

N O R T H G A R D



UNCHARTED LANDS



BIENVENUE DANS NORTHGARD: UNCHARTED LANDS

Les récits des explorateurs parlent de contrées fertiles et prometteuses au-delà des mers. Les chefs de clan du nord rassemblent leurs meilleurs guerriers et se préparent à conquérir ces lointains rivages.

Tous veulent les revendiquer pour eux-mêmes, et régner sur Northgard.

Dans ce jeu, chaque joueur contrôle un clan de l'univers de Northgard. En construisant leur pioche selon leur désir, les joueurs peuvent inscrire le nom de leur clan dans l'histoire. Ils devront prendre des décisions difficiles pour s'emparer de nouveaux territoires, se couvrir de gloire, et assurer la prospérité de leur clan.

MATÉRIEL

70 unités (14 par joueur, dans 5 couleurs différentes)



30 cartes de départ (6 par joueur, identifiées par une bannière de couleur)



21 cartes de clan (1 carte de base et 2 cartes d'amélioration pour chacun des 7 clans)



52 cartes Développement (16x Développement Initial et 36x Développement Avancé)



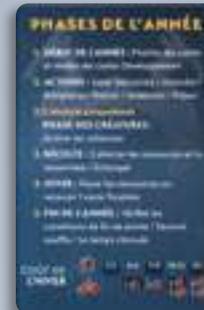
56 jetons Bâtiment (7 pour chacun des 8 types)



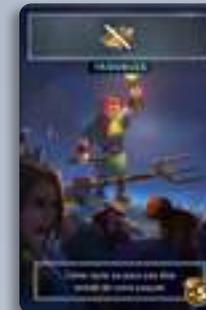
35 tuiles Terrain (dont 1 tuile de départ)



5 aides de jeu



10 cartes Troubles



7 cartes Exploit



65 jetons Renommée, de valeur 50 (x5), 10 (x15), 5 (x15) et 1 (x30)



75 jetons Ressource (30 Nourriture, 25 Bois et 20 Savoir)



15 jetons multiplicateurs (5 Nourriture, Bois, Savoir)



1 jeton Kaija, l'ourse cuirassée (clan de l'Ours)



1 jeton Terre Brûlée (clan du Serpent)



2 dés de combat



1 marqueur Premier joueur



1 piste des années (compte-tours) et son jeton



BUT DU JEU

- Contrôler trois territoires fermés avec des **grands bâtiments** à la fin d'une année.
- OU**
- Avoir le plus de points de renommée 🏰 à la fin de la septième année.

TUILES TERRAIN

Les tuiles Terrain sont marquées de frontières qui peuvent délimiter jusqu'à 4 territoires. Les frontières en pointillés blancs serrés sont des frontières régulières, par opposition aux frontières *difficiles* qui apparaissent sous la forme de longs pointillés jaunes (voir *Déplacement* plus loin).

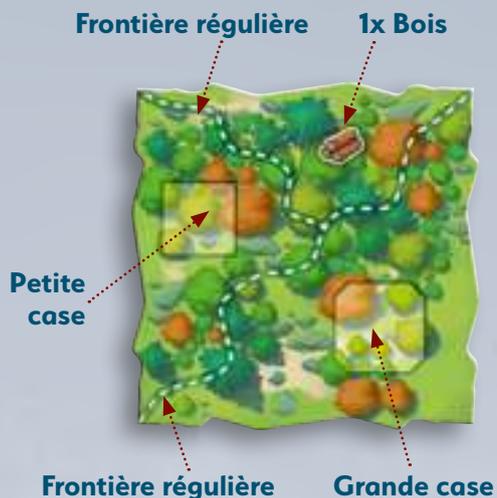
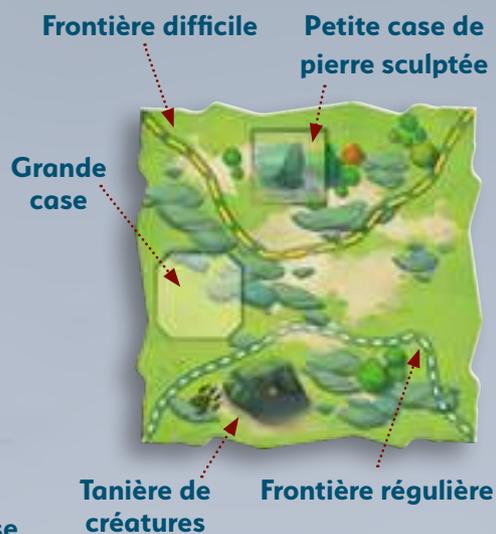
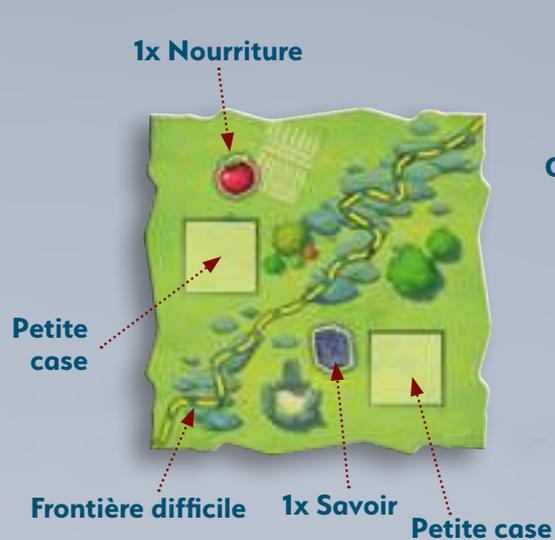
Certaines tuiles Terrain abritent des ressources telles que la **nourriture** 🍷, le **bois** 🌲 et/ou le **savoir** 📖.

Des cases dédiées sont prévues pour la construction de **petits bâtiments** ou de **grands bâtiments** (voir *Construire* plus loin).



Certaines de ces cases affichent un symbole de pierre sculptée. Vous ne pourrez construire une pierre sculptée qu'à cet endroit précis.

Enfin, certains territoires peuvent abriter une **tanière de créatures** 🐾. Vous trouverez les règles spécifiques qui leur sont liées dans le module Créatures.



TUILE DE DÉPART

La tuile de départ de base est reconnaissable à son dos unique et doit être placée en premier.



GLOSSAIRE

Combat : dès que des unités de deux couleurs se trouvent dans le même territoire, un combat survient.

Frontière : ligne qui sépare deux territoires sur le plateau.

Territoire : espace délimité par ses frontières et/ou le bord du plateau. Toutes les unités d'un territoire doivent être placées à l'intérieur de ses frontières (mais peuvent être réparties sur plusieurs tuiles de ce territoire, pour être manipulées plus facilement).

Territoire adjacent : deux territoires sont adjacents s'ils partagent au moins une frontière commune (un unique point de contact, ou le coin d'une tuile, n'est pas une frontière commune).

Territoire contrôlé : un territoire est contrôlé par un joueur dès lors qu'il y possède au moins une unité. Au combat, on considère que le défenseur contrôle le territoire jusqu'à la résolution du combat.

Territoire fermé : un territoire est fermé lorsqu'il est intégralement délimité par des frontières. Un territoire fermé ne peut plus être étendu (il est impossible de lui adjoindre des tuiles en explorant autour).

Territoire neutre : un territoire vide de toute unité est neutre. Il peut contenir des bâtiments construits par des joueurs qui le contrôlaient au préalable.

Territoire ouvert : un territoire est ouvert lorsque toutes ses frontières ne sont pas connues. Dans ce cas, c'est le bord du plateau qui définit la limite du territoire, mais il ne compte pas comme un territoire fermé tant qu'il n'est pas délimité par de véritables frontières.

Ressource : nourriture, bois et savoir.

TUILES DE DÉPART POUR 5 JOUEURS

La tuile de départ supplémentaire pour 5 joueurs a un dos standard, mais est identifiée par un symbole 🍷. À 5 joueurs, les deux tuiles sont placées côte à côte, avec le symbole 🍷 dans le territoire du milieu."



MISE EN PLACE

- A.** Placez les dés, les ressources (nourriture , bois ) et savoir ) et les jetons Renommée et Bâtiment sur la table pour former une réserve commune.
- B.** Placez la piste des années sur la table, avec son jeton sur la première année.
- C.** Formez une pioche séparée avec les cartes Troubles, face visible.
- D.** Mélangez toutes les cartes Développement Initial. Formez une pioche face cachée contenant deux fois plus de cartes que de joueurs (4/6/8/10 cartes). Faites de même avec les cartes Développement Avancé, mais avec quatre cartes par joueur (8/12/16/20 cartes). Placez ensuite la pioche Développement Initial sur la pioche Développement Avancé pour former le paquet Développement. Rangez les cartes non utilisées.
- E.** Mélangez les cartes Exploit et prenez au hasard autant de cartes que de joueurs, puis placez-les face visible sur la table. Rangez les cartes non utilisées.
- F.** Placez la tuile de départ au milieu de la table. À 5 joueurs, cherchez la tuile de départ 5 joueurs et placez-la comme indiqué p.3. Mélangez les tuiles Terrain restantes et formez une pile face cachée à proximité.
- G.** Chaque joueur choisit une couleur et prend les six cartes de départ marquées de la bannière de cette couleur, ainsi que les quatorze unités correspondantes.
- H.** Chaque joueur choisit un clan et prend les cartes Clan correspondantes : une carte de base et deux cartes d'amélioration à utiliser ultérieurement.
- I.** Chaque joueur prépare sa pioche de départ en mélangeant ses 6 cartes de départ + sa carte Clan de base (7 cartes en tout) puis la place face cachée devant lui.
- J.** Lancez les dés : le joueur qui obtient le plus de haches est le premier joueur (relancez les égalités).
- K.** Donnez à chaque joueur ses ressources de départ comme indiqué ci-dessous, en partant du premier joueur puis dans le sens horaire :

Du 1er au 3e joueur → 2  + 2 

4e et 5e joueur → 3  + 2 

- L.** Chaque joueur pioche 3 tuiles Terrain. Le premier joueur choisit une tuile parmi celles qu'il a piochées et la place de manière à ce qu'elle soit orthogonalement adjacente à la tuile de départ (ou à une des 2 tuiles de départ). Ensuite, il place 3 de ses unités dans l'un des territoires libres de la tuile qu'il vient de placer.

Répétez le processus pour chaque joueur dans le sens horaire.





Une fois que tous les joueurs ont placé une tuile, **chaque joueur pose une deuxième tuile** de sa main, en utilisant les règles suivantes :

- La deuxième tuile placée par un joueur doit être orthogonalement adjacente à **n'importe quelle tuile** déjà posée (et non uniquement à la tuile de départ).
- La pose d'une tuile Terrain ne doit **jamais** interrompre une frontière (voir Placements interdits p.12).
- Le deuxième groupe d'unités d'un joueur doit impérativement être placé dans un territoire libre de la nouvelle tuile. Même si cette tuile est reliée à la première qu'il a placée, il ne peut pas placer ses deux groupes d'unités dans le même territoire.

Après cette étape, chaque joueur doit avoir deux groupes de trois unités dans deux territoires différents et une tuile en main. Cette tuile est remélangée à la pile de tuiles Terrain.

Important : les joueurs ne peuvent pas gagner de ressources ou de renommée (ni aucun autre avantage dû à un pouvoir spécial) lors de la mise en place.

M. Vous êtes prêts à jouer. Le premier joueur commence la première année.

ESPACE DE JEU

Chaque joueur dispose de sa propre pioche de cartes, et d'un espace de jeu qui se divise en 4 sections : la **pioche** (face cachée, d'où vous piochez vos cartes), la **main** (cachée des autres joueurs, d'où vous jouez vos cartes), la **zone active** (l'endroit où vous jouez vos cartes) et la **défausse** (visible, qui à la fin de l'année, accueille les cartes jouées). Vos cartes passent donc de votre pioche à votre main, puis à votre zone active, puis à votre défausse, puis de nouveau à votre pioche, etc.

Important : si vous devez prendre une carte de votre pioche mais que celle-ci est vide, mélangez votre défausse pour reformer votre pioche.

Nous vous recommandons de placer la pioche à gauche de votre aide de jeu et la défausse à droite, en gardant un espace pour la zone active devant.



COMMENT JOUER



Une fois la mise en place terminée, la partie commence. La partie se joue en sept manches, appelées années, elles-mêmes divisées en cinq phases.

1. DÉBUT DE L'ANNÉE

Au début de l'année, chaque joueur tire **quatre cartes** de sa pioche. Si votre pioche s'épuise, remélangez votre défausse pour former une nouvelle pioche.

Note : de manière générale, même lors des autres phases du jeu, si vous devez tirer une carte alors que votre pioche est vide, vous devez remélanger votre défausse pour former une nouvelle pioche.

Le premier joueur révèle alors autant de cartes qu'il y a de joueurs depuis le paquet Développement.

Après la mise en place, vous devrez donc avoir des cartes Développement Initial lors des deux premières années, et des cartes Développement Avancé lors des quatre années suivantes.

Lors de la septième année (dernière manche), les cartes Exploit remplacent les cartes Développement.

2. ACTIONS

Cette phase est constituée d'une séquence de tours. En commençant par le premier joueur puis dans le sens horaire, un par un, chaque joueur peut jouer une action parmi celles listées ci-dessous, avant de passer la main à son voisin. Lorsque la main revient au premier joueur, répétez le processus, et ce jusqu'à ce que tout le monde décide de passer. Il est donc possible de jouer plusieurs actions lors de la phase d'actions, à raison d'une par tour de jeu.

A. Jouer une (ou des) carte(s)

Jouez une carte de votre main et placez-la face visible dans votre zone active, puis résolvez l'action indiquée (voir le détail de ces actions à partir de la p.9).

Les cartes Éclair identifiées par le symbole  sont spéciales. Vous pouvez jouer autant de cartes Éclair que vous le souhaitez avant et/ou après votre action principale.

Dans ce cas, les cartes doivent être jouées une par une, et chaque action de carte doit être complètement résolue avant de pouvoir en jouer une autre. Vous avez aussi le droit de jouer une carte Éclair sans aucune autre carte (ce qui revient à la jouer comme une carte normale).

B. Attendre

Choisissez une carte de votre main et placez-la dans votre zone active en annonçant que vous ne résolvez pas ses effets.

C. Remplacer une carte

Choisissez une carte de votre main et placez-la dans votre zone active sans en résoudre les effets, puis dépensez 1  pour tirer une nouvelle carte de votre pioche.

D. Retirer une carte

Choisissez une carte de votre main et retirez-la du jeu en la rangeant dans la boîte, puis dépensez 2  pour tirer deux nouvelles cartes de votre pioche.

E. Améliorer

Choisissez une carte de votre main et placez-la dans votre zone active sans en résoudre les effets OU retirez-la du jeu (au choix) puis dépensez 3  pour recevoir une amélioration. Choisissez une de vos deux cartes Amélioration de clan et placez-la **dans votre main**. Cette carte pourra être jouée lors d'un tour prochain, et fait maintenant partie de votre jeu.

F. Passer

Placez les cartes de votre zone active et les cartes qu'il vous reste en main, le cas échéant, dans votre défausse. Choisissez ensuite une des cartes Développement disponibles parmi celles qui ont été révélées au début de cette manche (ou une carte Exploit si vous venez de terminer la septième manche). Vous **devez** placer cette carte au sommet de votre pioche. Le premier joueur à passer récupère aussi le marqueur de premier joueur.

Note : si vous n'avez plus de cartes en main, passer est la seule action possible.

Important : une fois que vous avez passé, vous ne pouvez plus jouer lors de la manche en cours, mais les autres joueurs continuent, jusqu'à ce que tout le monde ait passé.

3. RÉCOLTE

En commençant par le premier joueur, les joueurs gagnent de la renommée et des ressources dans les territoires qu'ils contrôlent.

A. Gagner de la renommée pour les territoires fermés

Vous recevez de la renommée  pour chaque territoire fermé que vous contrôlez. Un territoire qui s'étend sur deux tuiles rapporte 1 . Un territoire qui s'étend sur au moins trois tuiles rapporte 2 .

B. Collecter des ressources et de la renommée

Vous collectez des ressources et de la renommée supplémentaires depuis vos territoires contrôlés comme suit :

- Tout autel des rois vous rapporte 3 .
- Chaque symbole ,  ou  des territoires et/ou bâtiments que vous contrôlez vous rapporte 1 jeton de la ressource correspondante.

C. Échanger des ressources

Vous pouvez échanger des ressources avec la réserve à un taux de 3 contre 1. Vous pouvez donc défausser 3 ressources quelconques contre 1 ressource de votre choix.

Important : vos jetons  doivent rester face cachée (vous seul connaissez le montant exact de votre renommée) mais le montant de vos autres ressources est connu de tous les joueurs.

4. HIVER

En commençant par le premier joueur, chacun paie les ressources nécessaires pour passer le rude hiver de Northgard. Le coût requis dépend du nombre d'unités que vous avez sur le plateau, selon le tableau ci-dessous.

COÛT DE L'HIVER		1-3	4-6	7-9	10-12	13+
		 	1 	2 	3  1 	4  2 

Si vous ne pouvez pas payer le coût requis, vous devez payer autant de ressources que vous pouvez, puis placer une carte Troubles au sommet de votre pioche.

Les cartes Troubles restent ensuite dans votre jeu et constituent un handicap. Elles ne servent à rien et il est impossible de s'en débarrasser avec une action Retirer ou Améliorer. À la fin de la partie, toute carte Troubles vous inflige une pénalité de 5 .

Si vous devez placer une carte Troubles au sommet de votre pioche mais qu'il n'y en a plus (ce qui est hautement improbable), vous perdez immédiatement 5  et défaussez la carte du sommet de votre pioche.

Exemple de Récolte et d'Hiver



- **Territoires fermés :** Violet ne marque pas de renommée. Rouge marque 2 . Jaune marque 2 .
- **Ressources :** Violet collecte 2  et 1 
Rouge collecte 3 , 1  et 2 
Jaune collecte 1 , 1  et 3 
- **Hiver :** Rouge paie 1  pour nourrir 4 unités. Violet paie 2  pour nourrir 7 unités. Jaune ne paie rien (3 unités).

5. FIN DE L'ANNÉE

A. Vérifiez les conditions de fin de partie

1. Un joueur contrôle au moins 3 territoires fermés comprenant au moins 1 grand bâtiment chacun (autel des rois, forge, forteresse)

OU

2. C'est la fin de la septième manche. Voir la section *Fin de la partie*.

B. Second souffle

Si un joueur n'a plus aucune unité sur le plateau à la fin de l'année, il peut revenir en jeu en plaçant un groupe de 3 unités sur n'importe quel territoire neutre. Il continue à jouer avec la même pioche, et conserve ses ressources et sa renommée.

S'il n'y a plus un seul territoire neutre disponible sur le plateau, ce joueur peut piocher une nouvelle tuile et la placer de manière à créer un nouveau territoire neutre.

C. Le temps s'écoule

Déplacez le jeton de la piste des années d'une case vers la droite.

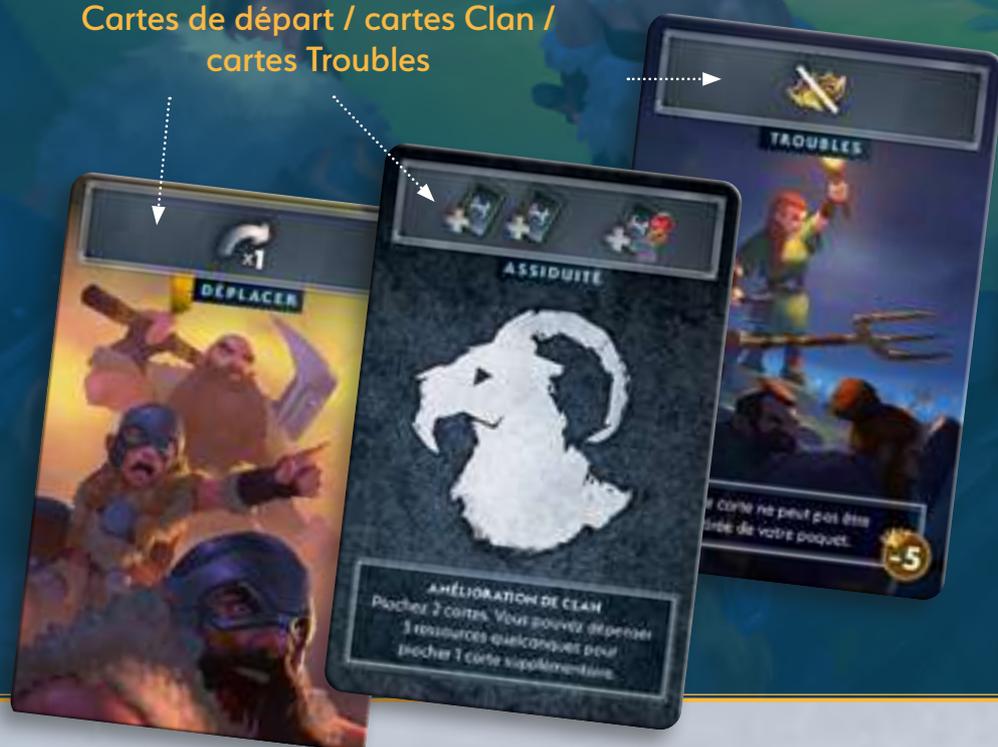
STRUCTURE D'UNE CARTE

Les cartes ont la même structure générique mais quelques détails varient selon le type de carte.



LES CARTOUCHES SUPÉRIEURES

Cartes de départ / cartes Clan /
cartes Troubles



Cartes Développement Initial

Cartes
Développement
Avancé



Cartes
Exploit

ACTIONS

Les actions suivantes correspondent aux cartes que vous pouvez jouer lors de la **Phase 2 – Actions**.

Les icônes du cartouche supérieur de chaque carte indiquent l'effet de l'action tandis que le cadre inférieur donne des détails ou indique les éventuelles exceptions par rapport au cours normal de cette action.

Vos cartes de départ proposent quatre actions : recruter, explorer, déplacer et construire. La carte Festin est un joker qui permet de jouer l'action de votre choix parmi ces quatre actions. Les cartes Clan et Développement proposent une plus grande variété d'effets dont des actions de pioche et des actions spéciales.

ACTION RECRUTER



Placez jusqu'au nombre d'unités indiquées par la carte sur le plateau en respectant les conditions suivantes :

- Les nouvelles unités peuvent uniquement être placées dans un territoire sous votre contrôle.
- Les nouvelles unités peuvent être placées dans des territoires différents.
- Il n'y a pas de limite au nombre d'unités que peut accueillir un territoire.
- Votre effectif total n'est limité que par la limite physique du nombre de figurines que vous avez en réserve.
- Lorsque vous recrutez au moins une unité dans un territoire contenant un camp d'entraînement, vous pouvez ajouter une unité supplémentaire par camp d'entraînement dans ce territoire.
- Si vous ne contrôlez plus aucun territoire lorsque vous recrutez, placez les unités recrutées dans un territoire neutre de votre choix.

Les cartes ont toujours raison

Dans *Northgard : Uncharted Lands*, les cartes viennent parfois contredire les règles, permettant des effets plus puissants que la normale. En cas de conflit, le texte inscrit sur une carte a toujours priorité sur le livret.

Note : certaines cartes, comme *Espion*, ont plusieurs effets. Tant que ces effets ne dépendent pas les uns des autres ("faites X pour faire Y"), le joueur peut choisir de ne résoudre que certains d'entre eux.

Exemple

Rouge joue *Maison commune améliorée* qui permet de recruter 2 unités. Il place ces unités dans deux territoires différents, qui contiennent un camp d'entraînement chacun. Chacun de ces territoires recrute donc une unité de plus, pour un total de 4 unités.

Avant



Après



ACTION CONSTRUIRE



Placez un (et un seul) nouveau jeton Bâtiment sur le plateau, en respectant les conditions suivantes :

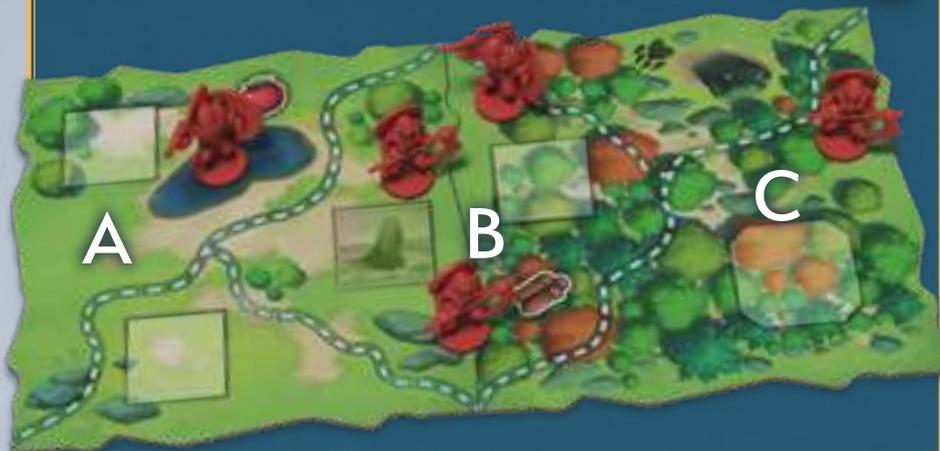
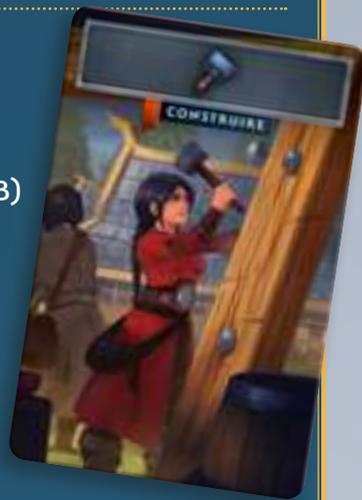
- Le nouveau bâtiment doit être placé dans un territoire sous votre contrôle, sur une case correspondant à la taille du bâtiment.
- Un petit bâtiment coûte 1 , un grand coûte 3 .
- Les petits bâtiments peuvent uniquement être construits sur les petites cases, et les grands sur les grandes cases.
- Une pierre sculptée peut uniquement être construite sur une petite case marquée d'une icône de pierre sculptée.
- Vous ne pouvez pas construire deux fois le même bâtiment dans le même territoire.
- Le nombre de bâtiments pouvant être construits est limité par le nombre de jetons Bâtiment.
- Une fois construit, un bâtiment ne peut plus être détruit, ni déplacé.

Exemple

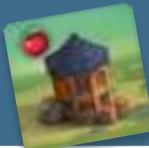
Rouge a 2 , et peut donc construire :

- Une pierre sculptée, uniquement dans la petite case avec l'icône de pierre sculptée (B)
- Ou n'importe quel petit bâtiment en A ou B (y compris sur la case de pierre sculptée s'il le souhaite)

Pour construire sur la grande case en C, il lui faudrait 3 .



PETITS BÂTIMENTS

Bâtiment	Emplacement	Coût	Effet
	 		Silo à grains Phase 3 – Collectez 1  .
	 		Cabane de bûcherons Phase 3 – Collectez 1  .
	 		Tour de défense Au combat, le propriétaire gagne un  supplémentaire par tour de défense, à ajouter à son résultat.
	 		Camp d'entraînement Phase 2 – À chaque fois qu'au moins une unité est recrutée dans ce territoire, vous pouvez ajouter une unité supplémentaire pour chaque camp d'entraînement qui s'y trouve. <i>Note: cet effet ne s'applique que lors d'une action Recruter, ou si le texte de la carte utilise clairement le terme "recrutez".</i>
			Pierre sculptée Phase 3 – Collectez 1  .

GRANDS BÂTIMENTS

Vous gagnez la partie si vous contrôlez au moins trois territoires avec au moins un grand bâtiment dans chaque.

Bâtiment	Emplacement	Coût	Effet
		  	Forteresse Au combat, ajoutez  au résultat du défenseur.
		  	Forge Phase 1 – Piochez une carte supplémentaire pour chaque forge sous votre contrôle (4 cartes, +1 carte par forge).
		  	Autel des rois Phase 3 – Collectez 3  pour chaque autel des rois sous votre contrôle.

ACTION DÉPLACER

Vous pouvez faire autant de déplacements que la carte jouée vous le permet, au sein d'une même action Déplacer.

- Un *déplacement* est le mouvement d'un groupe d'unités (de 1 à toutes) depuis un territoire contrôlé vers un territoire adjacent, qui nécessite le franchissement d'une frontière.
- Votre carte de départ ne propose qu'un seul déplacement, mais les cartes Clan et Développement peuvent en proposer davantage.



- Les déplacements multiples doivent être joués consécutivement. En d'autres termes, vous pouvez rassembler des unités dans un territoire avant de toutes les déplacer vers un autre territoire. Vous pouvez aussi répartir les déplacements comme vous le désirez entre différents groupes d'unités. Vous pouvez effectuer moins de déplacements que ne l'indique la carte.
- Si l'action Déplacer spécifie un bonus de combat ( ou  supplémentaire) ou un effet spécial, celui-ci s'applique à tout combat généré par le déplacement.
- Les frontières difficiles consomment un déplacement supplémentaire (il vous faut donc au moins une action Déplacer qui propose 2 déplacements). La pénalité s'applique lorsqu'aucune frontière régulière n'existe entre les deux territoires adjacents. Il n'est pas possible de traverser une frontière difficile en utilisant deux actions Déplacer différentes.
- Vous **ne pouvez pas** traverser des territoires ennemis. Dès que vous y entrez, toutes les unités qui s'y déplacent doivent stopper. Cela déclenche un combat, qui sera résolu une fois que vous aurez fait tous vos déplacements.
- Lorsque des unités de deux joueurs différents se trouvent sur le même territoire, un combat a lieu. Une action Déplacer peut déclencher un ou plusieurs combats. Comme indiqué ci-dessus, faites d'abord tous vos déplacements, puis résolvez les combats comme indiqué p.14.
- **Rappel** : lorsque vous utilisez plusieurs actions Déplacer lors de la même manche grâce à des cartes , vous devez résoudre chaque action séparément et respecter

les conditions qui leur sont associées une à une. Il n'est donc pas possible de combiner des cartes pour franchir des frontières difficiles et vous devez résoudre tous les combats déclenchés par une carte avant d'utiliser la suivante.

Exemple

Rouge utilise *Incursion*  qui propose une action  x4.

- D'abord, il déplace une unité de A à B  x1.
- Ensuite, il déplace une autre unité de A à C  x1.
- Enfin, il laisse une unité en C mais utilise ses deux derniers déplacements pour franchir la frontière difficile avec les 4 unités restantes et envahir D  x2.

À l'issue de l'action Déplacer, Rouge contrôle les territoires B, C et D.

Position initiale



D'abord



Ensuite



Enfin



ACTION EXPLORER



Piochez une tuile Terrain au sommet de la pile et placez-la sur la table en respectant les conditions suivantes :

- Vous ne pouvez explorer qu'à partir d'un territoire ouvert sous votre contrôle (et non un territoire fermé).
- La nouvelle tuile doit être placée de manière orthogonalement adjacente à une tuile du plateau d'où vous pouvez explorer (et non en diagonale).
- Les frontières existantes ne doivent pas être interrompues : la nouvelle tuile **ne peut pas** être placée si elle vient couper une frontière en plein milieu (voir exemple).
- Dans le rare cas où la nouvelle tuile ne peut pas du tout être placée, remettez-la sous la pile et piochez-en une autre.
- Si la pile est épuisée, vous ne pouvez plus utiliser l'action Explorer.
- Une action Explorer peut faire fusionner deux petits territoires en un seul grand territoire, qui dans ce cas précis peut contenir plusieurs fois le même bâtiment (si les bâtiments étaient là avant).
- Vous pouvez laisser des trous dans le plateau.
- Vous ne pouvez pas placer une tuile si elle fait fusionner deux territoires qui contiennent des unités ennemies. En d'autres termes, une action Explorer ne peut pas donner lieu à un combat.

Gagner de la renommée en fermant un territoire

Lorsque vous fermez un ou plusieurs territoires, vous gagnez 1 🏆 par tuile formant le ou les territoires fermés, si vous le(s) contrôlez. Si vous fermez un territoire contrôlé par un autre joueur, celui-ci ne gagne pas de renommée.

Rappel : vous contrôlez un territoire dès que vous l'occupez avec au moins une unité.

Exemple

Premier cas : si c'est le tour de Rouge et qu'il place cette tuile, il ferme le territoire de Jaune, occupé par deux unités. Personne ne gagne de renommée, car Rouge ne contrôle pas le territoire qu'il vient de fermer, et Jaune ne l'a pas fermé lui-même.

Second cas : si c'est Jaune qui place cette tuile, il ferme son propre territoire et gagne 3 🏆 car son territoire s'étend sur 3 tuiles.



Placements interdits

Rouge utilise une action Explorer et dispose de deux placements possibles.



Cependant, à bien y regarder, B n'est pas une option envisageable : quel que soit le sens de pose, la tuile coupe une frontière et/ou fusionne deux territoires occupés par Rouge et Violet, ce qui n'est pas permis.



ACTION PIOCHER



Vous pouvez utiliser une action Piocher pour tirer des cartes de votre propre pioche.

Souvent, une action Piocher vous permet de tirer plusieurs cartes de votre pioche. Selon la carte, vous pourrez les garder en main, les défausser, ou les reposer. Suivez les instructions données sur la carte qui sont rappelées par le code couleur de l'icône.



Gardez en main



Défaussez



Reposez sur la pioche

- Ces effets s'appliquent uniquement aux cartes piochées grâce à cette action. Vous ne pouvez pas défausser ou remettre sur la pioche une des cartes que vous aviez en main avant l'action Piocher.
- Si vous devez défausser ou reposer plusieurs cartes, choisissez l'ordre de résolution.
- La carte qui vous donne l'action Piocher doit être placée dans votre zone active, et non dans la défausse. Cela signifie que si vous devez remélanger votre défausse pour former une nouvelle pioche, vous ne pouvez pas repiocher cette carte (ni aucune autre de la zone active).
- S'il n'y a pas assez de cartes dans la pioche et/ou la défausse pour tirer le nombre de cartes requis, vous ne pouvez pas jouer l'action Piocher.

ACTIONS SPÉCIALES



Lorsque l'effet d'une carte est si spécifique qu'il n'est pas possible de le résumer par des icônes, le symbole spéciale  apparaît ; référez-vous alors au texte pour savoir ce que fait cette carte.



COMBAT

Un combat a automatiquement lieu lorsque des unités de deux joueurs différents se trouvent dans le même territoire (souvent, après une action Déplacer).

Le joueur qui vient de déplacer ses unités en territoire ennemi est l'attaquant. Le joueur qui contrôle ce territoire est le défenseur.

Le combat concerne uniquement les unités de ce territoire. Si plusieurs territoires ont des unités appartenant à des joueurs différents, alors les combats doivent être résolus un par un dans l'ordre choisi par le joueur actif.

FACTEURS DE COMBAT

Tout combat doit être résolu selon ces 4 facteurs :

- nombre d'unités participantes,
- bonus potentiel accordé par l'action Déplacer (attaquant) et/ou les bâtiments (défenseur),
- nourriture dépensée (un guerrier bien nourri en vaut deux),
- et une part de chance déterminée par le résultat d'un dé pour chaque joueur.

DÉROULEMENT DU COMBAT

Étape 1 : Forces en présence

Les joueurs impliqués comptent le nombre d'unités participant au combat. Chaque unité vaut  (point de combat ou PC).

Étape 2 : Bonus éventuels

L'attaquant ajoute autant de  qu'indiqué sur son action Déplacer et/ou son pouvoir de clan.

Le défenseur ajoute les  accordés par ses bâtiments et/ou pouvoirs de clan.

Étape 3 : Bonus de nourriture

En commençant par l'attaquant, chaque joueur peut dépenser de la  pour ce combat.

Un joueur peut dépenser 1  pour chacune de ses unités participantes.

Chaque jeton  dépensé ajoute  au résultat du joueur.

Étape 4 : Lancez les dés

En commençant par l'attaquant, chaque joueur lance un dé de combat.

Sur un résultat  / , le joueur doit choisir s'il utilise le symbole  ou le symbole .

L'attaquant doit décider avant que le défenseur ne lance son dé.

ICÔNES ET POINTS DE COMBAT

   : 1/2/3 points de combat (PC)

 : 1 perte infligée à l'ennemi

RÉSULTATS DES DÉS :

 : 2 PC

 : 3 PC

 /  : 1 perte ennemie ou 1 PC

  : 2 PC et 1 perte ennemie

  : 2 pertes ennemies

  : 1 PC et 1 perte ennemie

Étape 5 : Déterminez le vainqueur

Calculez les **scores de combat** : pour chaque joueur, faites la somme des  des étapes précédentes.

Comptez les **pertes** : pour chaque joueur, faites la somme des  infligés à l'ennemi. Ils peuvent venir des cartes, des bâtiments, du dé et des pouvoirs de clan. Nous vous invitons à coucher les figurines pour tenir le compte des pertes.

Le joueur avec le score de combat le plus élevé l'emporte. En cas d'égalité, le défenseur l'emporte.

Toutefois, si un joueur subit autant de  que d'unités participantes, il perd le combat, même s'il avait le score de combat le plus élevé.

Il peut arriver (quoique rarement) que les deux joueurs perdent toutes leurs unités. Dans ce cas, personne ne gagne.

Étape 6 : Retirez les pertes

Chaque  obtenu sur votre dé inflige une perte à l'ennemi. L'ennemi retire donc une unité par  que vous avez obtenu, et inversement.

Étape 7 : Retraite du vaincu

Le vaincu rassemble ses unités survivantes et se replie dans un ou des territoires adjacents, qui doivent être contrôlés par lui ou neutres, et accessibles via une frontière régulière (il est impossible de franchir une frontière difficile en se repliant). Vous ne pouvez pas vous replier dans un territoire où un combat a lieu.

S'il n'y a aucun territoire accessible, **toutes les unités qui doivent se replier sont éliminées** et replacées dans la réserve de ce joueur.

Note : les bâtiments ne sont pas détruits après un combat. Ils restent en place et passent sous le contrôle du nouveau propriétaire du territoire.

Exemple de combat n°1

Rouge attaque Violet avec une action Déplacer de base (aucun bonus de combat). Rouge a 5 unités et aucun bonus. Il dépense 2 🍎 pour parvenir à un total de 7 PC. Violet a 2 unités et 2 PC bonus grâce à la forteresse. Il dépense 2 🍎 (le maximum pour 2 unités) pour parvenir à un total de 6 PC. Rouge lance le dé et obtient 🦴 🦴. Il infligera 2 pertes à Violet, ce qui va lui apporter la victoire. Violet obtient 🗡️ x2.

Score de combat : 7 PC pour Rouge contre 8 PC pour Violet.

Pertes : Rouge perd 1 unité à cause de la tour. Violet perd 2 unités à cause du dé.

Issue du combat : Rouge gagne car Violet n'a plus d'unités. Rouge prend le contrôle du territoire.

Retraite : Violet n'a plus d'unités et donc ne bat pas en retraite.

Avant



Après



Exemple de combat n°2

Rouge attaque Violet avec 4 unités grâce à une action Déplacer qui lui donne un bonus d'1 PC. Rouge n'ajoute aucune 🍎 et donc combat avec un total de 5 PC. Violet a 2 unités et 2 PC bonus grâce à la forteresse. Il dépense 2 🍎 pour parvenir à un total de 6 PC.

Rouge lance le dé et obtient 🗡️ 🦴. Violet obtient 🦴 / 🗡️ et choisit de conserver le 🦴 pour infliger une perte.

Score de combat : 6 PC pour Rouge contre 6 PC pour Violet.

Pertes : Rouge perd 2 unités à cause du dé et de la tour. Violet perd 1 unité à cause du dé.

Issue du combat : l'égalité est remportée par le défenseur, et Violet conserve son territoire.

Retraite : Rouge replie ses 2 unités survivantes. Il en renvoie une dans le territoire de départ et l'autre vers un territoire neutre adjacent.

Avant



Après



FIN DE LA PARTIE ET VAINQUEUR

La partie peut se terminer de deux façons :

1. UN JOUEUR CONTRÔLE AU MOINS TROIS TERRITOIRES FERMÉS AVEC AU MOINS UN GRAND BÂTIMENT DANS CHACUN D'ENTRE EUX

Cela peut se produire lors de la phase Fin de l'année de **n'importe quelle année**. Dans ce cas, ce joueur **remporte la partie**.

Si plusieurs joueurs atteignent cette condition en même temps, départagez-les selon l'ordre suivant : le plus de , puis le plus de territoires contrôlés, puis le plus d'unités sur le plateau, et enfin le plus grand nombre de bâtiments sur le plateau.

OU

2. C'EST LA FIN DE LA SEPTIÈME MANCHE.

À la fin de la septième manche, les joueurs prennent une carte Exploit au lieu de prendre une carte Développement. La partie se termine à la Fin de l'année même si la première condition de victoire (voir ci-dessus) n'est pas remplie.

Chaque joueur calcule alors son score final en  comme suit :

- Somme totale des jetons  collectés,
- 1  supplémentaire pour chaque groupe de 3 ressources (quelconques) en réserve,
- Les  des cartes Développement,
- Les  des cartes Exploit (à calculer à ce moment-là),
- Chaque carte Troubles fait perdre 5 .

Le joueur qui a le score de  le plus élevé remporte la partie.

Départagez toute égalité selon l'ordre suivant : le plus de territoires contrôlés, puis le plus d'unités sur le plateau, et enfin le plus grand nombre de bâtiments sur le plateau.

Note : la première condition de victoire est prioritaire sur la seconde. Si un joueur parvient à contrôler au moins 3 territoires fermés avec au moins un grand bâtiment dans chacun d'entre eux à la fin de la septième manche, il remporte la partie même si un autre joueur a plus de  que lui.

RAPPEL : la  se gagne en cours de jeu comme suit :

- Exploration (Action) :** nombre de tuiles qui forment le territoire fermé.
- Contrôle d'un territoire fermé (Récolte) :** 1 ou 2  par territoire fermé.
- Contrôle des bâtiments (Récolte) :** 3  par autel des rois.
- Cartes (Fin de la partie) :** valeur en  des cartes Développement et Exploit.
- Ressources (Fin de la partie) :** 1  par groupe de 3 ressources quelconques en réserve.
- Créatures éliminées (action Déplacer) :** uniquement avec le module Créatures.

VARIANTES

Vous pouvez essayer les variantes suivantes pour une expérience de jeu différente.

Partie plus longue :

Jouez en dix années (dix manches) au lieu de sept. Utilisez la piste d'années sur son côté opposé.

Lors de l'étape D de la mise en place, prenez trois cartes Développement Initial par joueur (et non deux) et six cartes Développement Avancé par joueur (et non quatre) pour former le paquet Développement.

La première condition de victoire ne s'applique plus. Le vainqueur est le joueur avec le plus de  à l'issue de la dixième manche.

Jeu par équipes :

À 4 joueurs, vous pouvez former 2 équipes de 2. Les partenaires d'une même équipe doivent s'asseoir face à face (ils ne jouent pas directement l'un après l'autre).

Les joueurs d'une même équipe peuvent librement discuter et s'échanger des informations, y compris leur score de renommée, mais ils ne doivent pas montrer leur main.

Les unités d'une même équipe ne peuvent pas cohabiter au sein d'un même territoire. En revanche, il est possible pour un joueur de faire passer ses unités dans le territoire de son équipier (sans s'y arrêter).

Les joueurs d'une même équipe peuvent échanger des ressources à 1:1 lors de l'étape Échange de ressources de la phase de récolte.

Les conditions de victoire (et les résolutions d'égalité) doivent être gérées en équipe plutôt que joueur par joueur. Les joueurs d'une même équipe font la somme de leur  pour connaître leur score total.

La première condition de victoire est considérée comme réussie lorsqu'une équipe a **cinq territoires fermés** (et non trois) contenant chacun au moins un grand bâtiment.

POUVOIRS DE CLAN

Tout clan offre un pouvoir spécifique et plusieurs cartes uniques : une carte Clan de base et deux cartes Amélioration. Cette page décrit ces pouvoirs.

> CLAN DE L'OURS

Protecteurs de leurs terres, épaulés par leur ourse cuirassée Kaija, ils sont de redoutables guerriers, parmi les plus robustes.

Pouvoir de clan : le clan de l'Ours bénéficie d'une unité spéciale, Kaija l'ourse cuirassée, représentée par un jeton.

LE JETON OURS

Ce jeton se comporte comme une unité régulière avec les capacités suivantes :

- Lorsque le clan de l'Ours recrute (ou lors de la mise en place), il peut placer Kaija comme une unité standard.
- Au combat, Kaija vaut  x2.
- Lorsque le clan de l'Ours fait un déplacement, Kaija peut être déplacée comme toute autre unité, mais ne peut pas entrer en territoire ennemi.
- Lors de l'hiver, Kaija ne doit pas être prise en compte dans le nombre total d'unités du plateau pour calculer les ressources requises.



> CLAN DU SANGLIER

Mystiques et indomptables, leur compréhension de la nature reste inégale, tout comme leurs manières rustres et primitives.

Pouvoir de clan : lorsque le clan du Sanglier ne ferme aucun territoire lors d'une exploration, il collecte 1 .

> CLAN DE LA CHÈVRE

Adaptables et résistants, ils sont capables de faire face aux hivers les plus rudes. Excellent bâtisseurs, ils travaillent dur pour tirer parti de chaque mètre de leur territoire.

Pouvoir de clan : lorsque le clan de la Chèvre construit, il collecte 1  pour un petit bâtiment et 2  pour un grand bâtiment.

> CLAN DU CORBEAU

Aussi habiles explorateurs que marchands, agiles et impétueux, ils se trouvent toujours là où vous ne les attendiez pas.

Pouvoir de clan : lorsque le clan du Corbeau ferme son ou ses territoires en explorant une nouvelle tuile, il collecte immédiatement les ressources indiquées sur les tuiles et bâtiments de ces territoires, comme s'il s'agissait de la phase de récolte.

> CLAN DU SERPENT

Rusés et trompeurs, ils agissent dans l'ombre et préfèrent les tactiques de guérilla à la bataille rangée.

Pouvoir de clan : le clan du Serpent bénéficie d'un effet spécial, la Terre Brûlée, représentée par le jeton du même nom.

Avant de résoudre les effets d'une carte Clan (la carte de base ou une des améliorations), le clan du Serpent peut placer ce jeton dans un territoire neutre ou ennemi adjacent à l'un des territoires qu'il contrôle.

Note : avec la carte Clan initiale, vous pouvez donc placer le jeton Terre Brûlée avant et après votre action de déplacement si vous le souhaitez.

Si ce jeton était déjà dans un territoire, il peut l'en retirer et le placer dans le nouveau territoire choisi.

LE JETON TERRE BRÛLÉE

Le clan du Serpent utilise la ruse et des tactiques peu honorables pour prendre l'avantage sur ses adversaires, n'hésitant pas à ruiner leurs terres pour pouvoir lancer des raids et des pillages. Le jeton a les effets suivants :

- Lorsque le clan du Serpent combat dans un territoire marqué de ce jeton, il bénéficie d'un bonus de  x1, et ce en attaque comme en défense.
- Lors de la phase de récolte, si ce jeton est dans un territoire ennemi, le clan du Serpent peut collecter n'importe quelle ressource (mais une seule) de ce territoire, y compris depuis un bâtiment, à la place de son propriétaire légitime.



> CLAN DU CERF

Riches et héritiers d'une renommée légendaire, ils sont réputés pour leurs manières dynastiques et leur soif d'expansion.

Pouvoir de clan : lorsque le clan du Cerf conquiert un nouveau territoire par le combat, il gagne 1 . Lorsqu'il explore, il gagne 1  supplémentaire par territoire contrôlé fermé.

> CLAN DU LOUP

Agressifs et sans pitié, ils utilisent leur puissance et leur mobilité accrue pour vaincre leurs ennemis.

Pouvoir de clan : lorsque le clan du Loup remporte un combat en tant qu'attaquant, il collecte 1 .

MODULE : CRÉATURES

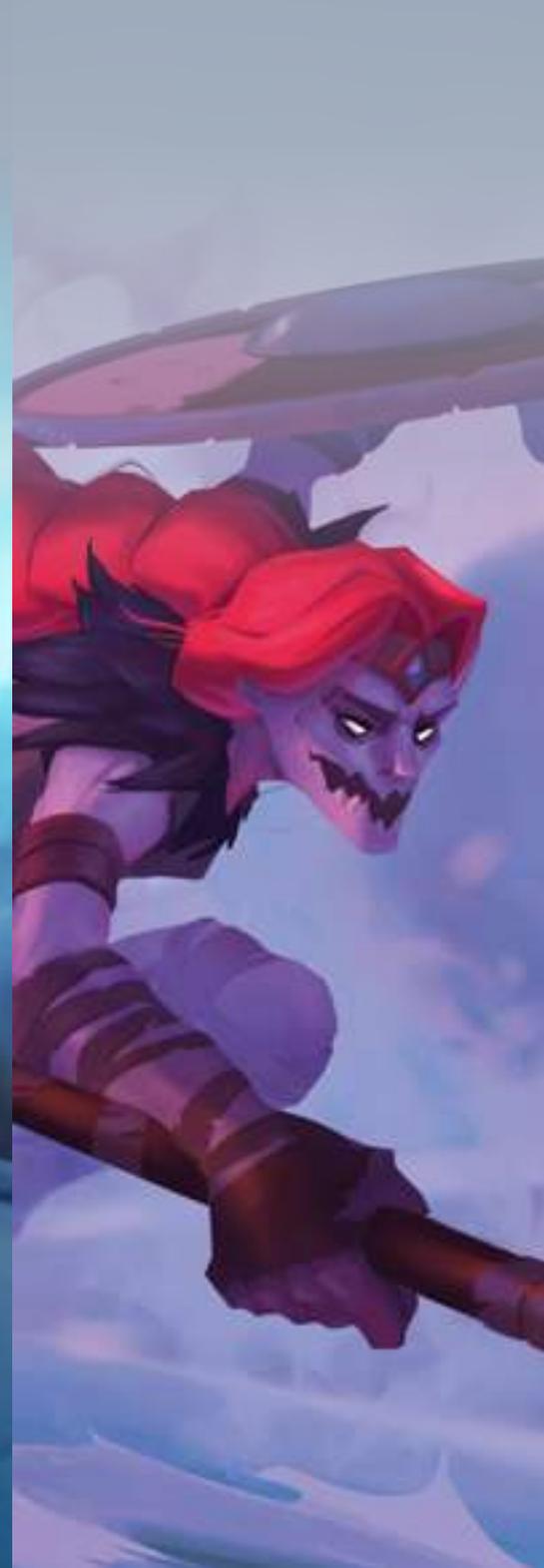
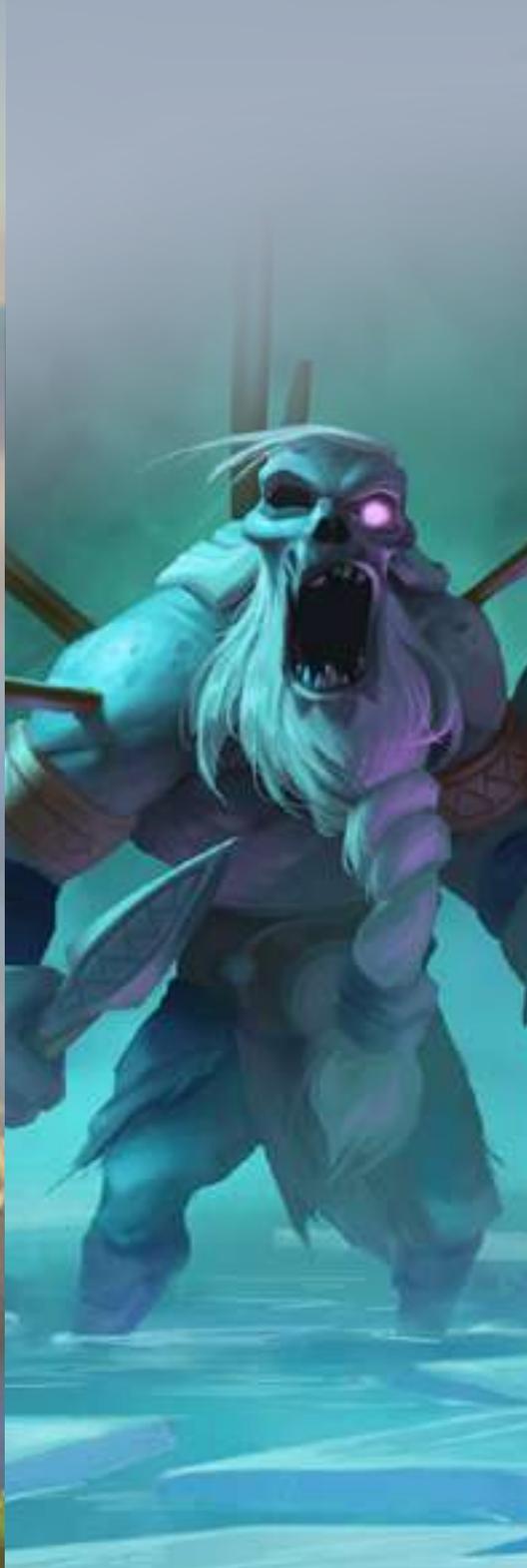
Nous vous recommandons de jouer quelques parties avec les règles de base avant d'intégrer ce module, qui ajoute plus de variété au jeu et propose de nouveaux défis.

Pour utiliser ce module, appliquez les règles de base de *Northgard: Uncharted Lands* avec les modifications suivantes.

Des créatures de toutes sortes, naturelles ou mystiques, se sont installées sur Northgard. Inévitablement, les clans qui cherchent à étendre leur territoire finiront

par tomber sur leur repaire et à s'y confronter, ce qui ralentira leur expansion – de telles menaces ne sont pas à prendre à la légère. C'est le jeu qui gère le comportement des créatures, qui réagissent aux actions des joueurs selon un ordre prédéterminé, et suivent un ordre de priorité pour attaquer leurs cibles.

Certaines créatures ont des capacités permanentes et peuvent coexister avec les clans, tandis que d'autres combattront pour défendre leur territoire. Les créatures représentent certes une menace, mais aussi une nouvelle source de renommée qui peut vous rapporter la victoire !



MATÉRIEL

9 créatures, les figurines et les cartes correspondantes :

- 3 figurines et cartes de loup (ivoire, marron, marron foncé)
- 2 figurines et cartes d'ours brun (ivoire, marron)
- 2 figurines et cartes de draugr (ivoire, marron)
- 2 figurines et cartes de valkyrie déchue (ivoire, marron)



COULEUR DES CRÉATURES

Les créatures existent en différentes couleurs : ivoire, marron, et marron foncé. Cela permet de distinguer chaque figurine et son ordre d'activation : la figurine et le symbole dans le cartouche supérieur de sa carte sont de la même couleur.



STRUCTURE D'UNE CARTE CRÉATURE

Les cartes Créature ont la même composition :



MISE EN PLACE

Après l'étape K de la mise en place, mais avant l'étape L :

Mélangez toutes les cartes Créature avec une valeur de combat de 6 ou moins. Formez une pile face cachée avec autant de cartes Créature que de joueurs +1. Mélangez les cartes Créature restantes pour former une seconde pile face cachée et glissez-la sous la première de manière à avoir une seule pile de cartes Créature.

Lors de l'étape L de la mise en place :

Dès qu'une tuile Terrain marquée de l'icône  est placée sur la table, elle génère l'apparition d'une créature, qui doit être résolue avant que le joueur actif n'ait placé ses unités. Voir *Apparition de créature* plus loin.

Durant la mise en place les créatures ne s'activent pas, ne se déplacent pas et n'appliquent pas leurs effets spéciaux. Elles apparaissent simplement.

Une fois que la créature est apparue, le joueur peut placer ses trois unités selon les règles habituelles (cela peut être dans le même territoire que la créature).

RÈGLES GÉNÉRALES DES CRÉATURES

Apparition de créature

Lorsqu'une créature apparaît, le joueur actif pioche une carte depuis la pioche des créatures et prend la figurine correspondante. Il place ensuite la carte piochée dans la **file des créatures**.

Les cartes Créature révélées sont toujours placées face visible pour former la **file des créatures**, qui s'activera de gauche à droite le moment venu. Lorsque vous piochez une carte Créature, ajoutez-la à droite de la file.

Après avoir placé la carte Créature dans la file, placez sa figurine dans le territoire indiqué (soit par une , soit par une règle spéciale).

Exemple de file des créatures : la première est le loup, la dernière le draugr.



Pioche et défausse des cartes Créature

Lorsque vous devez piocher une carte Créature mais que la pioche est vide, mélangez la défausse pour former une nouvelle pioche.

PARTAGE DE TERRITOIRE

La majorité des créatures peuvent coexister avec les unités d'un joueur au sein d'un territoire. Dans ce cas, la créature ne déclenche pas de combat (sauf effet spécial). Elle peut cependant gêner les joueurs de bien des façons.

Si vos unités rencontrent une créature lors d'un déplacement, elles peuvent continuer de traverser le territoire sans s'arrêter.

Les créatures peuvent coexister dans un même territoire (quand elles apparaissent par exemple). Leurs effets s'appliquent normalement.

EXCLUSIVITÉ DE TERRITOIRE

Certaines créatures comme la valkyrie déchue, par exemple, ne partagent pas leur territoire avec des unités. Elles déclenchent toujours des combats. C'est alors explicitement indiqué dans leurs effets.

Si vos unités se déplacent dans un territoire occupé par au moins une créature de ce type, alors elles doivent s'arrêter et résoudre un combat contre cette créature une fois que tous les déplacements sont résolus (voir *Combat contre les créatures*).

Ces créatures vont également attaquer vos territoires lors de la *phase des créatures*.

.....
Important: si plusieurs créatures qui ne partagent pas leur territoire coexistent dans le même territoire, il devient impossible d'y pénétrer. Vous ne pouvez pas combattre deux créatures à la fois.
.....

ACTIVATION ET EFFETS DES CRÉATURES

Le texte de chaque carte Créature décrit son effet spécial et le moment où il doit être résolu. Certains effets sont durables, d'autres se déclenchent lorsque la créature apparaît, est activée, se déplace dans un territoire, ou selon toute autre condition indiquée sur la carte.

PHASE 2 - ACTION EXPLORER

Il est désormais possible de rencontrer une créature en faisant l'action Explorer. Si vous placez une tuile Terrain marquée de l'icône  sur le plateau, une nouvelle créature apparaît dans ce territoire (voir *Apparition de créature*).

Les créatures qui apparaissent lors d'une action Explorer **ne se déplacent pas, mais s'activent immédiatement** : leurs effets spéciaux s'appliquent alors.

PHASE 2 - COMBAT CONTRE LES CRÉATURES

À votre tour, vous pouvez attaquer des créatures si vous faites une action de **déplacement** dans un territoire **neutre** ou **ami**.

Une fois que tous les déplacements ont été effectués, mais avant de résoudre les combats, vous devez déclarer quelles créatures sont attaquées par vos unités.

Vous pouvez choisir une cible dans chaque territoire occupé à la fois par vos unités et au moins une créature (même s'il y a plusieurs créatures dans un même territoire, vous ne pouvez en cibler qu'une seule par territoire maximum).

Toute créature ciblée est considérée comme une unité ennemie pour l'ordre de résolution du combat et la retraite (vous ne pouvez pas faire de retraite dans un territoire où vous attaquez une créature).

Note: vous pouvez attaquer des créatures de vos territoires sans déplacer vos unités, mais vous devez tout de même jouer une action Déplacer.

En fonction de ses effets, une créature peut également déclencher un combat en apparaissant ou se déplaçant dans un territoire contrôlé par un joueur.

RÉSOLUTION DU COMBAT

Le combat se déroule comme contre un autre joueur, avec quatre facteurs déterminants : le nombre d'unités engagées, les éventuels bonus d'actions, de bâtiments et/ou de clan, le nombre de 🍎 défaussées, et un lancer de dé.

Appliquez toutefois les modifications suivantes :

Étape 1 : Forces en présence

La valeur de combat de la créature est indiquée sur sa carte.

Étape 2 : Bonus éventuels

Aucun changement. Ajoutez vos éventuels bonus 🏹 d'attaque ou de défense. En général, une créature n'a pas de bonus supplémentaire.

Étape 3 : Bonus de nourriture

Vous pouvez dépenser de la 🍎 pour améliorer votre valeur de combat. La créature ne peut pas le faire.

Étape 4 : Lancez les dés

En commençant par l'attaquant, chaque joueur lance un dé de combat. Votre voisin de gauche se fera un plaisir de jouer le dé de la créature.

Sur un résultat 🦴 / 🏹, la créature choisit toujours 🏹.

Étape 5 : Déterminez le vainqueur

Si vous subissez autant de 🦴 que d'unités participantes, vous avez perdu (retirez les unités tuées), et ce même si votre score de combat est plus élevé que celui de la créature.

Sinon, calculez le score de combat comme d'habitude. Le score de combat de la créature est égal à sa valeur de combat + le résultat de son dé.

Le score le plus élevé l'emporte. En cas d'égalité, le défenseur l'emporte.

Si vous sortez vainqueur du combat, gagnez le montant de 🏆 indiqué sur la carte Créature.

Étape 6 : Retirez les pertes

Les 🦴 que vous infligez à la créature ne comptent pas.

Ceux que la créature vous infligent, en revanche, s'appliquent normalement.

Étape 7 : Retraite du vaincu

Une créature ne se replie jamais : soit elle gagne, soit elle est éliminée. Si la créature perd le combat, retirez sa figurine du jeu et placez sa carte dans la défausse des créatures.

Si vous perdez **en défendant** contre une créature qui vous attaque, vous **devez vous replier** comme d'habitude.

En revanche, si vous perdez **en attaquant** une créature, **vous ne devez vous replier que si celle-ci ne partage pas son territoire** ; autrement, **vous ne vous repliez pas**. Laissez vos unités dans le territoire en question.

*Note : un joueur qui **attaque** une créature ne profite pas des bonus de bâtiments (comme la forteresse) puisque ce genre de bonus ne s'applique qu'à un défenseur.*

Exemple de combat

Rouge veut attaquer un loup dans un territoire où il a déjà 1 unité. Il déplace 2 unités supplémentaires avec une action Déplacer sans bonus d'attaque et dépense 1 🍎 pour avoir une valeur de combat de 4.

Rouge lance le dé et obtient 🏹 / 🦴 soit un total de 5 (les 🦴 ne comptent pas contre une créature).

Un joueur lance le dé pour le loup et obtient 🦴 / 🏹. La créature choisit automatiquement 🏹, donc le loup a lui aussi un total de 5.

Score final : 5-5.

Issue du combat : en cas d'égalité, le défenseur (ici, le loup) l'emporte. Cependant, puisqu'il s'agit d'une créature qui partage le territoire, Rouge n'est pas contraint de se replier. Ses unités restent sur place.



Avant déplacement et combat



Après le combat

PHASE 2.5 - PHASE DES CRÉATURES

Cette nouvelle phase a lieu juste après les actions des joueurs (phase 2) et avant la récolte (phase 3).

Toutes les créatures de la file des créatures **se déplacent et s'activent** l'une après l'autre, de gauche à droite.

Pour chaque créature, résolvez d'abord le déplacement, puis l'effet spécial, le cas échéant.

DÉPLACEMENT D'UNE CRÉATURE

Une créature doit **toujours se déplacer** si possible. Sinon, la créature s'active sans se déplacer. Lorsqu'elle se déplace, une créature :

- se déplace vers un territoire adjacent en ignorant les frontières difficiles,
- ne se déplace pas vers un territoire où il y a déjà une autre créature (même s'il peut arriver que des créatures occupent le même territoire, notamment suite à l'apparition d'une créature),
- se déplace en priorité vers un territoire **occupé par les unités d'un joueur**,
- ou se déplace vers un territoire neutre, s'il n'y a pas d'autre option,

Une fois que ces conditions sont remplies, s'il reste plusieurs territoires éligibles pour que la créature se déplace, appliquez les priorités indiquées sur la carte de la créature pour définir le territoire où elle se déplace, de gauche à droite.

Les priorités possibles sont :

-  Choisissez le territoire adjacent avec le plus de points de construction : un petit bâtiment vaut 1 point, un grand bâtiment vaut 3 points.
-  Choisissez le territoire adjacent avec le plus d'unités.
-  Choisissez le territoire adjacent avec le plus de ressources (tuiles Terrain + bâtiments)

Si les priorités indiquées ne permettent pas de déterminer un terrain, le premier joueur choisit l'un des terrains éligibles pour que la créature s'y déplace.

Une fois que la créature a été activée, passez à la créature suivante dans la file. Vous pouvez incliner les cartes au fur et à mesure (ou utiliser un autre moyen de votre choix) pour savoir où vous en êtes dans les activations.



Exemple d'activation : le draugr

Le draugr est activé. Il se déplace en priorité dans un territoire adjacent occupé par les unités d'un joueur. Les territoires voisins sont occupés par Rouge et Violet.

Priorité 1: le plus d'unités : les deux territoires sont occupés par 3 unités chacun.

Priorité 2: le plus de bâtiments : les deux territoires ont 1 point de bâtiment chacun.

Priorité 3: le plus de ressources : le territoire occupé par Rouge contient 2 ressources, celui de Violet en a 1. Le draugr se déplace chez Rouge.

Effet de la créature : une fois qu'il s'est déplacé, le draugr retire une unité du territoire qu'il occupe (ici donc, une unité rouge).



Début de l'activation



Fin de l'activation



Exemple d'activation : la valkyrie déchue

La valkyrie déchue est déjà sur le plateau. Elle se déplace dans un territoire adjacent occupé par des unités : celui de Rouge. Puis elle applique son effet : après apparition ou déplacement, elle attaque.

La valkyrie attaque donc le territoire de Rouge avec une valeur de combat de 7. Rouge a 3 unités et aucun bonus de défense. Il décide d'ajouter 3 🍎 pour avoir une valeur de combat de 6 avant de lancer le dé.

Le joueur assis à la gauche de Rouge lance le dé pour la créature et obtient 🦴 / 🏹. Une créature choisit toujours le symbole 🏹 lorsqu'elle attaque, ce qui lui donne un total de 8.

Rouge lance le dé et obtient 🦴 🦴 ce qui n'a aucun effet contre une créature.

Score final : 8 pour la valkyrie, 6 pour Rouge.

Combat aftermath: Rouge doit se replier et décide de diviser ses unités en deux groupes, qui se replient chacun dans un territoire adjacent.

Note: si Rouge avait obtenu une valeur totale de combat de 8, il aurait remporté le combat (en cas d'égalité, le défenseur l'emporte). La valkyrie aurait donc été éliminée et Rouge aurait gagné 4 🏆.



Début de l'activation



Fin de l'activation

VARIANTE : ENCORE PLUS DE CRÉATURES !

Les règles de base de ce module amènent quelques créatures sur Northgard : la quantité d'apparitions se limite au nombre de repaires du plateau. La variante proposée ici convient aux vikings qui n'ont pas froid aux yeux, et qui n'ont pas peur de croiser de nombreuses créatures sur leur route !

PHASE 2 - ACTION PASSER

Important : ignorez cette étape s'il y a déjà au moins autant de créatures sur le plateau que de joueurs (par ex. au moins 4 créatures à 4 joueurs).

Lorsque vous passez, après avoir pris une carte Développement ou Exploit, vous pouvez déclencher une autre apparition de créature.

Utilisez les règles classiques de l'apparition de créatures, sauf pour le placement de sa figurine. Vous pouvez placer la figurine de la créature dans **n'importe quel** territoire du plateau marqué de l'icône 🐾 pourvu qu'il ne soit pas déjà occupé par une créature.

S'il n'y a aucun territoire éligible, vous pouvez placer la figurine dans **n'importe quel** territoire qui ne contient pas déjà une créature.

Une fois que la nouvelle créature est apparue, elle ne se déplace pas mais s'active normalement.

DÉTAILS DES CRÉATURES

Les terres de Northgard abritent nombre de créatures diverses et variées. En voici un aperçu :

> DRAUGR

Les draugar (draugr au singulier) sont des créatures mort-vivantes qui hantent les terres de Northgard et s'attaquent à ses occupants.

Pouvoir de créature : Lorsque cette créature apparaît ou se déplace dans un territoire contrôlé, elle élimine 1 unité.

> LOUP

De gigantesques loups rôdent dans les forêts de Northgard. Il est dangereux de s'y aventurer seul, même pour récolter les ressources du clan.

Pouvoir de créature : Un territoire occupé par cette créature ne génère ni ressources, ni renommée, durant la phase de récolte (sauf depuis ses bâtiments).

Note : le clan du Serpent ne peut pas récolter une ressource depuis un territoire marqué du jeton Terre Brûlée s'il est occupé par un loup, sauf si la ressource est produite par un bâtiment.

> OURS BRUN

Ces féroces créatures défendent farouchement leur tanière. Même les guerriers les plus endurcis ont appris à les craindre, et doivent composer avec les incursions de ces bêtes féroces dans leur territoire.

Pouvoir de créature : Il est impossible de construire, recruter ou explorer depuis le territoire de cette créature. Les unités qui s'y trouvent ne peuvent pas se déplacer.

Note : des unités peuvent entrer dans un territoire occupé par un ours, mais alors elles devront l'éliminer pour pouvoir en sortir. Toutefois, si un joueur qui partage son territoire avec un ours est attaqué et vaincu par un adversaire, il peut se replier selon les règles classiques sans tenir compte de l'ours.

> VALKYRIE DÉCHUE

Elles furent autrefois les championnes des dieux d'Asgard, avant d'être corrompues par les forces du Helheim. Lorsqu'elles décident d'occuper un territoire, malheur à qui s'y trouve !

Pouvoir de créature : Cette créature ne partage pas son territoire avec les joueurs et les attaque lorsqu'elle apparaît ou se déplace dans un territoire contrôlé.

TABLEAU D'ACTIVATION DES CRÉATURES

PHASE	Ajouter une carte Créature ?	Où apparaît-elle ?	Faut-il la déplacer ?
Mise en place (tuile avec )	Oui	Dans le territoire  .	Non
Phase 2 - Explorer (tuile avec )	Oui	Dans le territoire  .	Non
Variante - Phase 2 - Passer	Uniquement s'il y a moins de joueurs que de créatures, au choix du joueur	Choisissez un territoire  sans créature. S'il n'y en a pas, n'importe quel territoire sans créature	Non
Phase 2.5 - Activation des créatures	Non	Pas d'apparition	Oui, toutes les créatures de la file, une par une

CREDITS

Auteur : Adrian Dinu

Illustrateur : Grosnez

Sculpture 3D : EMAK, Valerio "Korax" Carbone, Benjamin Maillet

Conception Graphique : Franck Achard

Développement : Jim Gaudin

Modélisations 3D : Théo Jacquemin

Production : Nicolas Aubry (Synergy Games)

Traduction : Thane Antoine Prono (Transludis)

Maquette : Guillaume Ries

Remerciements à Sébastien Vidal et Shiro Games, pour nous avoir confié leur création. À The Crowdfunding Agency et Caroline Imbert, pour la gestion de cette campagne Kickstarter incroyable. À l'équipe d'Atlantgames, pour les midis playtests !

Remerciement de l'auteur à Jim Gaudin, sans qui le jeu ne serait pas là où il est aujourd'hui. À Bruno Cathala, pour son travail sur les premières versions des règles du jeu.

Je remercie également mes équipes de test :

Ma famille : Milena, Thomas, Eduard, Filip.

Le Club Ludivers : Christophe Roulin, Christophe Rebetz, Pascal Loutan, Cédric Stephens, Nils, Samuel Bovet.

Les Playtesteurs Tabletopia : Jam, Jakub Frackowiak, Hennii815, Samuel Klobučarić «Hutmacher», Tahsin Shamma.

Et, bien sûr, un énorme merci à nos souscripteurs aux quatre coins du monde !

