

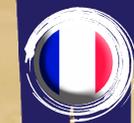


EXPEDITION

NORTHWEST PASSAGE

HMS TERROR EDITION

LIVRE DE RÈGLES



UN JEU POUR 1
À 4 JOUEURS

CRÉÉ PAR
YVES TOURIGNY

ILLUSTRÉ PAR
STÉPHANE POINSOT
ET MAXIME ERCEAU

À la recherche de l'expédition Franklin

En 1845, le Sir John Franklin conduit une expédition britannique pour étudier et trouver le dernier maillon du Northwest Passage. La Royal Navy n'a pas lésiné sur la dépense. Franklin a reçu le commandement de deux solides navires (la Terreur et l'Erebus), pourvus de trois ans de provisions, d'équipements scientifiques, de 1.000 livres et d'un équipage de 128 hommes.

L'expédition quitta l'Angleterre en mai et fut aperçue par des baleiniers en août au large de la côte ouest du Groenland, alors qu'elle attendait des conditions favorables pour passer le Détroit de Lancaster. De là, Franklin et ses hommes naviguèrent en mer inconnue. On n'entendit plus jamais parler d'eux... Cette disparition provoqua un profond émoi dans l'opinion publique et de nombreuses expéditions de secours, tant britanniques qu'américaines, furent financées. En tant que meneurs de ces Expéditions, les joueurs doivent s'aventurer dans les contrées inhospitalières de l'océan Arctique pour tenter de découvrir le destin des hommes de Franklin, et réussir là où il échoua : en découvrant le Northwest Passage.

But de la partie

Le jeu se déroule sur dix saisons d'Exploration. À chaque saison, les joueurs répartissent leurs équipages pour manœuvrer leur Navire ou leur Traîneau à travers le dédale d'îles et de glaces de l'océan Arctique. Pendant le voyage, les Expéditions doivent survivre à l'interminable hiver polaire, sortir leurs Traîneaux, faire des observations, et attendre que la glace recule à nouveau. À la fin de la dernière saison d'Exploration, les Expéditions qui reviennent de cette aventure remportent du prestige en fonction de leurs découvertes.

MODE SOLO/ COOPÉRATIF

30 Disques Nourriture

30 Cubes Morale

2 Marqueurs Franklin

8 Pions Équipage (16 si vous jouez en mode Coopératif)

2 Plateaux Moral/ Nourriture (dos de 2 plateaux joueur standard)

2 Plateaux score (dos de 2 plateaux joueur standard)

16 Cartes Voyage

1 Jeton Glace

CONTENU DU JEU

1 Plateau (en 2 parties)

64 Grandes tuiles Exploration

32 Petites tuiles Exploration

9 Jetons Cairn

9 Jetons Inuit

10 Jetons Franklin

12 Jetons Déroit

20 Jetons Cartographie

4 Jetons Northwest Passage

3 Jetons Groenland

1 Disque Solaire

1 Sac bleu foncé

1 Sextant

POUR CHAQUE JOUEUR :

1 Plateau individuel

1 Navire individuel

1 Traîneau individuel

8 Pions Équipage

1 Compas de score (schéma de montage page 2)

EXTENSION TERREUR

1 Carte Tuunbaq

1 Jeton Tuunbaq

MISE EN PLACE

1 Assemblez les 4 parties du plateau afin de représenter la carte **A**. Chaque joueur reçoit un plateau individuel de la couleur de son choix, **B** ainsi qu'un Navire, un Traîneau, un compas de score **C**, sept pions Équipage plus un huitième pion utilisé pour l'ordre du tour, tous de la couleur correspondante. Les joueurs doivent placer leur navire sur la flèche Groenland **D** et leur Traîneau sur leur plateau individuel **E**.

2 Les sept pions Équipage des joueurs sont placés sur la case Navire « Disponible » de leurs plateaux individuels **F**.

3 Les petites tuiles Exploration disposent de deux faces : une face Exploration et une face Joker. Elles sont regroupées en six piles de tuiles identiques, placées sur le plateau aux emplacements prévus à cet effet, face Exploration visible **G**.



4 Les grandes tuiles Exploration sont mélangées, puis placées dans la boîte de jeu de manière à constituer une réserve. Ensuite, quatre grandes tuiles sont tirées aléatoirement et placées sur le plateau aux emplacements prévus à cet effet **H**. Les tuiles, grandes et petites, constituent les pioches Exploration.

5 Les jetons Groenland sont placés dans les encadrés situés au-dessous de la flèche Groenland par ordre croissant en partant de la flèche **I**. Les jetons Northwest Passage sont placés dans les encadrés situés au-dessus de la flèche Northwest Passage **J**, par ordre décroissant en partant de la flèche. Les jetons Northwest Passage et les jetons Groenland utilisés dépendent du nombre de joueurs (voir tableau ci-contre).

6 Le Disque solaire est placé, partie bleue « froide » en haut et partie jaune « chaude » en bas, sur la troisième position de l'Arc solaire **K**, en partant de l'extrémité droite de celui-ci. La première et la dernière position du soleil sont indiquées en orange.

7 Placer les deux jetons Cairn sur les symboles correspondants des tuiles dessinées sur le plateau **L**.

8 L'ordre du tour est déterminé au hasard. Les joueurs placent ensuite leur huitième pion Équipage dans les cases correspondantes de la première ligne de la piste d'ordre du tour **M**. L'utilisation de la deuxième ligne de la piste d'ordre du tour sera expliquée dans l'action H - Passer.

9 En commençant par le dernier joueur, chaque joueur pioche une grande tuile Exploration de son choix parmi les quatre disponibles. Chaque fois qu'une tuile est piochée, une nouvelle tuile de la réserve la remplace immédiatement.

Joueurs	Northwest Passage	Groenland
2	10 - 3	6
3	13 - 7 - 3	7 - 3
4	15 - 10 - 6 - 3	10 - 6 - 3

5
4
3
2
1

ASSEMBLER LA BOUSSOLE en respectant ce schéma

ASSOCIER LA COULEUR DU MARQUEUR +70 À LA COULEUR DE LA BOUSSOLE

1 La pièce plastique la plus large en bas.



DISQUE SOLAIRE ET TUILES GELÉES

Partie froide



Partie chaude

Le plateau de jeu se construit au fur et à mesure que les joueurs posent les tuiles Exploration, composées de terre et de mer. En fonction des saisons, ces tuiles sont plus ou moins gelées. Le Disque solaire est placé sur la position III de l'Arc solaire au début de la partie. C'est sa position qui détermine les parties gelées et les parties dégelées du plateau (voir schémas ci-dessous).

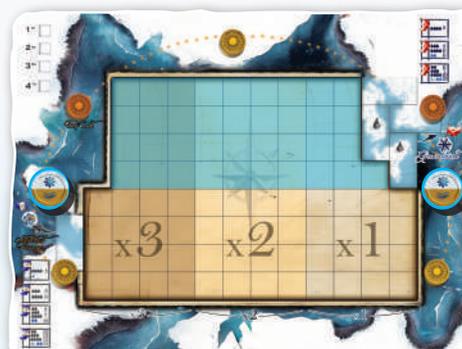
Le Disque Solaire doit être positionné de manière à ce que sa séparation soit à l'horizontale : sa partie « froide » en haut et sa partie « chaude » en bas.



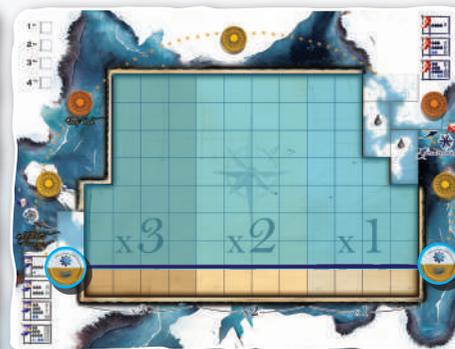
Position IV : Aucune tuile n'est gelée



Positions III et V



Positions II et VI



Positions I et VII

-Les tuiles placées strictement au-dessus de la ligne de séparation sont entièrement gelées, la mer devient de la glace. La tuile est considérée comme entièrement composée de terre : elle est inaccessible aux Navires, les Traîneaux peuvent s'y déplacer librement (voir Exemple 1). Un Navire présent sur une tuile entièrement gelée est bloqué jusqu'au dégel.

-Les tuiles placées strictement au-dessous de la ligne de séparation sont dégelées, les zones de terre sont accessibles aux Traîneaux et les zones de mer sont accessibles aux Navires (voir Exemple 1). Un Traîneau présent sur une tuile dégelée doit être déplacé sur une zone terrestre ou encore gelée de la tuile où il se trouve.

-Les tuiles placées à cheval sur la ligne de séparation du soleil, sont gelées dans leur partie supérieure et dégelées dans leur partie inférieure. La partie supérieure de la tuile est inaccessible aux Navires et accessible aux Traîneaux. La partie inférieure est accessible aux Navires dans ses zones de mer et accessible aux Traîneaux dans ses zones de terre (voir Exemple 1).

Les Déplacements sur des tuiles gelées sont expliqués dans la section Action D - Déplacement.

CLARIFICATION

Le plateau est divisé en trois zones qui servent à calculer le gain en points de Prestige (voir Gagner du Prestige).

Exemple 1



Les tuiles A et B sont strictement au-dessus de la ligne de séparation du Disque solaire. Elles sont entièrement gelées, les Navires ne peuvent y pénétrer. La tuile C est strictement au-dessous de la ligne de séparation. Les tuiles D et E sont à cheval sur la ligne de séparation.

CLARIFICATION

Cas n°1

Si un Navire est sur une tuile placée à cheval sur la ligne de séparation du soleil au moment du gel ou du dégel, le Navire est placé sur la partie dégelée si elle contient de l'eau.

Cas n°2

Si au moment du dégel un Traîneau ne peut être déplacé sur une zone terrestre ou encore gelée de la tuile où il se trouve, il est perdu ainsi que tous les pions Équipage de la colonne Traîneau.

DÉROULEMENT DU JEU

Le jeu est divisé en dix Saisons d'Exploration, et chaque saison d'exploration correspond à un tour de jeu.

Une Saison d'Exploration est composée de :

- Une phase d'action, lors de laquelle chaque joueur effectue ses actions
- Une phase de fin de saison, au cours de laquelle le disque solaire est déplacé

PHASE D'ACTION

Chaque joueur dispose de 7 pions Équipage qu'il peut utiliser pour effectuer les actions suivantes :



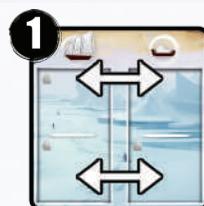
Piocher une tuile



Rafraîchir et piocher



Placer une tuile



Transférer un Équipage



Se déplacer



Découvrir



Explorer

PASSER

Chaque joueur dispose d'un espace sur son plateau individuel composé de deux colonnes : une colonne Navire et une colonne Traîneau. Chacune des deux colonnes comporte deux cases : une « Disponible » et une « Au repos ».

Les pions Équipage dans la colonne Navire correspondent aux actions effectuées par le Navire, et ceux dans la colonne Traîneau correspondent aux actions effectuées par le Traîneau.

Au début de la partie, tous les pions Équipage sont dans la colonne Navire. Cependant, lorsqu'un joueur aura déployé son Traîneau (voir Action E - Transfert d'Équipage), il pourra également effectuer des actions avec son Traîneau.

Pour réaliser une action, un joueur doit utiliser un nombre de pions Équipage correspondant au coût de l'action (voir LISTE DES ACTIONS). Pour cela, il fait passer ses pions Équipage dépensés de la ligne « Disponible » à la ligne « Au repos », en restant dans la même colonne (voir Exemple 2).

Déroulement de la phase d'Actions :

La phase d'Action se déroule en plusieurs tours de table. En suivant l'ordre du tour, chaque joueur effectue une ou plusieurs actions. Une fois que tous les joueurs ont joué, un nouveau tour de table commence, et ce jusqu'à ce que TOUS les joueurs aient Passé (voir Action H - Passer).

À son tour, un joueur :

- DOIT effectuer une action. Il utilise le nombre de pions Équipage correspondant à son coût. S'il n'a plus de pions Équipage « Disponible », la seule action possible est de Passer.
- Une fois son action réalisée, il PEUT effectuer une ou plusieurs actions supplémentaires. Chaque action supplémentaire lui coûte 1 pion Équipage de plus que le coût normal (voir Exemples 3 et 4).

Exemple 2



Le joueur blanc pioche une tuile. Il dépense un pion Équipage qui passe dans la case « Au repos » de la colonne Navire.

Exemple 3



Un joueur déplace son Navire d'une tuile. Cette action lui coûte un pion Équipage. Pour déplacer à nouveau immédiatement son Navire, cela lui coûtera 2 autres pions Équipage : un pion pour le déplacement, et un pion pour le surcoût de l'action.

Exemple 4



Un joueur veut, dans la même action, piocher une tuile, la déposer, et s'y déplacer avec son Navire. Le coût total est de 5 pions. Un pion pour piocher, deux pions pour déposer la tuile et deux pions de plus pour s'y déplacer.

FIN DE SAISON

1. Avancée du Disque Solaire

- Le Disque solaire est déplacé d'un cran sur l'Arc solaire, dans le sens inverse des aiguilles d'une montre (voir Exemple 5).

2. Préparation de la nouvelle saison

- Tous les pions Équipage épuisés passent de la ligne « Au repos » à la ligne « Disponible » des plateaux individuels, en restant dans la même colonne. Les marqueurs de tour des joueurs sont déplacés de la seconde ligne de l'ordre du tour (voir Action H – Passer) à la première ligne.

LISTE DES ACTIONS



ACTION A – Piocher une tuile

Coût: 1 Équipage 1

Le joueur prend au choix :

- UNE grande tuile Exploration, parmi les quatre disponibles.
- UNE petite tuile Exploration, parmi les six disponibles.

Le joueur place la tuile devant lui de manière à constituer une réserve, en attendant de la poser (voir l'Action C – Placer une tuile). Le nombre de tuiles possédées par joueur n'est pas limité.



ACTION B – Rafrâchir les tuiles et piocher

Coût: 2 Équipage 2

Le joueur doit :

- Rafrâchir : le joueur retire les quatre grandes tuiles Exploration disponibles sur le plateau et les remplace par quatre tuiles piochées au hasard. Les tuiles retirées sont remises dans la réserve.
- Piocher une tuile : le joueur prend soit une grande soit une petite tuile Exploration et l'ajoute à sa réserve de tuiles.



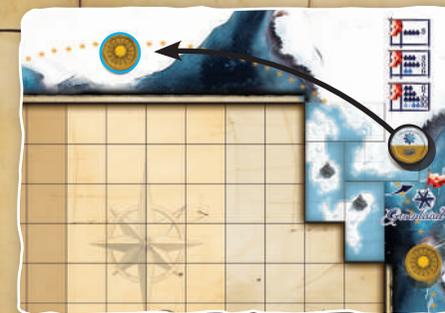
ACTION C – Placer une tuile

Coût: 1 Équipage 1

Le joueur place sur le plateau une tuile prise dans sa réserve personnelle en suivant les conditions de pose suivantes :

- La tuile doit être placée en respectant le quadrillage pointillé du plateau.
- Les tuiles sont recto-verso. Les petites tuiles doivent être placées face Exploration visible. Lorsqu'un joueur place une grande tuile Exploration, il est libre de choisir le côté sur lequel il la place.
- La tuile doit être placée de manière à avoir un côté (grand ou petit) adjacent à une tuile (dessinée sur le plateau ou déjà placée) sur laquelle se trouve le joueur (Navire ou Traîneau selon celui qui effectue l'action).
- Les zones terrestres et maritimes de la tuile posée doivent correspondre à celles de toutes les tuiles avec lesquelles elle entre en contact (orthogonales ou diagonales, voir Exemple 6).
- Une tuile ne peut en aucun cas être posée de manière à supprimer toute possibilité de joindre par voie maritime la flèche de Groenland (Est) à celle du Northwest Passage (Ouest).

Exemple 5



Au début de la première saison du jeu, le Disque solaire est placé sur la position III de l'Arc solaire. À la fin de celle-ci, le disque est déplacé d'un cran.

CLARIFICATION

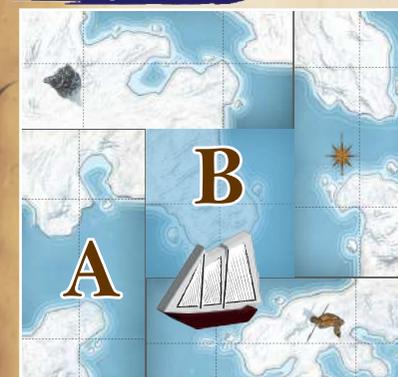
Les pointillés sur les tuiles servent simplement de repères visuels lors de la pose des tuiles, mais ils n'ont aucune valeur, et n'interfèrent pas dans le déplacement. Un Navire présent sur une tuile l'est sur toute la surface maritime de la tuile. Le joueur peut le positionner comme il le souhaite.

Exemple 6



Pour placer une tuile, les zones de terre et de mer doivent correspondre à celles des tuiles avec lesquelles elle entre en contact et ce même diagonalement. Un coin de terre doit entrer en contact avec un coin de terre, de la même manière qu'un coin de mer doit entrer en contact avec un coin de mer.

Exemple 7



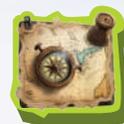
Le joueur blanc place la tuile A et crée ainsi un espace vide cerné de tuiles (B). Il prend donc la petite tuile correspondante et la place dans cet espace

Si la tuile posée arbore un symbole, un jeton correspondant est immédiatement placé sur le symbole de la tuile.
 Si en plaçant une tuile, un joueur crée un espace vide de la taille d'une petite tuile complètement cerné par d'autres tuiles : il prend la petite tuile correspondant à la configuration dans les pioches Exploration et la place de manière à combler l'espace (voir Exemple 7). Si plusieurs espaces sont créés, le joueur responsable les comble tous. Si au moment de combler un espace, il n'y a plus de petites tuiles adaptées, le joueur prend n'importe quelle petite tuile et la place face Joker visible. Les parties de mer et de terre d'une tuile Joker correspondent aux parties de mer et de terre de la tuile qu'elle remplace.



Jetons Cartographie

Une île est complétée quand les parties de terre d'au moins deux tuiles se complètent et sont complètement entourées par la mer ou un bord du plateau.



Si en plaçant une tuile ou en comblant un espace vide un joueur ferme une île, il gagne un jeton Cartographie qu'il prend dans la réserve et qu'il place sur l'emplacement de son plateau individuel. Il marque immédiatement le nombre de points en fonction du nombre de tuiles qui forment l'île (voir Gagner du prestige). Si le joueur ferme plusieurs îles lors d'un même tour, il prend autant de jetons Cartographie que d'îles qu'il a complétées (voir Exemple 8).



ACTION D – Déplacement

Coût : 1 Équipage 1

Déplacement du Navire : Le joueur déplace son Navire sur une tuile adjacente (diagonales exclues) reliée à la tuile où il se trouve par une voie maritime.

Déplacement du Traîneau : Le joueur déplace son Traîneau sur une tuile adjacente (diagonales exclues) reliée à la tuile où il se trouve par une zone terrestre. Le Traîneau ne peut pas traverser la mer sauf si elle est gelée.

Plusieurs bateaux et traîneaux peuvent se trouver sur une même tuile.

- Les tuiles gelées -

Une tuile gelée, ou une partie gelée de tuile (voir Disque solaire et tuiles gelées), est inaccessible pour un Navire. Si un Navire, suite au changement de saison, se retrouve sur une tuile gelée, il est emprisonné dans la glace et ne peut plus se déplacer jusqu'au dégel (voir Exemple 10). Une tuile gelée est considérée comme entièrement terrestre, un Traîneau peut s'y déplacer librement.



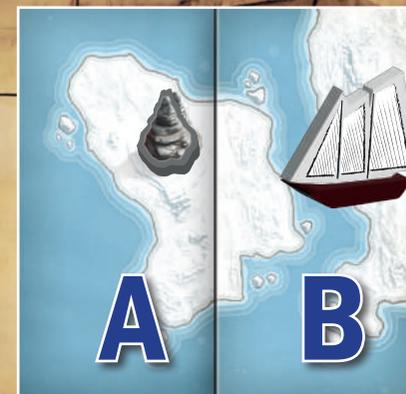
ACTION E – Transfert d'Équipage

Coût : 1 Équipage 1

Cette action n'est possible que si le Navire et le Traîneau d'un joueur sont sur la même tuile ou si le Traîneau n'a pas encore été déployé.

Le joueur répartit librement ses sept pions Équipage entre les colonnes Navire et Traîneau de son plateau individuel. L'équipage transféré reste dans le même état « Disponible » ou « Au Repos ». Le pion Équipage utilisé pour cette action peut également être transféré.

Exemple 8



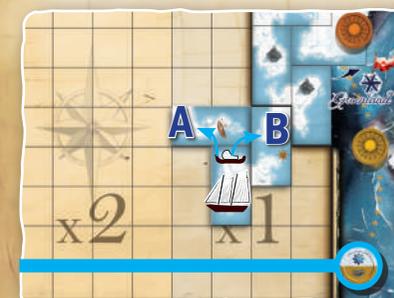
Le joueur blanc place la tuile A. La partie de terre de la tuile B est complétée par la partie de terre de la tuile A, fermant une île. Le joueur blanc récupère un jeton Cartographie et gagne 1 point de Prestige car l'île est composée de deux tuiles (voir Gagner du Prestige et plateaux individuels).

Exemple 9



Le joueur blanc transfère 4 pions Équipage depuis son Navire vers son Traîneau. Son Traîneau est déployé et placé sur la même tuile que son Navire.

Exemple 10



Le Navire du joueur blanc est pris dans la glace et ne peut plus se déplacer. Cependant, son Traîneau peut se déplacer librement sur les tuiles A et B.

- Déployer son Traîneau -

Lorsque des pions Équipage sont transférés pour la première fois depuis la colonne Navire, à la colonne Traîneau, le joueur prend son Traîneau et le place sur une zone de terre de la tuile où se trouve son Navire (voir Exemple 9). Si à un moment dans la partie tout l'Équipage est transféré depuis le Traîneau vers le Navire, le Traîneau est enlevé du plateau et remis sur le plateau individuel du joueur.

Le Traîneau est obligatoirement déployé sur une partie de terre. Il est impossible de le déployer sur une tuile entièrement composée d'eau, sauf si elle est entièrement gelée.



ACTION F – Explorer un site Franklin ou un Déroit

Coût : 3 Équipages ③

Le joueur peut ramasser un jeton Franklin ou Déroit si son Navire ou son Traîneau se trouve sur la même tuile que le jeton (voir Exemple 11).

Le jeton est ensuite placé sur le plateau individuel du joueur, qui marque immédiatement le nombre de points correspondants (voir Gagner du prestige).



Franklin

Déroit



ACTION G – Découvrir un Inuit ou un Cairn

Coût : 2 Équipages ②

Le joueur peut ramasser un jeton Inuit ou Cairn si son Navire ou son Traîneau se trouve sur la même tuile que le jeton (voir Exemple 12).

Le jeton est ensuite placé sur le plateau individuel du joueur, qui marque immédiatement le nombre de points correspondants (voir Gagner du prestige).



Cairn

Inuit

ACTION H – Passer

Un joueur peut choisir de Passer et de ne faire aucune des autres actions à son tour, même s'il lui reste des pions Équipage « Disponible ». Il met « Au Repos » tous ses pions restants et ne peut plus faire d'action lors de ce tour de jeu.

Si un joueur n'a plus de pions Équipage « Disponible », il DOIT Passer.

Un joueur qui Passe place son marqueur sur la première case libre de la seconde ligne de l'ordre du tour (voir Exemple 13). Lorsque tous les joueurs ont Passé, le tour de jeu prend fin (voir Fin de Saison).

GAGNER DU PRESTIGE

DÉCOUVERTE DU NORTHWEST PASSAGE

Lorsqu'un joueur déplace son Navire ou son Traîneau sur la flèche Northwest Passage, il gagne le jeton Northwest Passage de la valeur la plus élevée toujours sur le plateau. Il marque immédiatement un nombre de points égal à la valeur du jeton, en avançant son disque de score sur la piste de score.

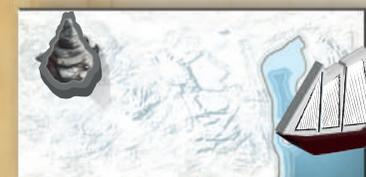
Chaque joueur ne peut obtenir qu'un seul de ces jetons.

Exemple 11



Le Navire du joueur blanc peut ici ramasser le jeton Déroit de la tuile où il se trouve.

Exemple 12



Le Navire du joueur blanc peut ici ramasser le jeton Cairn de la tuile où il se trouve.

Exemple 13



Le joueur blanc est le premier à Passer, il place son marqueur de tour sur la première case de la seconde ligne de l'ordre du tour. Le joueur violet Passe en deuxième et se place sur la première case libre et ainsi de suite. Le joueur blanc sera donc le premier à jouer lors de la prochaine saison.

LE RETOUR AU GROENLAND

Les Expéditions doivent retourner au Groenland. Le premier joueur à rentrer gagne le jeton Groenland de la valeur la plus élevée toujours sur le plateau. Il marque immédiatement un nombre de points égal à la valeur du jeton, en avançant son disque de score sur la piste de score. Chaque joueur ne peut posséder qu'un seul jeton Groenland. Un joueur peut rentrer à Groenland sans être allé jusqu'au Northwest Passage.

Une fois que l'Expédition du joueur est rentrée au Groenland, celui-ci ne jouera plus pour le reste de la partie même si son Traîneau ou son Navire est encore sur le plateau de jeu (voir Décompte final des points - Malus d'Abandon).

RELEVER LES TRACES DE L'EXPÉDITION

Le plateau est divisé en trois zones : x1, x2, x3.

Dès qu'un joueur récupère un jeton Cairn ou Inuit, il marque immédiatement 2 points multipliés par le coefficient de la zone où se trouve le jeton (2, 4 ou 6 points). Dès qu'un joueur récupère un jeton Détroit ou Franklin, il marque immédiatement 1 point multiplié par le coefficient de la zone où se trouve le jeton (1, 2 ou 3 points). Déplacez l'aiguille sur votre compas de score, afin de tenir compte des points gagnés.

Le coefficient de la zone (x1, x2 ou x3) est déterminé par l'emplacement du jeton sur la tuile, et ce même si la tuile est à cheval sur deux zones (voir Exemple 14).

CARTOGRAPHIER LES ÎLES

Dès qu'un joueur complète une île (voir ACTION C - Placer une tuile), il marque immédiatement des points de Prestige en fonction du nombre de tuiles qui composent l'île comme indiqué sur les plateaux individuels (voir Exemple 15).

FIN DE LA PARTIE

La partie prend fin : soit à la fin de la phase d'action de la dixième saison d'Exploration, soit si toutes les Expéditions sont rentrées au Groenland.

DÉCOMPTE FINAL DES POINTS

En plus des points accumulés lors de la partie, les joueurs reçoivent des points de Prestige selon le nombre de jetons qu'ils possèdent. Un même jeton peut servir pour les points d'Exploration et pour les points de Série.

Points d'exploration : Les joueurs comptent leurs jetons par type de Découverte : Franklin, Détroit et Cartographie. Le joueur avec le plus de jetons d'un type marque les points de la première place, celui qui vient après lui marque ceux de la deuxième place et le joueur suivant ceux de la troisième comme indiqué sur les plateaux individuels. Un joueur sans jeton d'une catégorie ne marque jamais de points de majorité dans celle-ci.

En cas d'égalité, les joueurs ex-aequo réservent autant de positions que leur nombre mais ils sont positionnés sur la position la plus faible, et cela se répercute sur les joueurs suivants. Ainsi, si deux joueurs sont à égalité pour le plus grand nombre de jetons, ils réservent la 1ère et 2ème position, mais sont placés sur la 2ème et marquent le nombre de points correspondants. Le joueur suivant occupera donc la 3ème position (voir Exemple 16).

Points de série : Chaque série composée d'un jeton de chaque type de Découverte (un Inuit, un Cairn, un Franklin, un Détroit et une Cartographie) rapporte 6 points de Prestige bonus.

Malus d'abandon : Tout Traîneau et/ou Navire qui n'est pas rentré au Groenland avant la fin de la dixième saison d'Exploration est perdu. Lorsqu'un Navire ou un Traîneau est perdu, les pions Équipage qui s'y trouvent sont perdus en même temps. Tout Navire et/ou Traîneau perdu donne un malus de -2 points par pion Équipage présent dans sa colonne (voir Exemple 17). Un Navire abandonné donne un malus de -2 points.

Le joueur ayant accumulé le plus de points de Prestige est déclaré vainqueur.

En cas d'égalité, le joueur qui est retourné au Groenland en premier est déclaré vainqueur.

Exemple 14



La tuile A est à cheval sur deux zones. Le jeton Inuit est dans la zone x1. Si un joueur le ramasse, il bénéficiera du coefficient x1 et gagnera donc 2 points de Prestige.

Exemple 15



Points de Prestige.

Exemple 16



Les joueurs blanc et noir ont 3 jetons chacun. Le joueur ocre a 1 jeton. Le joueur gris n'a pas de jetons et n'est donc pas en lice pour les majorités. Les joueurs blanc et noir sont positionnés sur la deuxième place et marquent 7 points chacun. Le joueur ocre est donc en troisième position. Il marque 4 points.

Exemple 17



Le joueur blanc a abandonné son Traîneau. Il perd donc -2 points par pion d'Équipage dans la colonne Traîneau, c'est-à-dire $-2 \times 3 = -6$ points.

MODE SOLO

Le joueur incarne le capitaine d'un vaisseau, en quête du légendaire Northwest Passage, mais également d'indices sur le sort de l'expédition Franklin. Pour comprendre correctement les règles suivantes et jouer une partie en solo, vous devez d'abord lire les règles et jouer une partie standard (multijoueur) de HMS Terror.

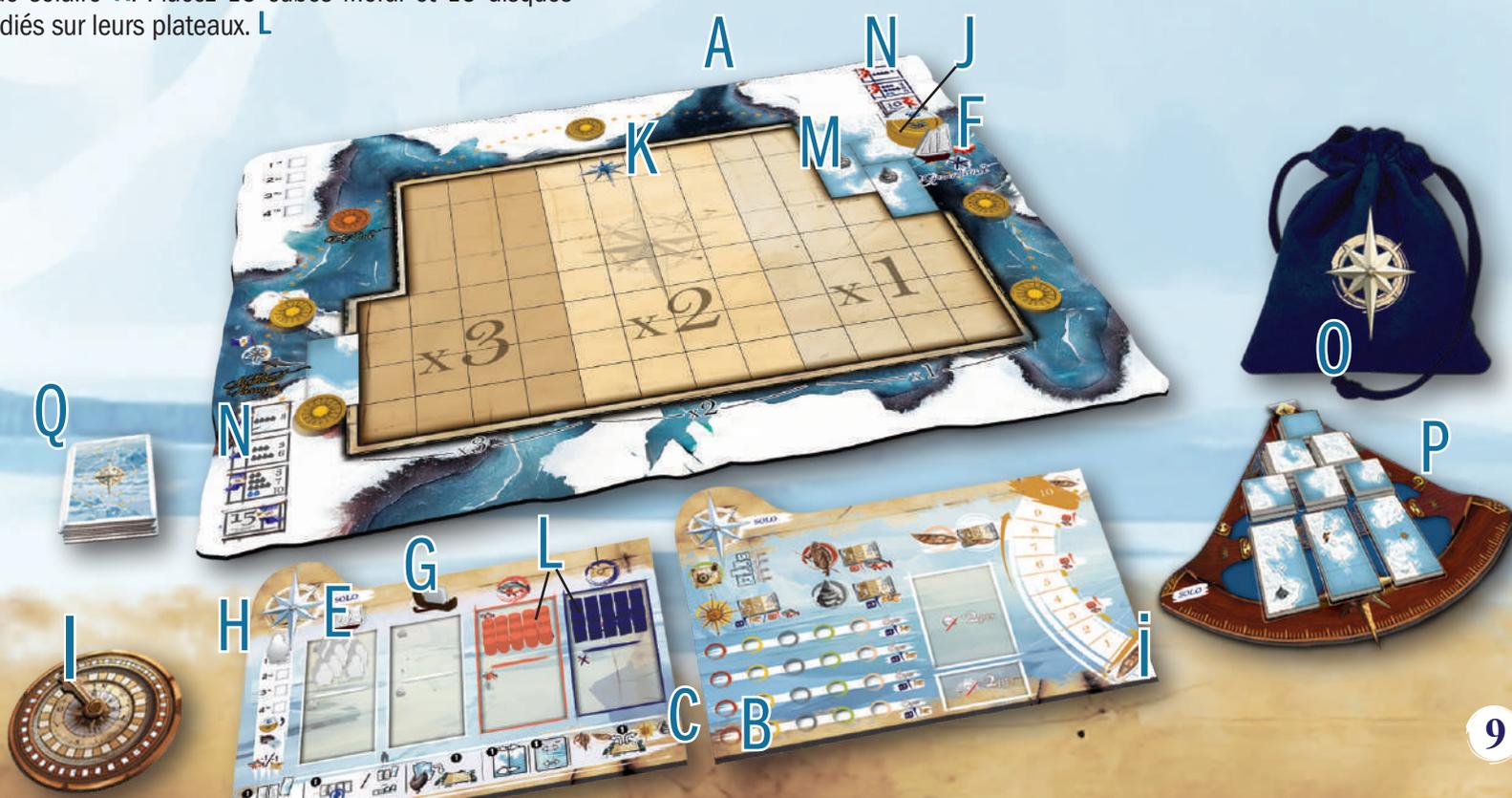
MISE EN PLACE

- 1 Enlevez tous les composants de la boîte.
Placez le plateau de jeu au centre de la table. **A**
Prenez un plateau individuel et retournez-le sur sa face action solo/ jeu en équipe **B**. Prenez un second plateau individuel et retournez-le sur sa face solo/ Nourriture jeu en équipe/ Moral. **C**
- 2 Placez les deux plateaux en face de vous avec les marqueurs Nourriture/ Moral sur le plateau action. **D** Choisissez une couleur, et prenez tous les composants correspondants.
- 3 Placez vos 7 pions Équipage dans la case "disponible" de la section Navire de votre plateau action. **E**
Placez votre pion Navire dans la section Groenland du plateau de jeu. **F**
Placez votre pion Traîneau sur votre plateau. **G**
Placez le marqueur de tour dans l'espace vide en dessous de la case marquée "1" sur la piste d'ordre de tour. **H**
- 4 Placez votre aiguille sur "0" sur votre compas de score. Placez votre marqueur de score afin de garder trace du nombre de points de site Franklin que vous gagnez durant la partie. **I**
- 5 Placez le Disque Solaire, face froide vers le haut, sur le cercle touchant l'espace Groenland du plateau. **J**
- 6 Placez le marqueur Glace sur la première ligne d'espaces correspondants à la moitié froide (bleu) du disque solaire **K**. Placez 15 cubes Moral et 15 disques Nourriture sur les espaces dédiés sur leurs plateaux. **L**

NOTE : Le nombre de ces marqueurs détermine la difficulté d'une partie solo. Si vous souhaitez augmenter la difficulté, baissez le nombre de ces marqueurs de 1 à la fois en début de la partie, jusqu'à atteindre le niveau de difficulté souhaité.

- 7 Séparez les jeton Site Franklin, les jetons Inuit, les jetons Détroit, les jetons Cartographie et les jetons Cairn en des piles respectives.
Placez 1 jeton Cairn sur chacun des espaces du plateau de jeu adjacents à l'espace Groenland. **M**
- 8 Placez le jeton Prestige Northwest Passage "15" sur l'espace du bas à côté du Northwest Passage sur le plateau de jeu. Placez le jeton prestige Groenland "10" sur l'espace du bas à côté du Groenland sur le plateau de jeu. Placez tous les jetons Prestige restants dans la boîte. **N**
- 9 Placez un exemplaire de chacune des petites tuiles Exploration sur les 6 espaces disponibles de la face solo du Sextant. **O**
- 10 Placez les 64 grandes tuiles Exploration dans le sac et piochez une grande tuile Exploration pour chacun des 3 espaces restants sur la face solo du Sextant. **P**
- 11 Mélangez les cartes Voyage et formez une pile de pioche face cachée, que vous placez à gauche du plateau de jeu. **Q**
- 12 Piochez une carte Voyage et appliquez son effet.

Vous êtes maintenant prêt à jouer une partie solo de HMS Terror!



REGLE D'OR DU JEU:

À moins qu'une règle des sections suivantes spécifie qu'un élément de jeu fonctionne différemment, suivez à la lettre les règles d'une partie standard.

BUT DE LA PARTIE

Pour gagner une partie solo, vous devez réussir à:

Découvrir le Northwest Passage, lorsque vous découvrez le Northwest Passage vous gagnez +3 cubes de Moral.

Collecter 10 jetons Site Franklin, afin de découvrir ce qui est arrivé à cette expédition.

Retourner au Groenland avec votre Navire ou votre Traîneau et au moins un membre d'équipage vivant avant la fin du 10ème tour.

Si vous ne parvenez pas à remplir toutes ces conditions, cela veut dire que votre expédition a échoué, et que vous avez perdu la partie. Si toutes ces conditions sont remplies, vous avez alors gagné la partie, et votre total de points de Prestige détermine votre score, et à quel point votre expédition a été une réussite.

NOUVEAUX

NOURRITURE et MORAL : Lors d'une partie solo d'HMS Terror, le joueur doit faire en sorte que son équipage soit nourri, et que le moral soit suffisant pour continuer le voyage. Ces valeurs sont représentées par les marqueurs MORAL et NOURRITURE. Si vous arrivez à court de MORAL et/ ou de NOURRITURE, les conséquences sur votre expédition ne se feront pas attendre...



CONCEPTS

Important :

Lorsque vous découvrez le Northwest passage :

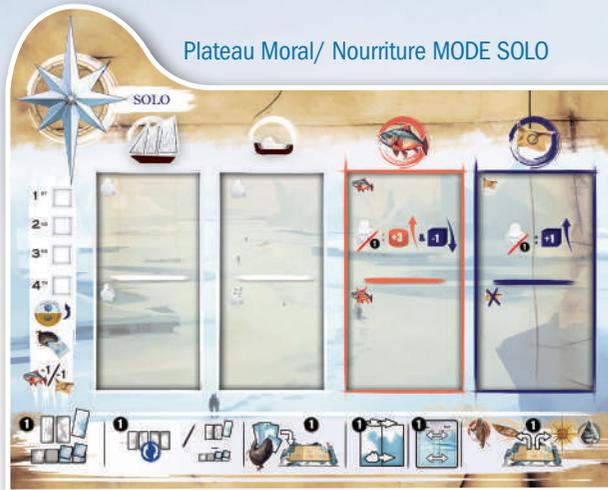


NOTE :

L'inclusion de notions telles que la terreur, la famine ou encore le cannibalisme dans ce jeu n'est en aucun cas "gratuite". Le but de ces inclusions est de refléter la difficulté de telles aventures et de la retranscrire le plus fidèlement possible en tant qu'expérience de jeu, sans occulter la réalité historique : Plus d'une de ces entreprises connut un tel destin, et l'expédition Franklin en est un exemple.

NOUVEAUX CONCEPTS

Voici les deux plateaux joueurs utilisés lors d'une partie solo.



Ces deux plateaux sont également utilisés par chacun des joueurs lors du mode coopératif. Pour davantage d'informations, référez-vous à la section "Mode Coopératif" plus loin dans ce livret.

Descriptif du plateau de score du MODE SOLO:

COLLECTE

Les jetons en bois remplissent chaque colonne de haut en bas.:
CAIRN
FRANKLIN
INUIT
CARTOGRAPHIE
DÉTROIT



Piste de Site Franklin :
Si vous atteignez la 10ème étape, vous gagnez.

Exemple :
Vous gagnez +1 disque de NOURRITURE à la troisième étape de la piste.

Zone pour bateau perdu

Zone pour membres d'équipage décédés.

Descriptif des tours sur le plateau MORAL/ NOURRITURE :

LES ÉTAPES D'UNE SAISON



PRENDRE DES ACTIONS OU PASSER

DÉPLACEZ LE DISQUE

PIOCHEZ UNE CARTE

DÉPENSEZ DE LA NOURRITURE OU DU MORAL AVANT CHAQUE ACTION

En 1 saison, vous pouvez effectuer 4 tours pendant lesquels vous pouvez exécuter des actions ou passer.



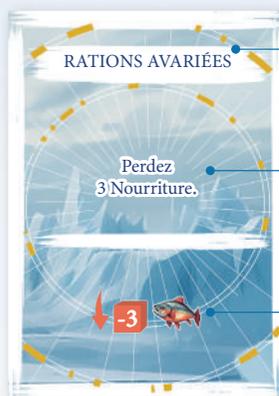
PIOCHE VOYAGE

Comme si chercher le Northwest Passage et des preuves sur l'expédition Franklin n'était pas assez difficile, les cartes Voyage sont utilisées pour rajouter de l'imprévisible à votre aventure. À chaque Saison, la première carte de cette pioche est révélée, et ses effets appliqués. Les cartes de la pioche Voyage vont affecter votre Mouvement, vos réserves de Nourriture, et votre Moral. Beaucoup de ces cartes ont des effets négatifs. Certaines peuvent varier en fonction des situations de jeu, et être positives, neutres ou négatives. Gardez en tête que lorsque vous évaluez vos réserves de Nourriture et votre Moral, des cartes Voyages peuvent impacter ces deux ressources.



DOS DE LA CARTE

PIOCHE VOYAGE



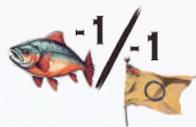
TITRE DE LA CARTE

TEXTE D'EFFET DE LA CARTE

ICÔNE D'EFFET DE LA CARTE

ACTION : DÉPENSER DU MORAL/ DE LA NOURRITURE

Avant de prendre une action, vous devez d'abord décider de dépenser 1 Nourriture ou 1 Moral. Assignez un pion Équipage disponible à l'action que vous souhaitez prendre. Placez le pion Équipage sur la case "Au Repos", et laissez-le ici jusqu'au début du prochain tour. Au delà du premier tour, chaque action que vous prenez nécessite deux pions Équipage. L'exception à cette règle est l'action "Passer", qui ne nécessite aucun pion Équipage.

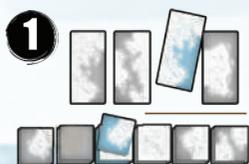


Passer : Si vous souhaitez conclure votre tour actuel, déplacez tous les pions Équipage sur votre Navire ou votre Traîneau de la section "Au repos" à la section "Disponible" et avancez le marqueur de tour d'un cran vers le bas. Si le marqueur en est déjà au 4ème espace, la saison est finie et vous procédez à la phase de Fin de Saison.

LORS DE CHACUN DES 4 TOURS, VOUS POUVEZ PRENDRE DES ACTIONS OU PASSER

PHASE ACTION

Chaque joueur a 7 pions Équipage qu'il peut utiliser pour différentes actions :



Piocher une tuile



Rafraîchir et Piocher



Placer une tuile



Transférer un Équipage



Se déplacer



Découvrir



Explorer

PASSER

Certaines cartes de la pioche Voyage déplacent le marqueur de glace.



Important pour le mode solo :
Payez avant d'effectuer l'action

Si vous ne pouvez pas payer l'intégralité du coût d'une action, vous pouvez décider de sacrifier l'un de vos pions Équipage pour prendre cette action.

ACTIONS

Les actions que vous prenez lors d'une partie solo sont les mêmes que celle d'une partie standard, mais fonctionnent différemment. Voici comment les actions fonctionnent lors d'une partie solo.



PIOCHEZ UNE TUILE

Coût : 1 Équipage 1

Vous pouvez prendre l'1 des 3 grandes tuiles ou 2 des petites tuiles face visible sur le Sextant, et la/ les poser dans votre aire de jeu. Immédiatement après avoir déposé la/ les tuile(s), remplissez le Sextant avec de nouvelles tuiles. Il n'y a pas de limite au nombre de tuiles que vous pouvez posséder.



RAFRAÎCHIR LES TUILES ET PIOCHER

Coût : 1 Équipage 1

Enlevez toutes les petites ou grandes tuiles sur le Sextant, et remplacez les espaces libérés sur le Sextant par des tuiles de la réserve. Vous devez maintenant résoudre une action "Piocher une tuile", en choisissant l'une des nouvelles tuiles (du même type que les tuiles que vous avez remplacées).



PLACER UNE TUILE

Coût : 1 Équipage 1

Cette action est résolue de la même manière que dans une partie standard, à l'exception que vous pouvez placer 2 petites tuiles en une seule action, du moment qu'elles sont placées adjacentes l'une à l'autre. Toutes les règles pour gagner des jetons Cartographie lorsque vous complétez une île sont les mêmes que dans une partie standard.



DÉPLACEMENT

Coût : 1 Équipage 1

L'action de Déplacement est résolue de la même manière que dans une partie standard. Cependant, certaines cartes Voyage peuvent faire que la ligne d'espaces gelés lors d'un tour est supérieure ou inférieure de 1 à ce qui est indiqué par le Disque Solaire. Assurez-vous de bouger le marqueur Glace à la ligne correspondante si l'une de ces cartes Voyage est en jeu.



TRANSFÉRER UN ÉQUIPAGE

Coût : 1 Équipage 1

Cette action est résolue de la même manière que dans une partie standard.

NOTE :

Les tuiles défaussées sont enlevées de la partie et ne sont jamais remises dans la réserve.

NOTE :

Le pion Équipage assigné doit provenir du Traîneau ou du Navire, selon la forme de transport utilisée (comme lors d'une partie standard). Chaque action ne nécessite qu'1 pion Équipage s'il s'agit de la première action du tour. Cela s'applique au Traîneau ou au Navire, ce qui signifie que **si votre première action est prise sur le Traîneau ou le Navire, votre prochaine action coûtera 2 pions Équipage, qu'elle soit prise sur le Traîneau ou le Navire.**

NOTE :

Si vous n'avez plus de pion Équipage disponible, vous devez Passer.

EXPLORER UN SITE FRANKLIN OU UN DÉTROIT, OU DÉCOUVRIR UN INUIT OU UN CAIRN

Coût : 1 Équipage 1

Cette action est prise de la même manière que lors d'une partie standard, mais la manière dont elle est résolue diffère :



Découvrir un Inuit :

Prenez le jeton Inuit et placez-le dans votre aire de jeu. Gagnez 2 Nourriture, multipliées par la zone dans laquelle le jeton se trouvait. Par exemple, un jeton Inuit dans la zone 3X apporte 6 Nourriture.

Découvrir un Cairn :

Prenez le jeton Cairn et placez-le dans votre zone de jeu. Gagnez 2 Moral, multipliés par la zone dans laquelle le jeton se trouvait. Par exemple, un jeton Cairn dans la zone 3X apporte 6 Moral.

Explorer un site Franklin :

Prenez le jeton Site Franklin et placez-le dans votre zone de jeu. Gagnez un nombre de points Site Franklin égal à la zone de jeu dans laquelle il se trouvait. Par exemple, un jeton Site Franklin récupéré dans la zone 2X apporte 2 points de Site Franklin. Pour rappel, au moins 10 points Site Franklin sont nécessaires pour remporter une partie solo.

Explorer un Déroit :

Prenez le jeton Déroit et placez-le dans votre zone de jeu. Vous gagnez un nombre de Nourriture ou Moral (selon votre choix) égal à la zone où il se trouvait.



Dans une partie en solo, les jetons Inuit vous apportent de la Nourriture, les jetons Cairn du Moral. Un jeton Déroit vous rapporte de la Nourriture ou du Moral selon votre choix.

FIN DE SAISON

Lors d'une phase de fin de Saison, accomplissez les étapes suivantes dans l'ordre :

Vérifiez la Fin de la partie

Si n'importe laquelle de ces conditions est remplie, ne préparez pas de tour suivant, la partie prend fin immédiatement.

-Un vaisseau ou un traîneau est retourné à Groenland

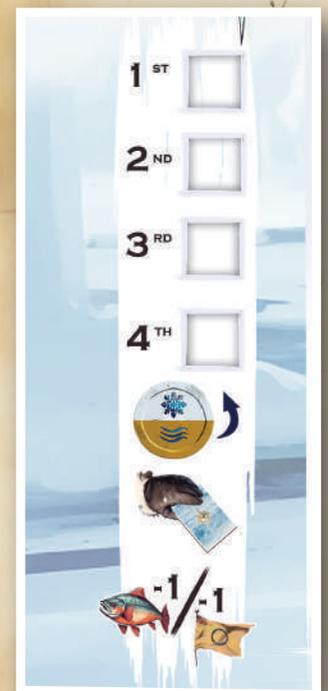
-Vous n'avez plus aucun Équipage vivant.

-Le disque solaire est sur la position de fin pour la deuxième fois de la partie.

2. Préparez la prochaine saison. Afin de préparer l'aire de jeu pour la prochaine Saison, appliquez les étapes suivantes dans l'ordre :

Tous les membres d'équipage utilisés se déplacent de l'espace « Repos » vers l'espace « Disponible » des plateaux Individuels, en restant dans la même colonne.

Réinitialisez le marqueur de tours : Placez le marqueur de tours sur la case "1".



LA PISTE DES ICÔNES

DÉCOMPTE FINAL DES POINTS

Si vous n'avez pas découvert le Northwest Passage, récolté 10 jetons site Franklin et n'êtes pas revenu au Groenland avec au moins un Équipage vivant, vous avez alors perdu la partie.

Si vous avez rempli ces 3 conditions, votre expédition est couronnée de succès, et vous avez gagné la partie !

Maintenant, calculez votre score final pour déterminer à quel point vous avez réussi ! Appliquez les modificateurs suivants :

Série de jetons : Gagnez 6 points de Prestige pour chaque série formée des 5 jetons de découverte différents.

Northwest Passage/Groenland : Gagnez les points de Prestige des jetons acquis pour avoir atteint le Northwest Passage, et être revenu au Groenland.

Perte du Navire/ Traîneau : Si votre Navire ou votre Traîneau n'est pas revenu au Groenland, perdez 2 points de Prestige.

Perte d'Équipage : Pour chacun de vos pions Équipage perdus durant la partie, perdez 2 points de Prestige.

MODE COOPÉRATIF

Lors d'une partie en équipe, les joueurs assument le rôle des capitaines du HMS Terror et du HMS Erebus, les deux Navires qui composèrent l'expédition Franklin, et dont le destin fut tragique. Pour comprendre correctement les règles suivantes et jouer une partie en équipe, vous devez d'abord lire les règles et jouer une partie standard de HMS Terror.

DIFFÉRENCES

MISE EN PLACE

Chaque joueur effectue sa mise en place comme dans une partie solo, en appliquant les différences suivantes :

Placez 12 cubes Morales et 12 disques Nourriture sur leurs espaces respectifs.

Placez les jetons Prestige Northwest Passage 10 et 15 en dessous de l'espace Northwest Passage sur le plateau de jeu.

Placez les jetons Prestige Groenland 10 et 6 à côté de l'espace Groenland sur le plateau de jeu.

Pour qu'il soit considéré, d'un point de vue du jeu, que les joueurs aient atteint le Northwest Passage, alors au moins un équipage de chaque joueur doit revenir vivant au Groenland.

TOURS

Les joueurs jouent leurs tours de manière alternée : Lors de son tour, un joueur prend autant d'actions qu'il le souhaite. Lorsqu'un joueur s'empare d'un jeton Cartographie, chaque joueur déplace son marqueur en conséquence.

CONDITIONS DE VICTOIRE

L'un des joueurs doit avoir découvert le Northwest Passage, les joueurs doivent atteindre un score cumulé de 15 points de site Franklin, et chacun des joueurs doit être revenu au Groenland avec au moins un pion Équipage vivant.

NOTE : un score total de 60 prestiges ou plus est excellent !

Le score-cible est de 60 pour une partie en équipe et 40 pour une partie solo.

Pour une partie en équipe, visez un objectif commun de 15 points de site Franklin.

NOTE :

Le pion Équipage assigné doit provenir du Traîneau ou du Navire, selon la forme de transport utilisée (comme lors d'une partie standard). Chaque action ne nécessite qu'1 pion Équipage s'il s'agit de la première action du tour. Cela s'applique au Traîneau ou au Navire, ce qui signifie que **si votre première action est prise sur le Traîneau ou le Navire, votre prochaine action coûtera 2 pions Équipage, qu'elle soit prise sur le Traîneau ou le Navire.**

Combinez les pistes Franklin de chaque plateau joueur pour comptabiliser les points de site Franklin au-delà de 10.

EXTENSION TERREUR : LE MODE TERREUR EST UNIQUEMENT COMPATIBLE AU MODE CLASSIQUE

Le Tuunbaq apparaît sur le premier site Franklin ou Cairn placé sur une tuile dans la zone 2, ou la sur première tuile placée dans la zone 3.

L'extension Terror ajoute le Tuunbaq au jeu, interrompant et gênant les explorateurs. Une nouvelle action est disponible pour faire face aux changements de gameplay.

L'extension Terreur introduit une nouvelle action, disponible pour tous les joueurs : l'action "déplacer le Tuunbaq", qui nécessite d'utiliser 1 pion Équipage. Cette action permet au joueur de déplacer le Tuunbaq sur une tuile adjacente, peu importe le terrain ou la manière dont ces tuiles sont connectées. La seule restriction est qu'il ne peut y avoir aucun jeton d'un autre joueur sur la destination du Tuunbaq.

Tout Navire ou Traîneau qui décide d'entrer sur la tuile du Tuunbaq doit défausser un pion Équipage (pour le reste de la partie - le pion Équipage peut provenir de la section "disponible" ou "au repos", mais doit se trouver sur la bonne colonne) ou n'importe quel jeton (les points gagnés lorsque le jeton a été récolté ne sont pas perdus, mais le jeton ne pourra pas être utilisé pour une majorité ou réaliser une série). Si ce coût ne peut pas être payé, le joueur ne peut pas entrer sur la tuile du Tuunbaq.



Carte Terreur

Texte d'effet de la carte Terreur

Icône d'effet de la carte Terreur

Exemple :



En utilisant 1 jeton d'Équipage, le joueur actif déplace le Tuunbaq sur une tuile adjacente sans jeton d'autres joueurs.

NOTE :

Toutes les règles régissant la création et le remplissage d'espaces disponibles pour les petites tuiles sont les mêmes que lors d'une partie standard.

Auteur

Yves Tourigny

Art

Studio Matagot
Stéphane Poinsot

Directeur artistique

Maxime Erceau

Directeur Editorial

Arnaud Charpentier

Production

Surfin Meeple China

Traduction et relecture

Maxime Lecoeur
Pascale Franceschi

Agence

Membre Forgenext en règle
www.forgenext.com



Complexity



Adresses sur quefairedemesdechets.fr

