INTRODUCTION

La mer du Nord Runesaga est une compétition épique pour 2-4 joueurs dans le but de recueillir le plus Pierres Runiques et de gagner le titre très convoité de Chef de Clan. Les joueurs vont progresser à travers chaque chapitre de la saga la Mer du Nord *(Shipwrights, Raiders et Explorers).*

Chaque chapitre propose 3 Pierres Runiques uniques que les joueurs doivent collecter. Celles-ci sont attribués au premier joueur qui atteint un objectif particulier. Gagner ces Pierres Runiques attribue également aux joueurs des avantages dans les chapitres suivants.

Chacune de ces Pierres Runiques ont également 1 ou 2 Symboles Bouclier, Corne et Marteau (Shield, Horn et Hammer). Le premier joueur qui gagne 3 Symboles du même Type recueille une Pierre Runique Symbolique (Inscriptions) supplémentaire, pour ses efforts.

Les joueurs gagnent également 2 Pierres Runiques pour chaque chapitre gagné ou 1 Pierre Runique s'ils terminent à la deuxième place. Cependant, les Pierres Runiques recueillis de cette façon ne permettent pas de gagner un avantage en cours de jeu ou de symbole.

Une fois que les 3 chapitres ont été joués, le joueur avec le plus Pierres Runiques est déclaré vainqueur et obtient le titre de Chef de Clan

MATÉRIEL

6 x Pierres Runiques
Shipwrights
(Dos rouge)

6 x Pierres Runiques
Raiders
(Dos vert)

6 x Pierres Runiques
Explorers
(Dos bleu)

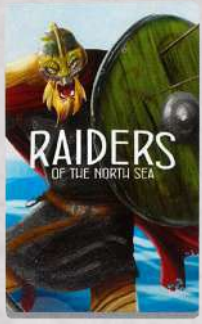
3 x Pierres Runiques
Symboliques
(Dos noir)

2x Plateaux Pierre
Runique Double-face

4x Plateaux de Clan
(en 4 couleurs différentes)

Contenu Bonus

16 x Cartes Shipwrights
(Pour ajouter au jeu de base)



22 x Cartes Raiders
(Pour ajouter au jeu de base)

2x Cartes Collector Signées
3x Cartes Graphisme des Boites

MISE EN PLACE

Pour la mise en place de la Mer du Nord Runesaga, suivez ces étapes :

1. Placez les 2 plateaux de Pierre Runique face visible, sur le côté de la zone de jeu.

2. Sur un des plateau de Pierre Runique, placez les 3 Pierres Runiques Symboliques (Inscriptions) en ligne, faces visible montrant leur objectif.

3. Chaque joueur prend 1 plateau de Clan dans la couleur de son choix. Cette couleur restera celle du joueur tout au long des 3 chapitres.
   Note : Les plateaux de Clan sont double-face. Quand vous jouez Runesaga, utilisez le côté décrivant les points de victoire pour la seconde place. Le côté opposé est utilisé pour la variante permettant de ne jouer qu'un seul chapitre (expliqué en fin de règle).

Les instructions suivantes explique la mise en place pour chaque chapitre ::

1. Retournez toutes les Pierres Runiques *(pas les Symboliques)* du chapitre précédent dans la boite. *(Ignorez cette étape lors de la mise en place de Shipwrights)*

2. Mélangez les 6 Pierres Runiques du chapitre actuel et placez en 3 en ligne face visible sur le 2ème plateau de Pierre Runique. Placez les 3 Pierres Runiques restante en tas, face cachée, a côté des plateaux de Pierre Runique.

3. Mettez en place le chapitre actuel comme décrit dans son livre de règle. Toutes ses règles s'applique toujours.

4. Déterminez le 1er joueur. Le plus jeune joueur débute Shipwrights. Pour Raiders et Explorers, le joueur à gauche du gagnant du précédent chapitre devient le 1er joueur.

1er Plateau de Pierre Runique avec 3 Pierres Runiques Symboliques (Inscriptions)

2ème Plateau de Pierre Runique avec 3 Pierres Runiques du chapitre actuel

3 Pierres Runiques face cachée du chapitre actuel

COLLECTER LES PIERRES RUNIQUES

Pour gagner Runesaga et revendiquer le titre de Chef de Clan, les joueurs devront recueillir plus de Pierre Runique que leurs adversaires. Il y a 2 façons de recueillir les Pierres Runiques:

1. Remplir un objectif

Lors de la configuration de chaque chapitre, 3 Pierres Runiques seront révélés. Elles ont chacune un objectif unique pour le chapitre en cours. Il y a aussi 3 Pierres Runiques Symboliques disponibles pour l'ensemble du jeu. Dès qu'un joueur atteint un objectif, il prend la Pierre Runique et la place face visible devant lui. Elle doit rester ainsi jusqu'à la fin du dernier chapitre. Seul le premier joueur à atteindre un objectif peut recueillir la Pierre Runique correspondante. Cela vaut aussi pour les Pierres Runiques Symboliques.

Les Pierres Runiques contiennent 1 ou 2 symboles d'imprimés :

Ce symbole indique l'objectif qu'un joueur doit atteindre pour recueillir la Pierre Runique.

Ce symbole indique un avantage dans le chapitre suivant. Seul le joueur qui recueille la Pierre Runique peut en utiliser son avantage.

2. Gagnez le chapitre en cours, ou finir second.

A la fin de chaque chapitre, le gagnant recueille immédiatement 2 Pierres Runiques. Celles-ci sont prises face cachée à partir de la pile et sont conservées face cachée devant le joueur qui les a gagnées.

Le joueur qui arrive deuxième dans chaque chapitre recueille également 1 Pierre Runique face cachée de la pile. Cependant, il ne la recueille que s'il marque un score se trouvant à un certain nombre de point de moins que le joueur gagnant. Si le deuxième joueur a plus de point de moins que le minimum requis, il ne recueille pas la Pierre Runique. Cela varie pour chaque chapitre comme suit:

Shipwrights:	jusqu'à 3 PV de moins
Raiders:	jusqu'à 5 PV de moins
Explorers:	jusqu'à 5 PV de moins

S'il y a une égalité pour la deuxième place, utiliser les règles de départage d'égalité dans le livre de règles de chaque chapitre pour déterminer qui recueille les Pierres Runiques.

Les Pierres Runiques recueillies de cette façon doivent rester faces cachées jusqu'à la fin du chapitre final.

FIN DU JEU

Une fois que les 3 chapitres *(Shipwrights, Raiders et Explorers)* ont été joués, la compétition est terminé. Les joueurs comptent toutes leurs Pierres Runiques collectées. Cela comprend toutes les Pierres Runiques face visible et face cachée. Le joueur détenant le plus de Pierres Runiques est déclaré vainqueur.

Dans le cas d'une égalité, le joueur avec le plus Pierres Runiques face cachée est le gagnant. Si l'égalité persiste, le joueur avec le score le plus élevé dans Explorers est le gagnant.

EXEMPLE DE SCORING

Ci dessous vous pouvez voir 8 Pierres Runiques collectées par un joueur. Voici de quelle façon il les a collectées:

Shipwright : *Il a terminé second, mais il a aussi été le premier à construire un Drakkar.*
Raiders : *Il a complété 2 objectifs, mais n'a finit ni premier, ni second.*
Explorers : *Cette fois il a gagné et complété un objectif. Il a aussi collecté une Pierre Runique Symboliques pour avoir été le premier a détenir 3 Symboles Marteaux.*

Shipwrights

Raiders

Explorers

VARIANTE POUR JOUER UN SEUL CHAPITRE

Les Pierres Runiques peuvent être aussi utilisées pour ne jouer qu'un seul chapitre. Les joueurs pourront additionner des Points de Victoire en réalisant des objectifs différents.

Pour mettre en place cette variante, suivez ces étapes :

1. Faire la mise en place du chapitre désiré *(Shipwrights, Raiders, ou Explorers)* comme décrit dans leur livre de règle. Toute les règles sont toujours appliquées.

2. Placez 1 plateau Pierre Runique face visible, sur le coté de la zone de jeu.

3. Mélanger les 6 Pierres Runiques du chapitre choisi et placées en 3, face visible, sur le plateau de Pierre Runique. Défaussez les 3 autres Pierres Runiques dans la boite.

4. Chaque joueur prend 1 plateau de Clan dans la couleur de son choix. Les joueurs devront utiliser le côté décrivant les points de victoire pour les Pierres Runiques Symboliques (Inscriptions), quand il joue cette variante.

Comme dans la règle standard de Runesaga, les 3 Pierres Runiques montrent les objectifs différents que les joueurs doivent réalisés tout au long du chapitre.

Lorsqu'un joueur réalise un objectif, il prend la Pierre Runique correspondante et la place face visible devant lui.

A la fin du jeu, les joueurs marque des points de victoire pour chaque Symbole figurant sur toutes les Pierres Runiques qu'ils ont collectées. Chaque Symbole vaut 1 PV dans Shipwrights et 2 PV dans Raiders et Explorers *(Comme décrit sur le plateau de Clan).*

Par exemple,
Si un joueur a collecté ces 2 Pierres Runiques en jouant à Raiders, il score un total de 6 PV a la fin de la partie. (3 Symboles x 2PV).

Game Design by Shem Phillips
Illustrations by Mihajlo Dimitrievski
Copyright 2016 Garphill Games
www.garphill.com

CARTES SUPPLÉMNTAIRES SHIPWRIGHTS ET RAIDERS

16 cartes en supplément pour Shipwrights (à mélanger dans le deck d'origine) :

-Nouveaux Villageois

Scout (Éclaireur)
Ce Villageois permet au joueur de recevoir 3 Ressource de son choix, d'un seul et même type . Chacun des autres joueurs autour de la table doivent recevoir 1 Ressource de leur choix.

Armourer (Armurier)
Ce villageois permet au joueur de recevoir 1 Ouvrier et de piocher une nouvelle carte qu'il ajoute a sa main. Cette nouvelle carte devra être jouer ou défausser.

-Nouveau Bâtiment

Silversmith (L'Orfèvrerie)
Ce bâtiment augmente la capacité de votre Moulin de 1 et vous permet de gagner 1 or supplémentaire à chaque phase du Soir.

---

22 cartes en supplément pour Raiders (à mélanger dans le deck d'origine) :

Artisan
- Gagnez 1PV par Merchant/Trader détenu par vos adversaire a la fin du jeu.
- Gagnez 1 Butin. Tous les autres joueurs gagnent 1 Argent.

Assassin
- Gagnez 2 en Force Militaire lors d'un Raid avec un Ouvrier Gris.
- Ajoutez une Valkyrie sur un lot de Butin de votre choix.

Beggar
- Défaussez-le de votre Équipage n'importe quand et gagnez 3 Argents.
- Gagnez 2 cartes ou 2 provisions.

Blacksmith
- Gagnez 1 Argent quand vous faites une Offrande contenant du Fer.
- Perdez 2 Argents pour gagnez 1 Fer.

Conspirator
- Piochez 1 carte quand vous perdez un ou plusieurs Équipage lors d'un Raid.
- Défaussez vos cartes pour en piochez le même nombre.

Farmer
- Gagnez 1 Bétail quand vous faites une Offrande qui n'en contient pas.
- Perdez 1 Provision pour gagnez 1 Bétail.

Labourer
- Défaussez-le de votre Équipage n'importe quand pour gagnez 2 provisions.
- Perdez 1 Fer pour gagner 1 Bétail.

Thief
- Gagnez 1 Argent après avoir fait l'Action du bâtiment Trésorerie.
- Prenez 1 Butin de n'importe quel Port.

Tyrant
- Si tuer lors d'un Raid compte pour 2 morts sur la piste Valkyrie.
- Gagnez 1 PV pour chaque adversaire détenant actuellement un Héros en jeu.

Jorunn
- Gagnez 1 en Force Militaire pour chaque 2 Offrandes que vous détenez.
- Vous ne pouvez pas recruter plus d'un Héros.