



# CHARPENTIER DE LA MER DU NORD

SECONDE VAGUE

CONCEPTION : SHEM PHILLIPS  
ILLUSTRATIONS : MIHAJLO DIMITRIEVSKI  
CONCEPTION GRAPHIQUE ET MISE EN PAGE : SHEM PHILLIPS  
TRADUCTION : JEAN DORTHE / PIXIEGAMES  
RELECTURES : ARNYANKA / FRÉDÉRIC DUPERTUIS / PIXIEGAMES

COPYRIGHT 2023 GARPHILL GAMES  
[WWW.GARPHILL.COM](http://WWW.GARPHILL.COM)

## INTRODUCTION

*Charpentiers de la Mer du Nord : Seconde Vague* se déroule dans les premières années de l'ère viking, vers 800 après J.-C. En tant que charpentiers vikings, les joueurs s'affrontent pour construire la plus grande flotte de la mer du Nord. Les joueurs doivent collecter du bois, de la laine et du fer, et recruter des artisans pour les aider. L'or est un bien précieux qui doit être dépensé judicieusement. Comme on peut s'y attendre, le village est rempli de personnages mauvais ou pires encore. Mieux vaut les avoir de votre côté !

## BUT DU JEU

Le but du jeu *Charpentiers de la Mer du Nord : Seconde Vague* est d'être le joueur qui a accumulé le plus de Points de Victoire (PV) en fin de partie. Les PV sont gagnés en construisant des Bateaux et des Bâtiments, en recrutant des Jarls, en attirant des Héros et en collectant de l'Or. Au cours des 5 manches de la partie, les joueurs vont drafter des cartes Village et ils devront gérer avec soin leurs Ressources et leur main-d'œuvre pour faire de leur village le plus glorieux de tous les clans.

## MATÉRIEL



1 plateau Principal



5 plateaux Joueur



50 Ouvriers

40 jetons  
Bois

40 jetons  
Laine

40 jetons  
Fer

40 jetons  
Or



50 Pièces



15 marqueurs Joueur  
(3 par couleur de joueur)



5 cartes Eikja  
(1 par couleur  
de joueur)



5 cartes Manœuvre  
(1 par couleur  
de joueur)



6 cartes Baraque



12 cartes Manche



15 cartes Pillage



15 cartes Commerce



8 cartes Héros



122 cartes Village



4 cartes Némésis

## VERSION SECONDE VAGUE – UN MOT DE SUEM PHILLIPS

En 2014, j'ai lancé ma toute première campagne Kickstarter. Non seulement c'était la première fois que beaucoup de gens entendaient parler de Garphill Games, mais c'était aussi la première fois que l'on voyait les illustrations de The Mico dans un jeu de plateau. Le jeu a eu plus de succès que je ne l'espérais, en grande partie grâce aux illustrations. À la suite de cette campagne, j'ai commencé à concevoir ce qui allait devenir l'un de nos jeux les plus remarquables à ce jour : *Pillards de la Mer du Nord*. Depuis lors, Garphill Games n'a cessé de se développer en s'efforçant de publier des jeux de qualité, aux mécanismes intéressants et aux thèmes captivants.

Il ne fait aucun doute que le jeu original *Charpentiers* a quelques défauts. En bref, il n'est pas à la hauteur des autres jeux de nos trilogies médiévales. C'est pour cette raison que j'ai décidé de créer cette nouvelle version *Seconde Vague* du jeu.

*Charpentiers de la Mer du Nord : Seconde Vague* est un jeu entièrement nouveau. Bien qu'il partage beaucoup d'éléments thématiques et d'objectifs de joueurs avec l'original, le gameplay de base a été complètement revisité pour créer une expérience beaucoup plus conforme à ce que les fans de Garphill Games sont en droit d'attendre. J'espère que vous apprécierez autant cette nouvelle édition que j'ai pris du plaisir à la développer !

## MISE À JOUR POUR SAGA DES RUNES

*Charpentiers de la Mer du Nord : Seconde Vague* inclut 6 nouvelles Pierres Runiques pour remplacer celles de la boîte *Saga des Runes*. Ces pierres sont nécessaires pour rendre la version *Seconde Vague* compatible avec la campagne *Saga des Runes*.



# MISE EN PLACE

Pour installer l'aire de jeu centrale, suivez les étapes ci-dessous :

- 1 Placez le plateau Principal au milieu de l'aire de jeu.
- 2 Mélangez les cartes Manche et placez-en 5 dans une pioche, face cachée, sur l'emplacement indiqué du plateau Principal. Remettez les cartes Manche restantes dans la boîte.
- 3 Mélangez les 15 cartes Pillage et placez-les dans une pioche, face cachée, sur l'emplacement indiqué du plateau Principal.
- 4 Mélangez les 15 cartes Commerce et placez-les dans une pioche, face cachée, sur l'emplacement indiqué du plateau Principal.
- 5 Placez les cartes Héros sur les emplacements indiqués du plateau Principal. Les 5 cartes Randi doivent être empilées ensemble.
- 6 Mélangez toutes les cartes Village et placez-les dans une pioche, face cachée, sur l'emplacement indiqué du plateau Principal. L'emplacement situé en dessous est réservé à la défausse.
- 7 Chaque joueur choisit une couleur. Placez 1 marqueur Joueur de la couleur de chaque joueur sur la case « 0 » de chaque piste de Progression. Si vous jouez à 1 ou 2 joueurs, incluez un set de marqueurs inutilisés pour un Joueur Neutre.
- 8 Placez les Ouvriers, les jetons Bois, Laine, Fer et Or, et les Pièces dans une réserve principale. Ces Ressources sont illimitées. Si elles venaient à manquer, utilisez un substitut approprié.



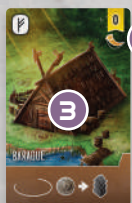
## Mode Solo - Cartes Némésis

Si vous jouez en mode Solo, vous pouvez ajouter 1 ou plusieurs cartes Némésis à la partie. Placez-les face visible à côté du plateau Principal. Pour chaque icône figurant sur le côté gauche des cartes Némésis choisies, déplacez le marqueur du Joueur Neutre d'une case sur la piste de Progression correspondante. Chaque carte Némésis ajoute une règle restrictive différente lors de la partie. Il n'est pas recommandé d'utiliser ces cartes lors de vos premières parties.

## MISE EN PLACE

Pour installer l'aire de jeu de chaque joueur, suivez les étapes ci-dessous :

- 1 Chaque joueur reçoit un plateau Joueur qu'il place devant lui.
- 2 Chaque joueur reçoit la carte Eikja et la carte Manœuvre de sa couleur. Il place sa carte Manœuvre à gauche de son plateau Joueur et sa carte Eikja au-dessus. Elles doivent être placées face de base visible (*icône Amélioration blanche dans le coin supérieur gauche*).
- 3 Chaque joueur reçoit aléatoirement 1 des 6 cartes Baraque. Il doit la placer face de base visible, en dessous de sa carte Manœuvre. Les cartes Baraque restantes sont remises dans la boîte.
- 4 Les cartes Baraque comportent une icône Progression imprimée dans leur coin supérieur droit. Chaque joueur doit avancer son marqueur Joueur d'une case sur la piste de Progression indiquée sur sa carte Baraque.
- 5 Chaque joueur reçoit 3 Ouvriers, 1 jeton Bois, 1 jeton Laine, 1 jeton Fer, 1 jeton Or et 2 Pièces de la réserve principale.



5

## CARTES VILLAGE

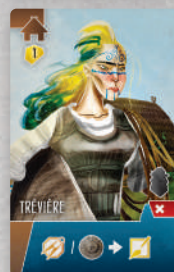
Les 122 cartes Village sont réparties en 5 types dont l'utilisation est décrite ci-dessous. Elles peuvent aussi toutes être défaussées pour obtenir les récompenses imprimées au-dessus de la bannière rouge :



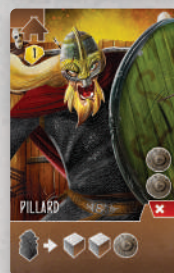
Avant d'être construits, les Bateaux doivent être placés sur les plateaux Joueur. Ils nécessitent 1 à 3 compétences, des Ouvriers et des Ressources pour être construits. Ils fournissent des PV, des avancées sur les pistes de Progression, et des bénéfices immédiats, de revenu ou de fin de partie. Une fois construits, ils sont placés au-dessus des plateaux Joueur.



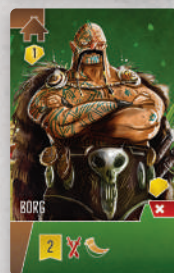
Les Bâtiments sont construits en dessous des plateaux Joueur et nécessitent des Ouvriers et des Ressources pour être construits. Une fois construits, ils fournissent une combinaison de PV et d'avancées sur les pistes de Progression ainsi que de nouveaux emplacements d'Ouvrier utilisables à chaque manche.



Les Artisans peuvent être placés sur les plateaux Joueur pour une utilisation unique, ou glissés sous les Bâtiments (*au coût de 1 jeton Or*) pour un nombre infini d'utilisations. Ils fournissent chacun une compétence Majeure et une compétence Mineure, qui peuvent toutes les 2 être utilisées lors de la construction de Bateaux.



Les Villageois peuvent être joués pour leur bénéfice immédiat et unique, ou glissés sous les Bâtiments (*au coût de 1 jeton Or*) pour en améliorer l'efficacité. Le bénéfice d'un Villageois, indiqué à droite de la flèche, a toujours un coût indiqué à gauche de la flèche.



Les Jarls peuvent être glissés sous les Bâtiments (*au coût de 1 jeton Or*). Ils fournissent des PV et des avancées sur les pistes de Progression. Ce sont aussi les seules cartes Village qui procurent des jetons Or quand elles sont défaussées.

Le Bois, la Laine, le Fer et l'Or sont collectivement appelés Ressources. L'Or est une Ressource plus rare, nécessaire pour la construction de certains grands Bateaux et Bâtiments. L'Or est également une Ressource joker qui peut être dépensée à la place du Bois, de la Laine ou du Fer.

## APERÇU DU JEU

*Charpentiers de la Mer du Nord : Seconde Vague* se joue en 5 manches composées des 5 phases ci-dessous :

### 1 Révéler la carte Manche

Une nouvelle carte Manche est révélée.

### 2 Drafter les cartes

Chaque joueur drafter 6 cartes Village.

### 3 Effectuer des Actions

Simultanément, les joueurs doivent utiliser toutes les cartes Village de leur main pour effectuer des actions.

### 4 Gagner des Revenus

Les joueurs gagnent des revenus grâce à leurs Bateaux construits et aux cartes Commerce glissées sous ceux-ci. Chaque joueur remet tous les Ouvriers de son plateau Joueur et de ses Bâtiments dans sa réserve, et réinitialise toutes ses cartes Pillage utilisées.

### Distribuer les cartes Héros

5 Le leader de chaque piste de Progression reçoit la carte Héros associée.

À la fin de la 5<sup>e</sup> manche, le joueur qui a le plus de PV remporte la partie.

## 1. RÉVÉLER LA CARTE MANCHE

Retournez la 1<sup>re</sup> carte Manche de la pioche et placez-la face visible sur l'emplacement situé à droite de la pile (*illustrations alignées*). Dès la 2<sup>e</sup> manche, chaque carte retournée est placée sur la carte de la manche précédente. Ces cartes donnent diverses informations :

- 1 Dans une partie à 1 ou 2 joueurs, le Joueur Neutre doit avancer ses marqueurs Joueur sur les pistes de Progression correspondantes, d'une case par icône illustrée ici. Cela se produit chaque fois qu'une nouvelle carte Manche est retournée.
- 2 En mode Solo, ces PV seront gagnés par votre adversaire.
- 3 Ce sont les échanges disponibles à la phase *Effectuer des Actions*.
- 4 Ceci indique le sens (*horaire ou antihoraire*) du draft des cartes Village dans les parties de 3 à 5 joueurs.
- 5 Ceci rappelle que vous pouvez toujours échanger 1 jeton Bois, 1 jeton Laine et 1 jeton Fer contre 1 jeton Or.
- 6 Ceci rappelle qu'un jeton Or peut être dépensé à la place de n'importe quel jeton Bois, jeton Laine ou jeton Fer.
- 7 Ceci rappelle qu'en fin de partie, chaque jeton Or que vous possédez rapporte 1 PV.



## 2. DRAFTER LES CARTES

Le draft fonctionne différemment en mode Solo, à 2 joueurs et à 3-5 joueurs. Cependant, les joueurs termineront toujours cette phase avec 6 cartes Village en main. Suivez les règles de draft correspondant au nombre de joueurs :

### Mode Solo

- 1 Piochez les 5 premières cartes de la pioche Village. Choisissez-en 2 à conserver, mettez-les de côté et défaussez les 3 autres.
- 2 Piochez les 4 premières cartes de la pioche Village. Choisissez-en 2 à conserver, mettez-les de côté et défaussez les 2 autres.
- 3 Piochez les 3 premières cartes de la pioche Village. Choisissez-en 2 à conserver, mettez-les de côté et défaussez la dernière.
- 4 Prenez en main les 6 cartes Village mises de côté.

### À 2 joueurs

- 1 Chaque joueur pioche les 5 premières cartes de la pioche Village. Il choisit 2 cartes à conserver, les met de côté et passe les 3 cartes restantes à son adversaire.
- 2 Chaque joueur pioche la première carte de la pioche Village et les ajoute aux 3 cartes Village qu'il a reçues de son adversaire. Il choisit 2 cartes à conserver parmi les 4, les met de côté et passe les 2 cartes restantes à son adversaire.
- 3 Chaque joueur pioche la première carte de la pioche Village et les ajoute aux 2 cartes Village qu'il a reçues de son adversaire. Il choisit 2 cartes à conserver parmi les 3, les met de côté et défausse la dernière.
- 4 Chaque joueur prend en main les 6 cartes Village mises de côté.

### À 3-5 joueurs

- 1 Chaque joueur pioche les 6 premières cartes de la pioche Village. Il en choisit 1 qu'il met de côté et passe les 5 autres à son adversaire de droite ou de gauche, selon le sens indiqué sur la carte Manche retournée à la phase *Révéler la carte Manche*.
- 2 Parmi les 5 cartes Village reçues, chaque joueur en choisit de nouveau 1 qu'il met de côté et il passe les cartes restantes à son voisin (*dans le même sens qu'au point 1*). Chaque joueur continue de sélectionner 1 carte Village et de passer le reste des cartes à son voisin de cette façon, jusqu'à ce que chacun ait mis de côté 6 cartes Village. Notez que pour la 6<sup>e</sup> carte, les joueurs n'ont plus de choix puisqu'ils n'en reçoivent qu'une.
- 3 Chaque joueur prend en main les 6 cartes Village mises de côté.

### Règles communes, quel que soit le nombre de joueurs

- Quand un joueur sélectionne et met de côté des cartes Village, il les place face cachée (*pas nécessaire en mode Solo*).
- Un joueur peut toujours regarder ses propres cartes Village mises de côté, mais il ne peut pas regarder celles de ses adversaires.
- Si la pioche Village est épuisée, mélangez immédiatement la défausse Village et formez une nouvelle pioche. Cela peut aussi se produire pendant la phase *Effectuer des Actions*.



### 3. EFFECTUER DES ACTIONS : APERÇU

Quand tous les joueurs ont récupéré leurs 6 cartes Village, ils réalisent simultanément la phase *Effectuer des Actions*. Chaque joueur peut effectuer un certain nombre d'actions, dans n'importe quel ordre et autant de fois qu'il le souhaite :

- Défausser une carte Village
- Recruter un Artisan
- Recruter un Jarl
- Jouer ou recruter un Villageois
- Commencer à travailler sur un Bateau
- Construire un Bateau
- Construire un Bâtiment
- Placer un Ouvrier
- Échanger des Ressources
- Piller une Colonie

Au fur et à mesure qu'un joueur recrute des Jarls et construit des Bateaux et des Bâtiments, il déplace ses marqueurs Joueur sur les pistes de Progression. Ce faisant, il entrera en lice pour gagner les 3 cartes Héros Principal. Quand un joueur atteint les cases 4, 8 et 12 des pistes de Progression, il gagne également des cartes Pillage, des cartes Commerce ou des Améliorations.

Un joueur peut utiliser toutes les cartes Héros qu'il possède pendant la phase *Effectuer des Actions*. Et chacune de ses cartes Héros peut être utilisée un nombre illimité de fois.

À la fin de cette phase, chaque joueur doit avoir joué toutes les cartes Village qu'il avait en main. Il ne peut pas en garder pour la manche suivante. Cependant, un joueur peut conserver autant d'Ouvriers, de Ressources et de Pièces qu'il le souhaite entre les manches.

### 3. ACTION : DÉFAUSSER UNE CARTE VILLAGE

Comme action, un joueur peut *Défausser des Cartes Village* de sa main pour gagner immédiatement les récompenses imprimées au-dessus de la bannière rouge. Les cartes jouées ainsi doivent être placées sur la défausse, en dessous de la pioche Village. Les cartes défaussées peuvent rapporter :

- 1 Ressource,
- 1 carte Village,
- 1 jeton Or,
- 2 Pièces,
- 1 Ouvrier.

Les cartes Village sont toujours piochées depuis le haut de la pioche Village.



### 3. ACTION : RECRUTER UN ARTISAN

Les Artisans possèdent des compétences nécessaires à la construction des Bateaux. Un joueur peut *Recruter un Artisan* de 2 manières différentes :

- 1 Le placer sur l'emplacement de carte vide le plus à gauche de son plateau Joueur.
- 2 Payer 1 jeton Or pour le glisser sous un Bâtiment qui ne contient pas déjà une carte Village à cet endroit.

Dans les deux cas, un Artisan fournit gratuitement 1 compétence Majeure (*indiquée avant la barre oblique*) et 1 compétence Mineure qui coûte 1 Pièce pour être utilisée (*indiquée après la barre oblique*).

*La compétence Majeure de cet Artisan est celle du Forgeron. Sa compétence Mineure est celle du Tailleur de Pierre.*





### 3. ACTION : RECRUTER UN ARTISAN

Quand un joueur place un Artisan sur son plateau Joueur, il le place sur l'emplacement de carte sans carte le plus à gauche. Si un Ouvrier se trouve sur cet emplacement, le joueur doit d'abord le remettre dans la réserve principale.

Chaque plateau Joueur peut contenir à la fois des Bateaux et des Artisans (*cartes Village avec une bannière bleue*). Les Villageois, les Jarls et les Bâtiments ne peuvent pas y être placés. Un joueur ne peut pas placer plus de 5 cartes Village sur son plateau Joueur. Cependant, il peut librement retirer et défausser des cartes Village pour faire de la place, mais il ne gagne pas les récompenses de défausse de ces cartes. Chaque fois qu'un emplacement de carte se libère sur un plateau Joueur, toutes les cartes Village restantes doivent être glissées vers la gauche pour combler les espaces vides.

Placer un Artisan sur le plateau Joueur permet de le garder pour la construction d'un seul Bateau. Dès qu'il a été utilisé pour construire un Bateau, il doit être défaussé.



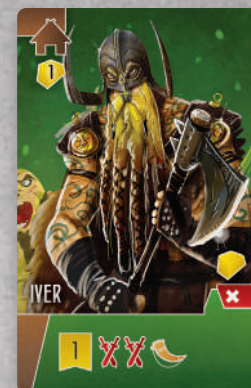
Lorsqu'un joueur recrute un Artisan pour le glisser sous un Bâtiment, il doit d'abord payer 1 jeton Or. Ce coût est rappelé dans le coin supérieur gauche de chaque carte Artisan. Chaque Bâtiment (*y compris la Baraque*) ne peut accueillir qu'une seule carte Village. Un joueur peut librement défausser des cartes Village déjà glissées sous des Bâtiments pour faire de la place, mais il ne gagne pas les récompenses de défausse.



Glisser un Artisan sous un Bâtiment permet de le garder pour toutes les futures constructions de Bateaux. Peu importe combien de fois sa compétence est utilisée, il ne sera jamais défaussé.

### 3. ACTION : RECRUTER UN JARL

Les Jarls sont des cartes Village rares qui sont les seules à fournir des jetons Or quand elles sont défaussées. Elles peuvent également être glissées sous des Bâtiments pour un coût de 1 jeton Or. Quand un joueur glisse un Jarl sous un Bâtiment, pour chaque icône indiquée sur la bannière verte, il doit immédiatement avancer son marqueur Joueur d'une case sur la piste de Progression correspondante. De plus, un Jarl rapporte des PV en fin de partie.

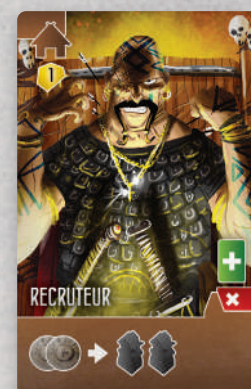


*Ce Jarl rapporte 1 PV en fin de partie. Lorsqu'un joueur le glisse sous un Bâtiment, il doit avancer son marqueur Joueur sur la piste Militaire de 2 cases et celui de la piste Renommée de 1 case.*

### 3. ACTION : JOUER OU RECRUTER UN VILLAGEOIS

En plus de pouvoir défausser un Villageois, un joueur peut l'utiliser de 2 autres façons :

- 1 Résoudre 1 fois la capacité de la bannière marron (*payer le coût à gauche de la flèche pour gagner la récompense à droite de celle-ci*). Le joueur doit ensuite défausser le Villageois, sans gagner les récompenses de défausse.
- 2 Il peut aussi payer 1 jeton Or pour le recruter et le glisser sous un Bâtiment qui ne contient pas déjà une carte Village. Sa capacité s'ajoute alors à celle du Bâtiment associé (*voir page 12*).



*La capacité de ce Villageois permet de dépenser 2 Pièces pour gagner 2 Ouvriers.*

### 3. ACTION : COMMENCER À TRAVAILLER SUR UN BATEAU

Pour pouvoir construire un Bateau, un joueur doit d'abord le placer sur son plateau Joueur (*l'action est gratuite, mais le Bateau occupe un emplacement sur son plateau Joueur*). Les Bateaux présents sur un plateau Joueur suivent les mêmes règles que les Artisans (*présentées à la page précédente*).

### 3. ACTION : CONSTRUIRE UN BATEAU

La construction d'un Bateau est une tâche ardue. Chaque Bateau contient les éléments suivants :

- 1 Compétences, Ouvriers et Ressources nécessaires à sa construction.
- 2 Progressions et PV gagnés lors de sa construction.
- 3 Différents bénéfices : immédiats, de revenu ou de fin de partie (PV), une fois le Bateau construit.



Un joueur peut construire plusieurs Bateaux d'un même type.

### 3. ACTION : CONSTRUIRE UN BATEAU

Pour *Construire un Bateau*, un joueur doit suivre ces étapes :

- 1 Le Bateau doit être sur son plateau Joueur (*il ne peut pas être construit directement depuis la main du joueur*).
- 2 Il doit satisfaire à toutes les compétences requises, à l'aide des différents moyens à sa disposition :
  - En défaussant les Artisans requis de son plateau Joueur (*pas de sa main*), sans oublier de payer 1 Pièce par compétence Mineure utilisée.
  - En ayant les Artisans requis glissés sous ses Bâtiments, sans oublier de payer 1 Pièce par compétence Mineure utilisée.
  - En payant pour utiliser son Manœuvre.
- 3 Il doit payer tous les Ouvriers et les Ressources nécessaires à la réserve principale. Les Ouvriers dépensés doivent provenir de sa réserve et pas de son plateau Joueur ou de ses Bâtiments.
- 4 Il place le Bateau au-dessus de son plateau Joueur.
- 5 Pour chaque icône Progression illustrée sur le Bateau, il avance de 1 case son marqueur Joueur sur la piste de Progression correspondante.
- 6 Il résout les éventuels bénéfices immédiats indiqués sur la bannière bleue du Bateau.

#### Utiliser un Manœuvre

Lors de la construction d'un Bateau, un joueur peut utiliser son Manœuvre autant de fois qu'il le souhaite. Pour 1 jeton Or payé et 1 carte Village de sa main défaussée sans gagner les récompenses de défausse (*Manœuvre de base*), il peut satisfaire à 1 compétence requise.

Une fois amélioré, le Manœuvre ne nécessite plus de défausser des cartes Village pour être utilisé.



### 3. ACTION : CONSTRUIRE UN BATEAU

Dans cet exemple, Jaune construit un Knarr. Il a besoin de 3 compétences (Forgeron, Trévière et Sculpteur sur Bois), de 1 jeton Bois, 5 jetons Laine, 3 jetons Fer et 2 jetons Or.

- 1 Pour 1 Pièce, l'Artisan qu'il a glissé sous la Baraque lui fournit sa compétence Mineure de Sculpteur sur Bois.
- 2 Il peut défausser la Trévière pour sa compétence Majeure.
- 3 En défaussant 1 carte Village et en payant 1 jeton Or, il peut activer son Manœuvre pour la compétence de Forgeron.
- 4 Il lui manque 2 jetons Fer, mais il décide d'utiliser 2 jetons Or à la place. Il dispose ainsi de tous les Ouvriers et Ressources nécessaires à la construction du Knarr.
- 5 Après avoir payé tous les coûts, il doit placer le Knarr au-dessus de son plateau Joueur, à côté de ses autres Bateaux. Il avance ensuite son marqueur de la piste Commerce de 2 cases et celui de la piste Renommée de 2 cases (comme indiqué sur la carte Knarr).



### 3. ACTION : CONSTRUIRE UN BÂTIMENT

Chaque carte Bâtiment se compose des éléments suivants :

- 1 Ouvriers et Ressources nécessaires à sa construction.
- 2 Progressions et PV gagnés lors de sa construction.
- 3 Emplacement d'Ouvrier avec une capacité spéciale.



Un joueur peut construire plusieurs Bâtiments d'un même type.

### 3. ACTION : PLACER UN OUVRIER

Un joueur peut *Placer des Ouvriers* de sa réserve sur son plateau Joueur ou ses Bâtiments. Ces emplacements d'Ouvrier procurent divers bénéfiques immédiats. Une fois placés, les Ouvriers y restent jusqu'à la phase *Gagner des Revenus*. À ce moment-là, le joueur remettra ses Ouvriers dans sa réserve. En d'autres termes, ces Ouvriers sont épuisés, pas dépensés.

Le placement des Ouvriers suit les règles ci-dessous :

- Chaque emplacement d'Ouvrier ne peut contenir qu'un seul Ouvrier.
- Un joueur ne peut jamais dépenser un Ouvrier présent sur un emplacement d'Ouvrier.
- Si un joueur veut utiliser un emplacement d'Ouvrier de son plateau Joueur, recouvert par une carte Village, il peut défausser une ou plusieurs cartes pour libérer cet emplacement. Les cartes Village ainsi retirées ne rapportent aucune récompense.
- Lorsqu'un joueur place un Ouvrier sur un Bâtiment associé à une carte Villageois, il peut résoudre les 2 capacités dans n'importe quel ordre, et même utiliser une capacité pour aider à payer l'autre. Il peut aussi ne résoudre qu'une seule des 2 capacités.
- Les Jarls ou Artisans glissés sous des Bâtiments n'ont pas d'effets activés par le placement d'Ouvrier sur ces Bâtiments.
- Un joueur peut toujours glisser une carte Village sous un Bâtiment où se trouve déjà un Ouvrier, mais cela n'active pas la capacité de la carte Village. Pour être activée, une carte Village associée à un Bâtiment doit déjà être glissée sous ce Bâtiment avant que le joueur place 1 Ouvrier dessus.
- Lorsqu'un joueur améliore sa carte Baraque avec un Ouvrier présent dessus, il prend simplement l'Ouvrier, retourne la carte Baraque et replace l'Ouvrier sur la carte, sans autres effets.



- 1 Le joueur qui place un Ouvrier sur cet emplacement pourrait dépenser 2 Pièces pour gagner 1 jeton Or.
- 2 Le joueur qui place un Ouvrier sur cet emplacement gagne 2 Pièces.
- 3 Le joueur qui place un Ouvrier sur cet emplacement pourrait défausser 1 carte Village pour gagner 2 jetons Or, puis dépenser 1 de ces jetons Or pour gagner 1 Ressource de chaque autre type.
- 4 Le joueur qui place un Ouvrier sur cet emplacement gagne un nouvel Ouvrier et 2 Pièces. Il pourrait ensuite dépenser son Ouvrier pour gagner 5 Pièces.
- 5 Le joueur qui place un Ouvrier sur cet emplacement gagne 2 jetons Bois.

### 3. ACTION : ÉCHANGER DES RESSOURCES

À n'importe quel moment de la phase *Effectuer des Actions*, un joueur peut réaliser autant d'échanges qu'il le souhaite. Tous les échanges disponibles sont indiqués au recto et au verso des cartes Manche.

Dans cet exemple :

- 1 jeton Bois, Laine et Fer pour 1 jeton Or,
- 1 Pièce pour 1 jeton Bois,
- 3 Pièces pour 1 jeton Laine,
- 2 Pièces pour 1 jeton Fer.



### 3. ACTION : PILLER UNE COLONIE

Quand un joueur atteint les cases 4, 8 et 12 de la piste Militaire, il obtient des cartes Pillage (voir page 14). Pour *Piller une Colonie*, un joueur doit dépenser les Ouvriers requis indiqués en haut de la carte Pillage. Le nombre d'Ouvriers à dépenser dépend de la position de son marqueur Joueur sur la piste de Progression Militaire.

- Force Militaire de 4-6 : coût de 2 Ouvriers.
- Force Militaire de 7-9 : coût de 1 Ouvrier.
- Force Militaire de 10+ : coût de 0 Ouvrier.






Après avoir dépensé les Ouvriers nécessaires, le joueur gagne les bénéfices indiqués sur la bannière rouge. Il doit ensuite retourner la carte Pillage, face cachée, pour indiquer que la colonie a été pillée. Toutes les cartes Pillage sont remises à zéro (retournées face visible) à la phase *Gagner des Revenus* de chaque manche.

Avec une Force Militaire de 8, le pillage de cette colonie coûte 1 Ouvrier. Il rapporte 1 carte Village et 1 jeton Or.

### 4. GAGNER DES REVENUS

Quand tous les joueurs ont terminé leurs actions, chacun doit effectuer les étapes suivantes :

- 1 Il gagne des revenus grâce à ses Bateaux construits qui rapportent des revenus, et à ses cartes Commerce (voir page 14) glissées sous ses Bateaux. 
- 2 Il remet tous les Ouvriers de son plateau Joueur et de ses Bâtiments dans sa réserve. 
- 3 Il réinitialise toutes ses cartes Pillage utilisées en les retournant face visible. 



Pour l'exemple de jeu ci-dessus, le joueur effectue les étapes ci-dessous :

- Il gagne 1 Ouvrier de son Eikja et 1 jeton Laine de la carte Commerce glissée dessous. Il gagne 1 jeton Fer grâce à la carte Commerce placée sous sa Barde et 1 jeton Or de son Faring.
- Comme Skute présent sur son plateau Joueur n'a pas encore été construit, il ne lui rapporte pas les 2 Pièces.
- Il remet l'Ouvrier de son plateau Joueur et les 3 Ouvriers de ses Bâtiments dans sa réserve.
- Il retourne sa carte Pillage face visible.

## 5. DISTRIBUER LES CARTES HÉROS

Quand tous les joueurs ont terminé la phase *Gagner des Revenus*, les cartes Héros doivent être distribuées. Chaque piste de Progression est associée à une carte Héros :



Svend est le Héros Militaire. Le joueur qui le détient gagne 1 Ouvrier à chaque fois qu'il obtient une nouvelle carte Pillage, une carte Commerce ou une Amélioration.



Thyra est l'Héroïne du Commerce. Le joueur qui la détient peut toujours échanger 3 Pièces contre 1 jeton Or.



Frode est le Héros de la Renommée. Le joueur qui le détient peut toujours dépenser 1 Ressource de moins (1 jeton Bois, 1 jeton Laine ou 1 jeton Fer) lors de la construction d'un Bateau.

Le joueur le plus avancé sur chaque piste de Progression gagne la carte Héros associée. Celle-ci peut être prise sur le plateau Principal ou chez un autre joueur. Les cartes Héros doivent être placées à gauche des cartes Manœuvre. Si des joueurs sont à égalité sur une piste de Progression, aucun d'entre eux ne gagne la carte Héros associée, qui reste ou est remise sur le plateau Principal.

Il est possible pour un joueur d'avoir plus de 1 carte Héros. Chaque joueur qui n'a pas au moins 1 des 3 cartes Héros Principal (*Svend, Thyra ou Frode*) gagne une carte Héros Randi (qui lui permet à tout moment de dépenser 2 Pièces pour gagner 1 carte Village). Si un joueur qui possède Randi gagne 1 des 3 cartes Héros Principal, il doit immédiatement remettre Randi sur le plateau Principal.



Dans cet exemple, Blanc gagne Svend (Militaire) et Rouge gagne Frode (Renommée). Comme Jaune et Blanc sont à égalité sur la piste Commerce, aucun joueur ne gagne Thyra. Jaune n'a gagné aucune des 3 cartes Héros Principal, il reçoit donc une carte Randi.

## FIN DE LA MANCHE

Aux manches 1 à 4, quand les cartes Héros ont été distribuées, la partie se poursuit avec la phase *Révéler la carte Manche* de la nouvelle manche.

### PISTES DE PROGRESSION

Au fur et à mesure qu'un joueur recrute des Jarls et construit des Bateaux et des Bâtiments, il avance ses marqueurs Joueur sur les pistes de Progression. Lorsqu'il atteint les cases 4, 8 et 12 d'une piste de Progression, il gagne des cartes Pillage, des cartes Commerce ou des Améliorations selon la piste.

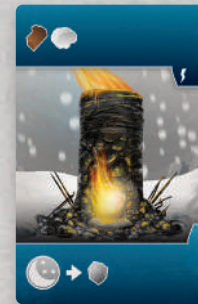


Un joueur gagne des cartes Pillage à partir de la piste Militaire. Elles sont toujours piochées depuis le haut de la pioche Pillage et placées face visible à droite de son plateau Joueur. Elles fournissent une colonie que le joueur peut piller 1 fois par manche.



Un joueur gagne des cartes Commerce à partir de la piste Commerce. Elles sont toujours piochées depuis le haut de la pioche Commerce. Le joueur peut la glisser gratuitement sous un Bateau (y compris sous son *Eikja*) qui n'a pas déjà de carte Commerce associée, ou il peut la placer face cachée près de son plateau Joueur pour gagner immédiatement les récompenses indiquées en haut de la carte Commerce. Si le joueur n'a pas de place sous un de ses Bateaux, il doit prendre la récompense immédiate.

Cette carte Commerce peut être placée sous un Bateau pour produire 1 jeton Fer à chaque phase Gagner des Revenus, ou être retournée face cachée pour gagner immédiatement 1 jeton Bois et 1 jeton Laine.



Un joueur gagne des Améliorations à partir de la piste Renommée. Lorsqu'il obtient une Amélioration, le joueur peut retourner sa carte *Eikja*, sa carte Manœuvre ou sa carte Baraque. Ce faisant, il améliore la carte choisie et obtiendra des PV supplémentaires en fin de partie.

## FIN DE LA PARTIE

La partie se termine après la distribution des cartes Héros à la fin de la 5<sup>e</sup> manche. Avant de calculer son score, chaque joueur peut utiliser les échanges disponibles pour la manche 5 pour transformer ses Pièces restantes en jetons Bois, Laine et Fer, qui peuvent à leur tour être transformés en jetons Or (*1 jeton de chaque = 1 jeton Or*). Cela inclut les Pièces et les Ressources gagnées pendant la dernière phase *Gagner des Revenus*.

## CALCUL DES SCORES

Chaque joueur additionne ses PV dans les domaines suivants :

- 1 Les PV des Bateaux, y compris les éventuels bonus.
- 2 Les PV des Bâtiments.
- 3 Les PV des Jarls recrutés.
- 4 Les PV des pistes de Progression (*pour les cases 15 à 18*).
- 5 Les PV des cartes Héros et Manœuvre.
- 6 1 PV par jeton Or.

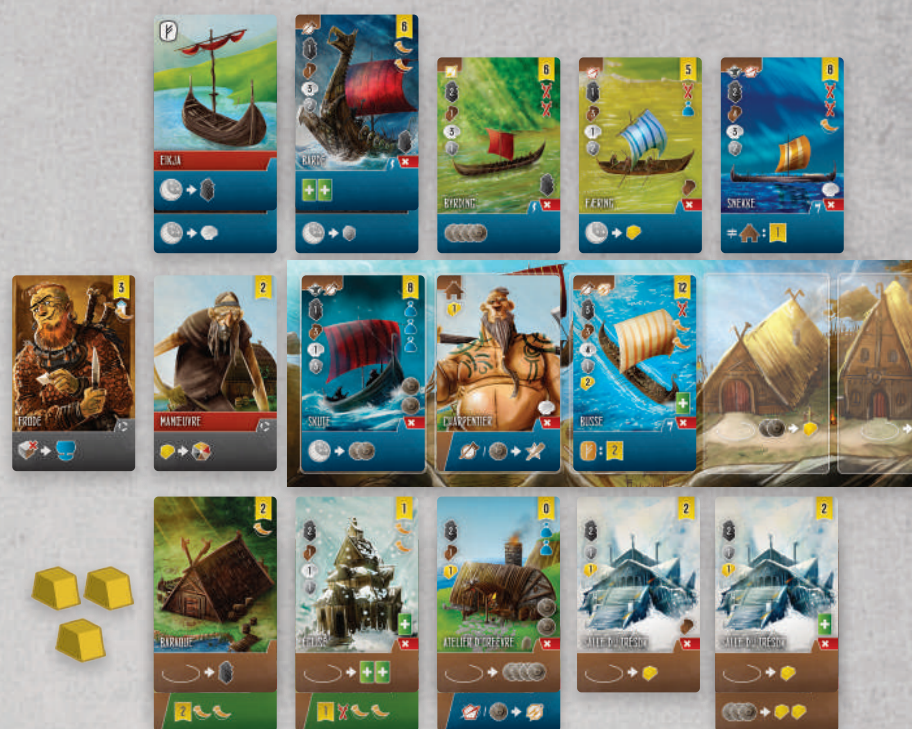
Le joueur qui a le plus grand nombre de PV est le vainqueur ! En cas d'égalité, le joueur qui a le plus de jetons Bois, Laine et Fer dans sa réserve est le vainqueur. En cas de nouvelle égalité, c'est le joueur qui a le plus d'Ouvriers dans sa réserve qui l'emporte. Et si l'égalité persiste encore, les joueurs à égalité partagent la victoire.

Besoin d'aide pour calculer les scores ? Téléchargez l'application gratuite Garphill Games Companion App pour Android ou iOS.

## CALCUL DES SCORES

Pour gagner en mode Solo, le joueur doit obtenir un score strictement supérieur à celui de son adversaire ! Calculez le score de l'adversaire à partir des éléments suivants :

- 1 3 PV par carte Héros en sa possession.
- 2 La valeur en PV des 5 cartes Manche.
- 3 Les PV des pistes de Progression (*pour les cases 15 à 18*).



Dans cet exemple, Rouge obtiendrait un total de 47 PV grâce aux éléments suivants :

- 29 PV grâce à ses Bateaux, y compris les 4 PV du bonus de fin de partie de son Snekke.
- 7 PV grâce à ses Bâtiments.
- 3 PV grâce aux Jarls recrutés.
- 0 PV pour les pistes de Progression.
- 5 PV grâce à ses cartes Héros et son Manœuvre.
- 3 PV pour ses jetons Or.

# RÉFÉRENCES DES CARTES BATEAU



Gagnez 3 Ouvriers immédiatement



Gagnez 2 Ressources immédiatement  
(Bois, Laine, Fer)



Gagnez 4 Pièces immédiatement



Gagnez 2 cartes Village immédiatement



À la phase Gagner des Revenus, gagnez 1 jeton Or



À la phase Gagner des Revenus, gagnez 2 Pièces



1 PV par Bâtiment unique  
(la Baraque incluse)



3 PV par set carte Pillage, carte Commerce et Amélioration



1 PV par Bateau unique construit  
(l'Eikja inclus)



2 PV par carte Pillage



2 PV par carte Commerce



2 PV par Amélioration

## ICONOGRAPHIE



Gagnez 1 carte Village



Défaussez 1 carte Village (sans récompense de défausse)



1 Ouvrier



1 Pièce

16



1 jeton Bois



1 jeton Laine



1 jeton Fer



1 Ressource  
(1 jeton Bois, Laine ou Fer)



1 jeton Or  
(Ressource joker)