d'audace face à leurs adversaires. Vous ne savez pas qui vous allez affronter - des luttes internes entre clans existent au sein d'un même empire... Quoi qu'il en soit, vous accomplirez votre devoir : vos terres ne suffisent plus pour vous développer, et vous allez vous battre pour acquérir la nourriture et les ressources nécessaires à la prospérité de votre peuple.

Imperial Settlers: Empires du Nord est un jeu de cartes où chaque joueur incarne le chef d'un clan appartenant à l'une des trois factions proposées. La partie se déroule sur plusieurs manches durant lesquelles vous allez explorer de nouveaux territoires, construire des bâtiments, vendre des ressources, et naviguer vers de nouveaux rivages pour les conquérir ou les piller afin d'acquérir encore plus de marchandises! Chaque action vous rapproche de la victoire finale; la partie cesse lorsqu'un joueur passe la barre des 25 points de victoire.

# **BUT DU JEU**

Le but du jeu est d'obtenir plus de points de victoire ( ) que vos adversaires. Vous marquez des points en développant votre clan et en naviguant vers des îles inexplorées. Pendant la partie, de nombreuses actions peuvent rapporter des points, tout comme les cartes Lieu et les ressources que possède votre clan.

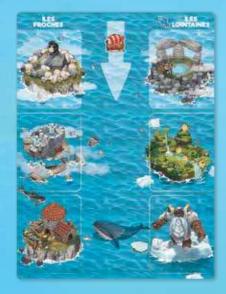
Le joueur qui dispose du plus grand nombre de 🏠 à la fin de la partie est déclaré vainqueur et peut profiter de son vaste empire !

# MATÉRIEL



#### 1 piste de score recto verso

La piste de score sert à compter les PV (😭). Une piste à l'illustration alternative est proposée au verso. Choisissez celle que vous préférez, elles sont équivalentes.



#### 1 plateau Expédition

Le plateau Expédition accueille les différentes cartes Île. Vous y placerez vos navires quand vous ferez l'action Naviguer.



#### 4 marqueurs de score Clan

Chaque joueur possède un marqueur de score Clan qui lui permet de comptabiliser ses 🏠 sur la piste de score.



1 marqueur Premier joueur



33 cartes Clan "Ulaf"



33 cartes Clan "Heidel"



33 cartes Clan "Panuk"



12 cartes Île proche



33 cartes Clan Manurjuk



33 cartes Clan "Glenn"



33 cartes Clan "MacKinnon"



10 cartes Île lointaine

Chaque clan dispose de son propre paquet de cartes (sa pioche). Lorsque vous devez piocher une carte, vous ne pouvez la prendre que dans votre propre pioche, sauf mention contraire. Les cartes Île sont réparties en deux pioches ; vous pourrez aller piller ou conquérir ces îles avec l'action Naviguer.

# MARCHANDISES ET ICÔNES



#### 5 tuiles Action

Chaque tuile représente une action que votre clan peut utiliser. Elles sont recto verso: un côté est réservé au mode solo et l'autre au mode multijoueur.



#### 4 tuiles de Clan (une par couleur)

Lorsque vous payez un ou plusieurs A, placez-les sur la tuile à votre couleur.



Ces pions sont utilisés pour effectuer les actions listées sur les tuiles Action.





20+ Nourriture







2 jetons Multiplicateur

5 jetons Numéro

Les "marchandises" désignent tous les éléments que les joueurs peuvent gagner, comme les cartes, les ressources, les ouvriers et les points de victoire. En voici la liste :



#### Carte

Les cartes Clan représentent des **Lieux** que vous pouvez placer, et des Boosts que vous pouvez jouer de votre main lorsque vous entreprenez certaines actions.

Vous commencez la partie avec trois Lieux en jeu (les champs de base). Au fil du jeu, vous allez ajouter de nouveaux Lieux à votre empire et jouer des cartes Boost qui ont des effets immédiats sur certaines actions. Vous gagnez des cartes lors de la phase d'observation, avec l'action Exploration, et avec certaines actions de Lieu. Sauf mention contraire, lorsque vous devez piocher une carte, vous devez le faire depuis votre propre pioche.

La rubrique Aperçu des cartes vous donne un descriptif détaillé de ces cartes.



#### Points de victoire (PV)

Les PV représentent la gloire et la puissance de votre empire. Vous marquez des PV en faisant certaines actions, en utilisant les Lieux que vous avez placés, en appliquant les bonus de placement, et en pillant des îles. De plus, à la fin de la partie, vous marquez 1 PV pour chaque carte de votre empire (y compris vos cartes de départ), 1 PV par paire de ressources de votre réserve, et 1 PV par pièce d'or de votre réserve.



#### **Ouvrier**

Les ouvriers sont la population de votre clan. Ils permettent de conserver des cartes en main

# Limite de marchandises

Les ressources, les ouvriers et les jetons ne sont pas limités au nombre d'éléments physiques présents dans la boîte. Si vous tombez à court de ces éléments, utilisez les jetons Multiplicateur. Par exemple, s'il n'y a plus assez de pierres et qu'un joueur a besoin de 5 pierres, il peut en prendre une seule et la placer sur un jeton x5.

lors de la **phase d'observation**. Certaines actions de Lieu nécessitent aussi des ouvriers. La plupart du temps, vous allez utiliser vos ouvriers comme monnaie pour **payer** une action. Dans ce cas, vous devez les placer sur votre tuile de Clan pour signifier qu'ils ont été dépensés. Ils reviendront dans votre réserve lors de la phase d'entretien.



#### **Mavire**

Les navires représentent votre capacité de transport. Vous allez les placer sur le plateau Expédition. Lors de la phase d'expédition, vous allez mettre les voiles vers de nouvelles îles (représentées par des cartes) que vous pourrez conquérir ou piller.



#### **Jeton Raid**

Les jetons Raid sont vos unités militaires. Ils peuvent être utilisés pour conquérir des îles à ajouter à votre empire, ou pour mener un Raid sur les cartes de vos adversaires et les épuiser pendant un tour.



#### 🚺 Pièce d'or

Les pièces d'or représentent la richesse de votre clan. Toute pièce d'or peut être utilisée comme n'importe quelle ressource (bois, pierre, nourriture, mouton, poisson), mais l'inverse n'est pas vrai.



La nourriture, le bois, la pierre, le mouton et le poisson sont désignés sous le terme de "ressources" dans la suite de ces règles. Les joueurs acquièrent des ressources depuis leurs champs quand ils font l'action Récolter, mais aussi en pillant des îles et en effectuant d'autres actions. La nourriture permet d'utiliser davantage les pions Action, tandis que le bois et la pierre sont des matériaux de construction pour placer des Lieux. Le poisson permet le plus souvent d'atteindre les îles lointaines, et de nombreuses actions nécessitent un mouton. Enfin, dans certaines situations, effectuer les actions de certains Lieux nécessite des ressources.

# **APERÇU DES CARTES**

Votre pioche comporte deux types de cartes : les CARTES LIEU (fond bois) que vous allez placer ou activer au sein de votre empire, et les CARTES BOOST (fond rouge) que vous jouez lorsque vous effectuez une action spécifique.









**CARTES LIEU** 

**CARTES BOOST** 

CARTES CHAMP DE BASE

De plus, chaque clan dispose de trois cartes **CHAMP DE BASE** uniques (avec un drapeau à damier) : ce sont les Lieux de départ de votre clan. Les champs peuvent être améliorés pour rapporter plus de ressources lorsque vous ferez une action Récolter. Consultez la section **Placer un Lieu** p. 9 pour plus d'informations sur l'amélioration des champs.

Les **cartes Île** sont des cartes spéciales qui sont placées sur le plateau Expédition. Elles se divisent en deux catégories : îles proches et îles lointaines. Vous pouvez les **piller** pour récupérer des marchandises ou les **conquérir** pour en faire de nouvelles cartes Lieu de votre empire.

## **TYPE DE CARTE**

L'icône située à gauche d'une carte définit son type. Chaque pioche de clan dispose de quelques types de cartes uniques, propres à ce clan.

Certains effets de jeu se rapportent à des types de cartes spécifiques, par exemple :





Gagnez 1 🏠 pour chaque 🧶 de votre empire.

Cette carte n'existe qu'en un seul exemplaire dans votre pioche

QQ - Cette carte existe en deux exemplaires dans votre pioche

Nombre d'exemplaires d'une même carte dans votre pioche :

QQQ - Cette carte existe en trois exemplaires dans votre pioche

# **ORGANISATION DES LIEUX**

Vous pouvez placer vos Lieux comme vous le souhaitez dans votre zone de jeu (votre empire). Vous pouvez même les déplacer si cela vous aide dans votre organisation.

Nous vous recommandons toutefois de mettre les champs tout en haut de votre zone de jeu, avec la tuile de Clan à proximité. De plus, comme vous allez devoir épuiser vos cartes en les tournant d'un quart de tour, veillez à conserver suffisamment de place entre elles pour pouvoir le faire.

## **CARTES LIEU**

COÛT DE PLACEMENT DU LIEU

**NOTE :** Le coût de placement d'une carte est parfois une action.



**ICÔNE DU TYPE** 

**DE CARTE** 



NOM DE LA CARTE

NAVIRES JUMEAUX

Spécial : À chaque fois que vous pillez une île, gagnez I

**EFFET DE LA CARTE** 

NOMBRE D'EXEMPLAIRES DANS LA PIOCHE

## **CARTES BOOST**

DOMESTICAL PROPERTY OF THE PRO

ACTION À EFFECTUER POUR JOUER CETTE CARTE



ICÔNE DU TYPE DE CARTE PÉTE EMBASONÉE

NOM DE LA CARTE

FÊTE EMBARQUÉE

Immédiat : Redressez toutes vos îles conquises.

NOMBRE D'EXEMPLAIRES
DANS LA PIOCHE

CARTES ÎLE

COÛT POUR CONQUÉRIR ET RÉCOMPENSES

DISTANCE DE L'ÎLE

ÎLE PROCHE



MARCHANDISES REÇUES SI LA CARTE EST PILLÉE BONUS DE PLACEMENT : EF

NOM DE LA CARTE

Spécial: À chaque fois que vous conquérez une île, gagnez 1

ONUS DE ACEMENT : EFFET UTILISABLE UNE FOIS LA CARTE CONQUISE

BONUS DE PLACEMENT : MARCHANDISES REÇUES SI LA CARTE EST CONQUISE

# MISE EN PLACE 9

**NOTE:** Avant la première partie, prenez le temps de déballer et trier les cartes. Séparez les cartes Île en deux pioches (proches / lointaines) et séparez chaque pioche de cartes Clan. Collez également les autocollants sur les pions Action; chaque pion doit avoir un autocollant "épuisé" d'un côté. Une fois la partie terminée, nous vous recommandons de ranger séparément les pioches pour qu'elles soient plus faciles à retrouver ensuite.

- **1.** Placez la piste de score sur la table. Utilisez le recto ou le verso de la piste selon vos préférences esthétiques.
- 2. Placez le plateau Expédition sur la table, à portée de tous les joueurs.
- **3.** Mélangez la pioche des îles lointaines et placez-la à l'endroit indiqué du plateau Expédition.
- **4.** Mélangez la pioche des îles proches et placez-la à l'endroit indiqué du plateau Expédition.
- **5.** Révélez 2 cartes de chacune des pioches Île et placez-les aux endroits indiqués.
- **6.** Mélangez les 5 tuiles Action et placez-les au hasard pour former un pentagone, à proximité du plateau Expédition (attention de bien les placer du côté multijoueur).
- 7. Choisissez votre clan de prédilection et prenez tout le matériel lié à ce clan. Chacun des six clans dispose du matériel suivant :
  - > 3 cartes Champ de base (qui peuvent aussi être des Lieux)
  - > 30 cartes Clan
  - > 2 jetons Navire de clan
  - > 1 marqueur de score

Placez vos 3 Champs de base devant vous. Mélangez le reste de vos cartes pour former votre pioche de clan et placez-la à proximité, face cachée. Remettez le matériel des clans non joués dans la boîte.

- 8. Choisissez chacun votre couleur de joueur (parmi les quatre) et prenez les 2 pions Action et la tuile de Clan de cette couleur. Placez-les à proximité de vos Champs.
- 9. Placez votre marqueur de score sur le 0 de la piste.
- **10.** Placez toutes les marchandises et jetons supplémentaires à portée de main pour former la réserve.
- 11. Recevez immédiatement les marchandises indiquées sur vos Champs de base et rangez-les devant vous pour former votre stock personnel. Placez-y aussi 5 ...
- **12.** Déterminez au hasard qui sera le premier joueur. Ce joueur reçoit le marqueur Premier joueur.
- **13.** Avant de commencer, piochez tous 5 cartes de votre pioche, consultezles et conservez-en 3. Défaussez les 2 autres (mettez-les face visible à côté de votre pioche). Ces 3 cartes sont votre main de départ.



# TOUR DE JEU

Les règles suivantes sont conçues pour les parties de 2 à 4 joueurs. Le mode Solo utilise aussi ces règles, mais avec des ajustements présentés dans le livret dédié.

Le clan Ulaf et le clan Glenn sont des candidats idéaux pour vos premières parties, car ils sont faciles à jouer. Les autres clans ont des effets de cartes plus complexes et ils sont plus difficiles à prendre en main pour les débutants.

Le jeu se déroule en plusieurs manches, lesquelles sont divisées en quatre phases :

# PHASE D'OBSERVATION

Les joueurs acquièrent de nouvelles cartes.

## PHASE D'ACTIONS

La phase principale de la manche. Les joueurs utilisent leurs cartes, leurs ressources, leurs ouvriers, etc. pour effectuer des actions, étendre leur empire et marquer des points de victoire.

# PHASE D'EXPÉDITION

Les joueurs qui ont décidé de naviguer vers les îles (proches ou lointaines) choisissent des cartes Île à conquérir ou à piller, dans l'ordre de la file d'attente.

# PHASE D'ENTRETIEN

Les joueurs redressent les cartes Lieu de leur clan et récupèrent leurs ouvriers.

# Les marchandises ne sont pas défaussées pendant la phase d'entretien!

> Les phases s'enchaînent dans le même ordre lors de chaque manche. Lorsqu'un joueur atteint ou dépasse 25 points de victoire lors de la phase d'actions, on termine la manche en cours, puis la partie se termine.

# PHASE D'OBSERVATION

Lors de cette phase, les joueurs peuvent acquérir jusqu'à 4 nouvelles cartes à ajouter à leur main.

#### Pour jouer la phase d'observation, tous les joueurs suivent ces étapes :

- A) Chaque joueur met sa main de cartes de côté.
- **B)** Chaque joueur pioche 4 cartes de sa pioche et décide lesquelles il souhaite conserver.
- c) Pour chaque carte qu'il souhaite conserver, chaque joueur doit dépenser 1 Agu'il place alors sur sa tuile de Clan.
- D) Toute carte non conservée est défaussée.
- **E)** Les joueurs récupèrent les cartes mises de côté en A, et les ajoutent aux cartes conservées en C.

#### Exemple:



2 cartes défaussées

2 cartes conservées (coût: 1 ouvrier chacune)

**IMPORTANT:** Certaines cartes ont un effet de stockage qui rapporte des marchandises supplémentaires lorsque suffisamment de marchandises y sont assignées. Ces marchandises sont acquises à la fin de la phase d'observation, avant de commencer la phase d'actions (voir p. 12 pour plus d'informations).

NOTE 1: Le nombre de cartes en main est illimité.

**NOTE 2:** S'il n'y a plus de cartes dans votre pioche, mélangez la défausse pour former une nouvelle pioche.

> Les cartes tenues en main doivent rester cachées des autres joueurs.

# Et la phase de production?

Les joueurs d'Imperial Settlers seront surpris de ne pas trouver de phase de production : il n'y en a pas dans Empires du Nord. C'est avec l'action Récolter que vous gagnerez les marchandises de vos cartes Champ.

# PHASE D'ACTIONS —

Il s'agit de la phase principale du jeu. Les joueurs vont pouvoir placer des Lieux, utiliser leur pion Action, lancer un Raid contre un adversaire ou utiliser les actions des Lieux qu'ils ont déjà placés.

En commençant par le premier joueur puis dans le sens horaire, chaque joueur effectue une action. Un joueur qui ne souhaite pas faire d'action peut passer son tour.

# **ACTIONS DISPONIBLES** -

- > Placer un Lieu
- > Utiliser un pion Action
- > Lancer un Raid
- > Utiliser l'action d'un Lieu

Ces actions sont décrites en détail plus loin (p. 9 à 11).

- > Si vous passez votre tour, vous ne pouvez plus effectuer d'actions pendant cette manche. Vous ne pouvez pas non plus être visé par les actions des autres joueurs; par exemple, si vous avez passé, vous ne pouvez plus être victime d'un Raid.
- > Vous pouvez effectuer autant d'actions que vous le souhaitez pendant une manche, quel que soit leur type, tant que vous les faites une par une.
- > La phase d'actions s'arrête lorsque tous les joueurs ont passé. Si un joueur atteint ou dépasse 25 the lors de cette phase, la partie s'arrête à l'issue de la phase d'expédition de cette manche.

# Note à l'attention des joueurs d'Imperial Settlers

Vous ne pouvez pas payer 2 ouvriers pour obtenir une ressource ou une carte.

# PHASE D'EXPÉDITION

L'un après l'autre, en commençant par le premier jeton Navire placé le plus haut dans la file, les joueurs choisissent une île à **piller** ou **conquérir** pour chacun de leurs navires.

À votre tour, vous pouvez choisir une **île proche** face visible, ou piocher en aveugle la première carte de la pioche des îles proches. Cependant, pour piller ou conquérir les îles lointaines (visibles, ou au sommet de la pioche), vous devez avoir assigné un **poisson** à votre navire : le voyage consomme des vivres !

**Piller** une île ne vous coûte rien de plus : récupérez les marchandises de la rubrique "piller pour gagner", puis défaussez-la carte à l'endroit approprié.

**Conquérir** une île n'est possible que si vous avez assigné un jeton Raid à votre navire. Si c'est le cas, placez une île dans votre empire et accédez à son effet. Chaque île conquise rapporte aussi 1 PV à la fin de la partie, comme tout autre Lieu.

Une fois que vous avez choisi une île à piller ou conquérir, replacez le navire que vous avez utilisé dans votre stock personnel avec le reste de vos marchandises et défaussez tout jeton Raid et/ou Poisson assigné à ce navire, même si ces jetons n'ont finalement pas été utilisés. C'est maintenant au tour du navire suivant dans la file.



**NOTE 1**: Certaines cartes ont un effet Spécial qui se déclenche lorsqu'une carte est conquise. Appliquez cet effet au moment où vous placez la carte conquise dans votre empire, et non au moment où vous assignez un navire lors de l'action Naviguer (voir p. 10).

**NOTE 2:** Lorsqu'une pioche de cartes Île s'épuise, mélangez sa défausse pour former une nouvelle pioche.

# PHASE D'ENTRETIEN

NOTE: Il n'y a pas de phase d'entretien lors de la dernière manche.

#### Lors de cette phase:

- > Remettez tous les ouvriers de votre tuile de Clan dans votre réserve.
- > Redressez toutes les cartes de votre empire pour les réinitialiser.
- > Récupérez vos pions Action qui se trouvaient sur les tuiles Action.
- > Défaussez les îles visibles et remplacez-les par de nouvelles îles.
- > Passez le marqueur Premier joueur au joueur suivant (sens horaire).

**IMPORTANT :** Les marchandises ne sont jamais défaussées à la fin de la manche.

# FIN DU JEU

La partie continue jusqu'à ce qu'un joueur atteigne ou dépasse 25 plors de la phase d'actions. Une fois ce seuil atteint, la partie s'arrêtera à la fin de la manche en cours.

Calculez votre score final comme suit:

- > PV de la piste de score;
- > +1 PV pour chaque carte de votre empire (en comptant les champs, les améliorations de champs et les îles conquises);
- > +1 PV pour chaque paire de ressources de votre réserve (ne comptez pas les ressources assignées à des cartes);
- > +1 PV pour chaque pièce d'or de votre réserve (ne comptez pas les pièces d'or assignées à des cartes).

Le joueur qui a le plus de points de victoire l'emporte.

# ÉGALITÉ

S'il y a égalité entre plusieurs joueurs, départagez-les comme suit, dans l'ordre : plus grand nombre de Lieux dans l'empire, plus grand nombre d'ouvriers, plus grand nombre de cartes en main. Si, malgré ces trois éléments, plusieurs joueurs sont encore à égalité, ils se partagent la victoire.

# APERÇU DES CLANS

Chaque clan nécessite une approche particulière et fait appel à des mécanismes différents. Leur difficulté varie de 1 (facile) à 10 (difficile).



#### **CLAN GLENN**

Dans ce clan écossais, tout le monde travaille de concert pour atteindre ses objectifs. Les Glenn se soutiennent mutuellement grâce à leur joyeux chef et leur esprit d'équipe.



#### **CLAN ULAF**

Ulaf mène son clan dans le plus pur respect des traditions vikings. Il est convaincu que tous les Vikings doivent se battre, naviguer et conquérir. Aiguiser sa hache est presque un sport national pour les membres du clan.



#### **CLAN PANUK**

Panuk vit beaucoup pour ses pingouins, mais elle ne perd pas le nord - elle rassemble des cartes de types différents, crée des ensembles de cartes, et optimise leurs interactions pour maintenir l'ordre dans son empire.



#### CLAN HEIDEL

Heidel et ses sbires ne jurent que par la boisson, quitte à boire une chope de trop (quand ce n'est pas cent). Ces Vikings sont donc un peu fatigués, mais ils compensent par une bonne humeur permanente.



#### CLAN NANURJUK

Certains Inuits ne se sédentarisent jamais. Nanurjuk et les siens ont appris à survivre dans les environnements les plus rudes, sans jamais poser leurs valises.



#### **CLAN MACKINNON**

Certains Écossais ont la réputation d'être près de leurs sous... mais ceux qui partagent cette tendance sont aussi avides des bons conseils de leurs semblables! Mackinnon a donc créé un clan de banquiers férus d'investissements, de crédits et de bénéfices.

# **ACTIONS**

# PLACER UN LIEU

Cette action vous permet de placer une carte Lieu de votre main dans votre empire.

# POUR PLACER UN LIEU, VOUS DEVEZ:

- **1.** Choisir dans votre main la carte Lieu que vous voulez placer.
- 2. Payer le coût de placement indiqué en haut à gauche. Il peut être exprimé en marchandises (qui doivent alors être remises dans la réserve) ou demander une action spécifique (voir CHAMPS plus loin).
- **3.** Placer la carte dans votre empire. Vous pouvez le réorganiser comme bon vous semble.





# **COÛT DE PLACEMENT**

Pour placer un Lieu, vous devez défausser les marchandises requises depuis votre stock personnel : bois, pierre, mouton et/ou poisson.

Par exemple, pour placer un Commerce fluvial, le clan Nanurjuk doit défausser 1 pierre. Celle-ci est remise dans la réserve.

Si le coût est <a>A</a>, vous devez payer un ouvrier qui est alors **dépensé** (mettez-le sur votre tuile de Clan). Tout nouveau Lieu ajouté à votre empire arrive redressé (par opposition à épuisé – voir lexique p. 12); il pourra être utilisé dès l'action suivante.

Les **CHAMPS** de votre empire sont une exception, car ils ne nécessitent pas de ressources pour être placés, mais vous demandent de réaliser une action spécifique, comme si vous jouiez une carte Boost. De plus, lorsque vous placez une carte **CHAMP** dans votre empire, vous gagnez immédiatement les marchandises indiquées dessus.

## **EFFETS DES LIEUX**

Il existe quatre effets différents sur les cartes Lieu.

#### **CHAMPS**

Ces cartes n'affichent aucun mot-clé, simplement des icônes. Celles-ci représentent les marchandises qui peuvent y être récoltées. Vous recevez immédiatement les marchandises indiquées au moment où vous placez le champ, puis à chaque action Récolter effectuée sur ce champ.

**IMPORTANT:** Certains champs sont des améliorations et ne peuvent être placés seuls. On les reconnaît au bandeau de ressources qui apparaît à droite de la carte. Une fois placés, ces champs **doivent** être associés à un champ de votre empire du même type de marchandises. Glissez la carte d'amélioration sous le champ voulu en ne laissant dépasser que la ressource de droite. Lorsque vous placez une amélioration de champ, vous prenez **uniquement** les marchandises fournies par cette carte, et non celles du champ amélioré. En revanche, si vous récoltez un champ équipé d'améliorations, alors vous récupérez les marchandises du champ et de ses améliorations. Comme tout autre Lieu, les améliorations de champ rapportent 1 a la fin de la partie.

#### SPÉCIAL

Ces cartes ont des effets spéciaux décrits en détail. Ces effets peuvent se déclencher pendant le tour de n'importe quel joueur. Dans certains cas, ils vous rapportent des ressources après une action donnée.

#### **ACTION**

Pour utiliser l'effet de cette carte, vous devez l'épuiser en la tournant de 90°. Vous devez ensuite payer le coût indiqué dans le texte de l'effet, le cas échéant. Une carte épuisée n'est plus disponible pour le reste de la manche.

**IMPORTANT :** Seules les cartes Lieu avec un effet "Action" doivent être épuisées pour être utilisées. Les champs et les cartes de type "Spécial" ne doivent pas être épuisés, même si vous vous en servez plusieurs fois, à moins que cela ne soit explicitement indiqué.

**NOTE 1:** Certains Lieux ont un bonus de placement. C'est un effet unique qui se déclenche lorsque vous placez le Lieu en question dans votre empire.

POTE 2: Certains effets proposent plusieurs choix séparés par une barre oblique "/".

Considérez-la comme un "ou".

Vous devez choisir une des deux options quand vous y êtes confronté; par exemple, s'il est indiqué "Gagnez 1 / O", vous devez prendre 1 / Ou 1 O.

NOTE 3: Certains effets vous permettent de piller ou conquérir une île immédiatement, sans attendre la phase d'expédition. Dans de tels cas, vous devez tout de même disposer d'un navire sur le plateau Expédition (avec des jetons assignés, au besoin). Ce type d'effet permet au navire de piller ou de conquérir avant la phase d'expédition et de gagner la carte ou les marchandises pendant la phase d'actions. Le navire revient ensuite dans votre stock personnel, tandis que tout jeton Raid et/ou Poisson est défaussé comme d'habitude (même s'ils n'ont pas été utilisés). Un navire récupéré de cette façon peut être réutilisé ensuite pour naviguer (voir plus loin).

# **ACTIONS**



# UTILISER UN PION ACTION

X

**ACTIF** 

ÉPUISI

À votre tour, vous avez accès à cinq actions spécifiques grâce à votre pion Action. Ces actions se présentent sous la forme d'un pentagone de cinq tuiles.

# **EXPLORER**

Piochez une seule carte du dessus de votre pioche et prenez-la en main.

#### **PEUPLER**

Prenez un A depuis la réserve et posez-le dans votre stock personnel. Il est maintenant disponible pour le reste de la manche et de la partie.

## **CONSTRUIRE**

Placez **gratuitement** une carte Lieu de votre main, sans payer les marchandises requises. Les **champs** ne peuvent pas être placés de cette façon, car ils nécessitent une action spécifique pour être placés, et non des marchandises.

# **RÉCOLTER**

Gagnez les marchandises d'un champ de votre empire (s'il a des améliorations, ces améliorations vous rapportent aussi des marchandises).

# **NAVIGUER**

Placez l'un de vos jetons Navire entre les îles sur le plateau Expédition. Le premier joueur à effectuer une action Naviguer place son jeton Navire sur la flèche. Les joueurs suivants placent les leurs en dessous du premier, formant ainsi une ligne.

Si vous choisissez cette action, vous devez **immédiatement** décider si vous voulez assigner un de vos set/ou un de vos set/ou un de vos set/ou un de vos set/ou conquérir une île). Il n'y a pas de limite au nombre de navires que le plateau Expédition peut accueillir.

**NOTE 1:** Les jetons Navire commun sont identiques, et lors de la même manche, plusieurs joueurs peuvent acquérir et utiliser des navires communs pour naviguer. Pour savoir quel navire appartient à qui, utilisez les jetons Numéro fournis. Par exemple, si vous placez un navire commun avant vos adversaires, prenez le jeton n° 1 pour marquer que le premier navire du plateau Expédition est le vôtre. Si deux navires communs viennent à changer de place dans la file, échangez les jetons entre les joueurs pour refléter ce changement.

**NOTE 2:** Le clan Ulaf dispose de 3 jetons Navire, mais il commence la partie avec deux d'entre eux. Pour obtenir le troisième jeton Navire, il faudra placer la carte ATELIER DE FLOKI durant la phase d'actions.

Pour effectuer une action sur une tuile Action, vous devez y placer un pion Action, côté **actif** (sans la croix) visible.

Lors de n'importe lesquels de vos tours ultérieurs lors de cette manche, vous pouvez dépenser 1 pour déplacer un de vos pions Action sur une tuile adjacente et effectuer l'action de cette tuile. Ensuite, retournez votre pion Action sur son côté épuisé pour indiquer qu'il ne pourra plus être utilisé lors de cette manche. Il est donc possible d'utiliser chaque pion Action deux fois par manche.

Lorsque vous déclarez une action de tuile, mais avant de résoudre son effet, vous pouvez jouer **une seule** carte Boost **ou** placer un champ, à condition que l'action indiquée dans leur coin supérieur gauche corresponde à celle que vous entreprenez. Ces cartes doivent toujours être résolues (jouées ou placées) en premier, puis vous effectuez l'action que vous aviez déclarée.

**NOTE:** Toute action déclarée doit être résolue; vous ne pouvez pas effectuer une action que vous n'aviez pas l'intention de faire juste pour jouer une carte Boost. Par exemple, vous ne pouvez pas effectuer une action Construire pour jouer une carte Boost sans placer une carte de votre main dans votre empire. De même, vous ne pouvez pas effectuer une action juste pour jouer une carte Boost qui vous permet de déplacer votre pion sur une autre action et jouer celle-ci à la place de la première.

#### **Cartes Boost et Champ**

Les effets de ces cartes doivent être résolus dès qu'elles sont jouées. Lorsque vous jouez une carte avec un effet "Immédiat", cette carte est ensuite défaussée.

#### Carte du clan Glenn - Glacier du quartier

Cette carte est à la fois un champ et une amélioration. Vous pouvez la placer comme champ, ou l'utiliser comme amélioration d'un champ de déjà placé.

- > Il n'y a pas de limite au nombre de pions Action qu'une tuile Action peut accueillir.
- > Le cercle des tuiles Action est formé au hasard au début de la partie, mais il ne change plus ensuite.

Certains effets de cartes vous permettent de jouer une de ces cinq actions comme si vous y aviez placé un pion Action. À chaque fois qu'une carte affiche une action en lettres capitales, vous devez la résoudre comme si vous aviez placé un pion Action sur la tuile correspondante. Cela signifie que vous pouvez jouer une carte Boost ou placer un champ avant de résoudre l'effet de la carte, et donc avant de résoudre cette action.



# LANCER UN RAID

Cette action vous permet de lancer un raid contre une carte Lieu avec un effet "Action" d'un adversaire et de l'épuiser immédiatement, empêchant l'adversaire de s'en servir jusqu'à ce qu'elle soit redressée.

Vous pouvez utiliser cette action uniquement si vous avez un jeton Raid. Seuls les Lieux avec un effet "Action" peuvent être pris pour cible par un raid. Vous ne pouvez pas lancer un raid contre un adversaire qui a passé son tour.

#### **POUR LANCER UN RAID CONTRE UN LIEU ADVERSE:**

- > Choisissez n'importe quelle carte Lieu avec un effet "Action" chez un adversaire.
- > Défaussez 1 jeton 🦓 .
- > Épuisez la carte choisie (tournez-la de 90°).



# **UTILISER UNE ACTION DE LIEU**

Cette action vous permet d'utiliser l'effet d'une carte Lieu avec un effet "Action" de votre empire.

Vous ne pouvez effectuer cette action que si vous disposez d'une carte Lieu redressée (non épuisée) avec une action dans votre empire.

# POUR EFFECTUER L'ACTION D'UN LIEU, VOUS DEVEZ :

- > Choisir la carte Lieu avec l'action que vous voulez effectuer dans votre empire.
- > Payer les marchandises requises, en les remettant dans la réserve. Si vous devez payer des ouvriers, placez-les sur votre tuile de Clan.
- > Résoudre l'effet de l'action choisie.
- > Épuiser la carte choisie (en la tournant de 90°) pour indiquer que ce Lieu a déjà été utilisé lors de cette manche.



NOTE 1: Les effets des Lieux interagissent souvent avec un type de carte spécifique, représenté par une icône. Dans ce cas, toutes les cartes de votre empire affichant cette icône à gauche de leur nom sont concernées. Par exemple, la carte Chantier naval gelé du clan Panuk rapporte 1 pour chaque de votre empire. Lorsque vous la placez, comptez toutes les cartes marquées de cette icône et marquez immédiatement autant de points de victoire.

**NOTE 2 :** Si une carte vous rapporte des points de victoire, marquez-les immédiatement sur la piste de score. Si elle vous rapporte des marchandises, prenez-les dans la réserve.

AUTEUR : Ignacy Trzewiczek DÉVELOPPEMENT : Joanna Kijanka ILLUSTRATIONS : Roman Kucharski CONCEPTION GRAPHIQUE : Rafał Szyma ASSISTANT CONCEPTION GRAPHIQUE : Aga Jakimiec DIRECTEUR DE PRODUCTION : Grzegorz Polewka CHEF DE PROJET : Rafał Szyma RÈGLES : Matt Dembek TRADUCTION : Antoine Prono (Transludis) ÉDITION FRANÇAISE : IELLO RELECTEURS : Mathilde Audinet,

Xavier Taverne, Robin Houpier, Alain Wernert



© 2019 PORTAL GAMES Sp. z o.o. ul. św. Urbana 15, 44-100 Gliwice, Poland

Tous droits réservés. La reproduction et la publication des règles, du matériel de jeu ou des illustrations sans l'autorisation de Portal Games sont interdites.



# Édition française distribuée en exclusivité par IELLO

Visuels non contractuels, les couleurs et détails peuvent varier. IELLO - 9, avenue des érables, lot 341 54180 Heillecourt - FRANCE

Cher joueur, nos jeux sont assemblés avec le plus grand soin. Toutefois, s'il manque quoi que ce soit dans votre exemplaire, nous en sommes désolés. Merci de nous le signaler sur : sav@iello.fr

# **MOTS-CLÉS ET RAPPELS**

# MOTS-CLÉS DES CARTES

**ASSIGNER** - Lorsque vous devez assigner des 6 ou des marchandises, prenezles dans votre stock personnel et placez-les sur la carte indiquée. Ils y restent jusqu'à ce qu'ils soient libérés ou défaussés par un autre effet. Si une carte demande d'assigner une marchandise spécifique (par ex. ), vous ne pouvez pas assigner de l'or à la place. **Ne retirez pas les marchandises assignées lors de la phase d'entretien.** 

**AVANCER UN (a)** - Vous permet de gagner une place dans la file du plateau Expédition. Prenez la place du navire qui vous précède.

**BONUS DE PLACEMENT** - Un effet unique qui s'active lorsque vous placez un Lieu dans votre empire.

**CHERCHER** - Lorsqu'un effet vous demande de chercher une carte, parcourez votre pioche pour la trouver, prenez-la, puis mélangez votre pioche.

**COPIE** - Placez une carte Copie juste à côté d'une autre carte de votre empire (ou bien partiellement en-dessous) pour dupliquer cette carte. Une fois que vous avez décidé quelle carte copier, **vous ne pouvez plus déplacer la carte Copie**, sauf mention contraire.

**DÉPLACER UN PION ACTION** - Vous pouvez déplacer un pion Action que vous avez déjà utilisé. Cet effet vous permet de préparer un déplacement futur, que vous résoudrez en payant . Par exemple, il vous permet de faire la même action deux fois avec le même pion Action.

**ÉPUISÉ / REDRESSÉ** - Les Lieux et les îles avec un effet "Action" de votre empire sont les seules cartes qui peuvent être épuisées, sauf indication contraire. Épuiser une carte signifie que vous la tournez de 90° pour indiquer qu'elle a été utilisée. Certains effets permettent de redresser des cartes épuisées : elles peuvent alors être réutilisées. Toutes les cartes épuisées sont redressées lors de la phase d'entretien.

**GAGNER** - Lorsque vous gagnez des marchandises, ajoutez-les à votre stock personnel (ressources) ou augmentez votre score en fonction sur la piste de score (😭). Conservez les 🔮 et 🏙 que vous gagnez jusqu'à la fin de la partie.

**IMMÉDIAT** - Lorsque vous jouez une carte avec un effet "Immédiat", résolvez cet effet puis défaussez la carte.

**LIBÉRER** - Libérer une marchandise, c'est la retirer d'une carte à laquelle elle est assignée. Elle regagne alors votre réserve et redevient disponible. Vous pouvez l'utiliser pendant la manche actuelle.

**PAYER** - Lorsque vous payez des marchandises, retirez-les de votre stock personnel et mettez-les dans la réserve (sauf les <a>A</a>, que vous placez sur votre tuile de Clan).

**RÉCUPÉRER** - Récupérer un 🍇, c'est le reprendre de votre tuile de Clan. Il regagne alors votre réserve.

# RAPPELS IMPORTANTS

- > Lorsqu'un Lieu vous donne des PV, reportez-les immédiatement sur la piste de score.
- > Les pièces d'or peuvent être utilisées à la place de n'importe quelle ressource (bois, pierre, mouton, poisson, nourriture), mais l'inverse n'est pas vrai. Vous ne pouvez pas échanger un jeton de ressource contre une pièce d'or.
- À chaque fois que vous gagnez des ressources, des ouvriers ou des jetons, prenez-les dans la réserve, sauf indication contraire.
- > Lorsque vous défaussez des ressources ou des jetons, ils retournent dans la réserve.
- > Lorsque vous payez des ouvriers, placez-les sur votre tuile de Clan.
- > Les ressources, ouvriers et jetons d'un joueur doivent rester visibles de tous.
- > Lorsque vous piochez une carte, vous devez le faire depuis votre pioche, sauf indication contraire.
- > Lorsque vous défaussez une carte, défaussez-la sur votre propre pile de défausse.
- > Quand vous épuisez une pioche (quelle qu'elle soit), mélangez la défausse correspondante pour former une nouvelle pioche.
- > Les cartes ont priorité sur les règles génériques quand elles les modifient.
- > Lorsqu'un effet permet à un joueur de déplacer son pion Action, il déplace simplement son pion, sans résoudre l'action de la tuile d'arrivée.





NOTE: Le mode solo demande une bonne compréhension des mécanismes de base du jeu. Lisez d'abord attentivement le livret de règles et, ensuite seulement, prenez connaissance des règles solo ci-contre. Il est conseillé de jouer d'abord quelques parties à plusieurs.

Le mode solo d'imperial
Settlers: Empires du Nord
vous propose des scénarios
uniques qui vous feront
aborder le jeu et son rythme
d'une façon différente.
Chaque scénario modifie à
sa manière la mise en place,
les règles et le décompte
final, mais tous ont un socle
commun, que nous vous
présentons ici.

#### **AVANT LA PARTIE**

Le mode solo modifie considérablement la durée de la partie; il se joue en quatre manches durant lesquelles vous allez chercher à battre à la fois votre record et le seuil de victoire (en PV) fixé par le scénario. En fonction du clan et des tactiques utilisées, vous n'arriverez pas aux mêmes résultats. Si vous notez vos scores et les comparez avec ceux d'autres joueurs en ligne, prenez soin de marquer le clan utilisé, car certains scénarios sont plus faciles avec un clan donné.

Une fois que vous avez mis en place le jeu (voir p. 5 du livret de règles), décidez du scénario que vous allez jouer, et ouvrez ce livret à la page appropriée. Vous n'êtes pas obligé de jouer les scénarios dans l'ordre.

Placez un marqueur de score inutilisé sur la case "1" pour servir de compte-tours et avancez-le d'un cran à chaque phase d'entretien.

Enfin, consultez la rubrique **Mise en place** du scénario et appliquez les changements indiqués avant de commencer.

## **PENDANT LA PARTIE**

Veillez à respecter les modifications suivantes en cours de jeu.

À la fin de la phase d'observation, après avoir récupéré vos cartes, piochez un des cinq jetons Numéro au hasard et résolvez l'événement de la table d'événements qui y correspond. Vous pouvez être amené à piocher le même jeton plusieurs manches de suite, c'est normal (remélangez-les bien à chaque fois). Si vous ne pouvez pas payer les marchandises requises par l'événement, perdez 2

Lors de la **phase d'actions**, il n'y a aucun changement, si ce n'est que vous faites vos actions une par une sans qu'un autre joueur ne vous interrompe avec ses actions.

De plus, vous pouvez utiliser le Lieu proposé par le scénario (dans l'encadré bleu). Notez qu'il ne rapporte aucun 😭 à la fin de la partie. S'il s'agit d'un Lieu avec un effet "Action", souvenez-vous que vous devez l'épuiser après utilisation (plutôt que de le tourner d'un quart de tour, recouvrez-le du marqueur Premier joueur).

Lors de la **phase d'expédition**, rien ne change.

Enfin, lors de la phase d'entretien :

- > retournez toute tuile Action abritant un de vos pions côté "VARIANTE SOLO";
- > retournez toute tuile Action vide côté blanc.

Si un pion est sur une tuile qui est déjà côté "**VARIANTE SOLO**", ne retournez pas la tuile. Notez que ce côté affiche un coût plus élevé.

Récupérez ensuite vos pions, puis avancez le compte-tours d'une case et terminez la phase d'entretien.

**NOTE:** Planifiez soigneusement vos actions, car il est très facile de se bloquer tout seul sur la roue des actions (par exemple si vous ne prévoyez pas le nécessaire pour une action *Récolter* une manche à l'avance).

Enfin, n'oubliez pas de regarder les changements spécifiques et règles spéciales du scénario.

# APRÈS LA PARTIE

À l'issue de la quatrième (et dernière) manche, calculez votre score final (ne comptez pas le Lieu proposé par le scénario), en prenant en compte les changements propres au scénario. Vérifiez si vous avez atteint le seuil de victoire du scénario : si oui, vous avez gagné! N'hésitez pas à partager votre score sur les réseaux sociaux.

#### Questions supplémentaires

Si, en cours de partie, vous rencontrez un problème avec un clan donné sur un scénario spécifique, rendez-vous sur iello.com pour trouver votre réponse.



## L'HIVER VIENT

Les prêtres, devins et autres mages sont unanimes : l'hiver arrive, et ce sera le plus rude que l'homme ait jamais connu. Vous devez vous préparer au pire : ne perdez pas de temps !

#### **MISE EN PLACE**

> Prenez 3 en plus des ressources de vos champs de base.

#### RÈGLES SPÉCIALES

> **Action**: Payez 2 pour gagner 1 ... Pas de limite d'activation.

#### **DÉCOMPTE FINAL**

➤ Avant de compter vos ; nourrissez votre peuple : vous devez payer 1 / pour chaque de votre empire (qu'il soit dans votre stock, dépensé ou assigné).

Pour chaque non nourri, perdez 3 ; ...



SEUIL DE VICTOIRE : 30

## TABLE D'ÉVÉNEMENTS

Payez 1 ...

#### **VOYAGEURS À NOURRIR**

2 Vous pouvez payer 1 voice pour gagner 2 voice.

#### **TERRES GELÉES**

Épuisez un champ, qui ne peut rien faire gagner tant qu'il est épuisé. Redressez-le lors de la phase d'entretien.

#### BLIZZARD

Défaussez 1 de votre main, si possible.

#### **NUITS FROIDES**

Payez 1 ou épuisez
1 champ, qui ne peut rien
faire gagner tant qu'il est
épuisé. Redressez-le lors de
la phase d'entretien.

#### GARDE-MANGER SOUTERRAIN

Action: Payez 1 , 1 et 1 pour gagner 4 .

## **AVANT-POSTE**

Après des semaines de navigation, votre clan voit enfin la terre apparaître. Hélas, l'accès vers l'intérieur du continent semble délicat. Vous allez devoir faire au mieux avec ce que vous trouvez.

#### **MISE EN PLACE**

Préparez une des pioches de clan inutilisées et piochez-y cinq cartes. Placez ces cartes devant vous face cachée pour former les fondations de vos propres cartes Lieu.

#### RÈGLES SPÉCIALES

- Vous pouvez placer autant de cartes Lieu avec un effet "Action" que de fondations, mais pas davantage. Lorsque vous placez une carte Lieu de ce type, posez-la sur une des fondations disponibles.
- Les îles conquises ne comptent pas dans ce total : lorsque vous les placez dans votre empire, ne les posez pas sur des fondations.

- > Si vous voulez placer une carte Lieu avec un effet "Action" par-dessus une autre, vous devez payer 1 supplémentaire. La nouvelle carte annule et remplace l'ancienne.
- À chaque fois que vous faites une action Explorer, vous pouvez payer 1 pour gagner une nouvelle fondation (prenez une carte dans la pioche de clan inutilisée et posez-la face cachée devant vous).

#### **DÉCOMPTE FINAL**

- Chaque carte Lieu avec un effet "Action" recouverte (et toujours présente) vaut
   à à la fin de la partie. Celles qui sont posées dessus valent 1 .
- > Chaque île de votre empire vaut 2 in au lieu de 1.
- Chaque du Quartier général vaut
   1 ...

SEUIL DE VICTOIRE : 40

## TABLE D'ÉVÉNEMENTS

SOUTIEN ROYAL Gagnez 2 M.

## NOUVEAUX HORIZONS

- 2 Vous pouvez payer 2 pour gagner 2 fondations.
- WIEUX CORPS DE GARDE Gagnez 1 et 1 .
- 4 AIDE LOCALE EXPLOREZ.

#### **SOUTIEN DE L'AVANT-POSTE**

5 Gagnez 1 **//**, 1 **//**, 1 **//** et 1 **//**.

#### QUARTIER GÉNÉRAL

Action: Assignez 1 pour EXPLORER.

## LA CRIQUE DES PIRATES

C'est au cours d'un de vos nombreux voyages que vous êtes tombé sur des pirates. Vous ne l'auriez pas cru, mais vous avez été séduit par leur style de vie. Maintenant, vous êtes à la tête d'un clan de pirates, et l'aventure vous appelle. Mais vous ne pouvez pas laisser votre crique sans surveillance!

#### MISE EN PLACE

- Prenez 2 cartes île proche dans la pioche et ajoutez-les à votre empire comme si vous les aviez conquises.
- > Prenez 1 🙆 en plus des 5 de départ.

#### **RÈGLES SPÉCIALES**

- > Nouvel effet de jeu Protégez la crique (voir ci-contre) : payez 1 pour chaque Lieu de votre empire (sauf les champs et les îles). Si vous ne payez pas pour un ou plusieurs Lieux, ils sont défaussés.
- ➤ Vous pouvez placer n'importe quelle île (proche ou distante) de votre main, comme si elles affichaient le coût suivant : payez 1 pour placer.
- Chaque fois que vous pillez une île, mélangez-la dans votre pioche au lieu de la défausser.

#### **DÉCOMPTE FINAL**

Chaque île de votre empire rapporte2 il au lieu de 1.

#### ACADÉMIE DES PIRATES

Action: Payez 1 le et 1 pour PEUPLER.

SEUIL DE VICTOIRE : 45

## TABLE D'ÉVÉNEMENTS

#### VOYAGE

Protégez la crique et piochez 1 île proche.

#### **CARTES**

Protégez la crique

et révélez 1 supplémentaire de chacune des pioches de cartes Île.

#### NAVIRE À LA DÉRIVE

3 Protégez la crique et gagnez 1 a ou 1 a.

#### **RETOUR DE RAID**

Protégez la crique

et cherchez n'importe quelle de votre défausse pour la remettre dans votre main.

#### **SOUTIEN DE L'AVANT-POSTE**

Protégez la crique,

défaussez 1 de votre empire (sauf champ ou île) et piochez 1 île proche.

# LES INVASIONS BARBARES

Les barbares déferlent sur vos terres, volant votre bétail et effrayant vos sujets. Un peuple ne peut pas se développer dans la peur : montrons à ces envahisseurs que nous savons nous défendre, et renvoyons-les chez eux avec pertes et fracas.

#### **MISE EN PLACE**

➤ Cherchez dans votre pioche 1 ☐ qui permet de gagner ☐ (champ ou action) et 1 ☐ qui permet de gagner ☐ (champ ou action), puis ajoutez-les à votre empire. Gagnez les bonus (de champ ou de placement) comme si vous les aviez placés normalement.

#### RÈGLES SPÉCIALES

- > Nouvel effet de jeu Invasion (voir ci-contre): prenez 1 dans la réserve et, si possible, placez-le sur un Lieu avec un effet "Action" de votre empire. Chacun de ces Lieux ne peut accueillir qu'un seul de. Tout lieu marqué d'un de est "envahi".
- Pour utiliser un Lieu envahi, vous devez d'abord payer 1 4.

#### **DÉCOMPTE FINAL**

➤ Chaque paire de 1 et 1 de votre empire rapporte 2 à à la fin de la partie (comptez tous les de votre empire, même dépensés ou assignés, mais ne comptez que les de votre stock).

## À L'ATTAQUE!

Spécial: À chaque fois que vous utilisez un Lieu envahi, vous pouvez payer I (au lieu de I )/()) pour gagner 2 SEUIL DE VICTOIRE : 35

## TABLE D'ÉVÉNEMENTS

#### **MERCENAIRES**

**Invasion** et gagnez 2 apour la manche actuelle (retirez-

les en phase d'entretien).
Placez 2 sur votre tuile
de Clan pour y penser, et
retirez-les ensuite.

#### **PILLARDS**

- 2 Invasion et défaussez 2 ressources au choix.
- ILS NE PASSERONT PAS!
  Invasion et gagnez 1 he et
  - 1 .....
- DÉSERTION
- Invasion et payez 2 👜.
- ARME SECRÈTE
  Invasion et gagnez 2 🎉

# **VOS SCORES**

			Clan	Scénario	Date	Score
		16				
		17				
		18				
		19				
		20				
		21				
		22				
		23				
		24				
		25				
		26				
		27				
		28				
		29				
		30				
			17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29	17	17	17 18 19 20 21 21 22 23 24 25 26 27 28 29