



PILLARDS

DE LA MER DU NORD

VERSION SOLO

MISE EN PLACE

Suivez la mise en place standard pour 2 joueurs, donnez à votre Adversaire une carte Bateau et les jetons de couleur associés. Ne donnez pas à votre Adversaire de pièces d'Argent, de cartes Citoyens, ni d'Ouvrier.

Sur les 23 cartes tactiques, retirez au hasard un Avant-poste et un Monastère, elles ne seront pas utilisées durant cette partie. Disposez en pile les 21 cartes tactiques restantes face cachée à côté de la carte Bateau de votre Adversaire.

Si la pile de cartes tactiques est épuisée, mélangez les cartes défaussées pour former une nouvelle pile (seulement si nécessaire).

CARTES TACTIQUES

Niveau d'Armement requis pour le Raid

Provisions requises pour le Raid



Points de Victoire gagnés pour le Raid

Lieu de pillage

Éléments gagnés en préparant un Raid

Bâtiment interdit

Exemple de carte : un Armement de 3 et 4 Provisions sont requis afin de piller l'Avant-poste de droite pour gagner 5 Points de Victoire. En cas de préparation à un Raid, l'Adversaire gagnera 1 Armement et 2 Provisions.



DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Vous débutez systématiquement le tour, suivi par votre Adversaire. Votre tour fonctionne exactement comme dans le jeu standard (à l'exception près qu'un bâtiment est interdit à chaque tour). Le tour de votre Adversaire fonctionne différemment. A son tour, révéléz une carte tactique de la pile et suivez ses instructions. Votre Adversaire effectue un Raid s'il le peut, sinon, il en prépare un.


Votre Adversaire doit respecter les 3 conditions suivantes pour effectuer un Raid :

1. Avoir un niveau d'Armement supérieur ou égal.
2. Avoir assez de provisions dans sa Réserve.
3. Il doit y avoir un Butin disponible sur le lieu de pillage.

Si l'Adversaire peut effectuer un Raid, suivez les étapes suivantes :

1. Remettez les Provisions dépensées par l'Adversaire dans la Réserve Générale.
2. Déplacez son marqueur de score du nombre de Points de Victoire gagnés
3. Prenez le Butin du lieu de Pillage (suivez la priorité de la carte tactique ; exemple choisissez 1 avant les lieux 2 ou 3). S'il n'y a aucun Butin disponible, le Raid n'est pas possible.
4. Pour chaque Valkyrie prise, déplacez son marqueur d'une case vers le haut sur la piste des Valkyries et d'une vers le bas sur la piste d'Armement (si possible).
5. Remettez toutes les Valkyries, Butin et Ouvrier à la Réserve Générale.

Si un Adversaire ne peut effectuer un Raid, il doit se préparer :

En se préparant à un Raid, votre Adversaire gagnera de l'Armement, des Provisions ou une tuile Offrande, comme indiqué en bas de la carte tactique en cours. Il ne pourra jamais dépasser un Armement de 10 et posséder plus de 8 Provisions. Pour chaque Armement qu'il ne peut gagner, il gagne 1 Provision à la place et inversement. S'il a atteint la limite pour les deux, il ne gagne rien en plus à ce tour. Si une tuile Offrande est indiquée sur la carte tactique, prenez-la et placez la face cachée à côté de la carte Bateau de votre Adversaire. Elles ne comptent pas parmi les ressources.  Chaque carte tactique indique aussi un bâtiment du Village.

Quel que soit l'action effectuée par votre Adversaire durant ce tour,

vous ne pourrez pas placer ou récupérer un Ouvrier sur ce bâtiment lors de votre prochain tour.

Effets des cartes Citoyens

En l'absence d'adversaires humains, l'effet de certaines cartes sera caduc. Néanmoins, certaines affecteront l'Armement ou les Provisions de votre Adversaire et seront prises en compte. En revanche, tous les autres effets seront ignorés.

FIN DE PARTIE

Tous les conditions de fin de partie restent identiques au jeu standard. Si votre Adversaire déclenche la fin de partie, n'oubliez pas de lui laisser un dernier tour après le vôtre. Votre Adversaire marque des Points de Victoire de fin de partie pour ses pistes de Valkyries et Armement, ainsi que pour ses tuiles Offrande.

DIFFICULTÉ

Difficulté

Vous trouvez la version solo trop simple ? Pour un plus grand challenge, offrez à votre Adversaire les éléments suivants au démarrage :

Ardue : 2 Armements, 2 Provisions

Héroïque : 4 Armements, 4 Provisions

CRÉDITS

Auteur : Shem Phillips

Illustrations : Mihajlo Dimitrievski

Design : Shem Phillips

Traduction : Fred Gobbaerts

Pixie Games

37 rue des longs prés
92100 Boulogne-Billancourt
France

www.pixiegames.fr

