

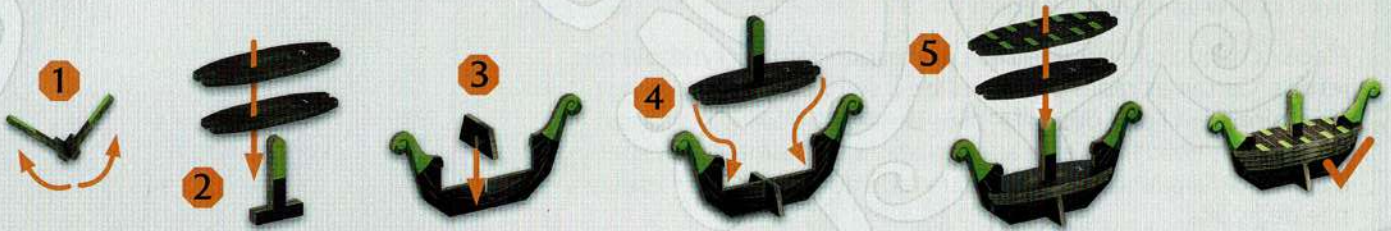
KARVI

Vous incarnez un Jarl qui parcourt les mers du Nord à la recherche de la gloire éternelle. Toutes voiles dehors, vous dirigerez votre petit bateau viking de type « Karve » (Karvi) et son équipage, afin de faire du commerce avec d'autres cultures ou mener des raids pour piller leurs terres.

Améliorez votre karve et renforcez les compétences de votre équipage, en recrutant des guerrières et guerriers toujours plus puissants. Mais n'oubliez pas de faire le plein de bière et de nourriture pour vaincre les clans adverses ! Seuls ceux qui connaissent le succès verront leur nom perdurer au cœur des légendes nordiques.

Note : Karvi n'a pas pour objectif de dresser fidèlement un tableau de l'époque Viking. Nous nous sommes basés sur des connaissances historiques et des événements qui ont réellement eu lieu, mais avons adapté certains points pour plus d'amusement et de jouabilité.

NOTICE DE MONTAGE DE VOTRE KARVE



MATÉRIEL



12 comptoirs marchands
(3 de chaque couleur)



12 tours
(3 de chaque couleur)



4 meeple-Score
(1 de chaque couleur)



8 dés
(2 de chaque couleur)



55 ressources
(20 fourrures,
20 argents, 15 ors)



4 cartes Référence



5 cartes Avitaillement



36 cartes Commerce



45 cartes Amélioration
(15 casques, 15 karves,
15 bières)



1 plateau de jeu



4 plateaux Joueur



1 plateau Village



4 tuiles Action



3 tuiles Round



72 guerrières/guerriers
(12 de chaque force)



24 provisions



4 karves
(1 de chaque couleur)



24 jetons Commerce



24 jetons Raid



24 tuiles Amélioration
(8 poupes, 8 voiles,
8 proues)



20 pierres runiques
(12 normales,
8 spéciales)



16 jetons Ressource
(6 fourrures, 6 argents,
4 ors)



8 jetons Bloqué



7 boîtes de rangement
(6 grandes, 1 petite)



MISE EN PLACE

Les pages suivantes sont consacrées à la mise en place de la partie. Nous considérons que c'est vous, lecteur de ces règles, qui effectuez ce qui est indiqué. Vous pourrez alors plus facilement expliquer aux autres joueurs ce qu'ils ont à faire.

- 1** Partie à **2 ou 3 joueurs** : posez au centre de la table le plateau de jeu affichant le **symbole 2-3** .
Partie à **4 joueurs** : posez au centre de la table le plateau de jeu affichant le **symbole 4** .

2 LES RADES

Il existe 6 types de **jetons Raid** et 6 types de **jetons Commerce** . Triez, face cachée, les jetons selon le symbole illustré au verso (, , etc.). Il y a 4 jetons pour chaque symbole. Gardez 1 jeton de chaque symbole par joueur présent dans la partie, puis constituez des piles distinctes par symbole (sans regarder le recto du jeton). Dans une partie comprenant moins de 4 joueurs, rangez dans la boîte les jetons en trop, sans regarder leur recto.



Placez chaque pile sur une **rade correspondant au symbole des jetons**. Certaines rades disposent de 2 symboles. Sélectionnez **aléatoirement** l'une des deux piles possibles pour la placer sur cette rade ; vous trouverez sur le plateau une autre rade capable d'accueillir la pile restante. Chaque rade doit comporter 1 seule pile de jetons.

3 PISTE ACTION

Posez le **plateau Village** sous le plateau de jeu.

Prenez chacune des **4 tuiles Action** avec cette face visible. Connectez-les ensuite au plateau Village comme illustré ci-contre. La tuile commençant par 0 prolonge la piste du plateau Village.

Note : la position des sur les tuiles – en haut, en bas, à droite ou à gauche – vous rappelle là où doit être placée la tuile dans la mise en place standard.

Les faces des tuiles vous permettent une mise en place différente. Rendez-vous p. 18, pour plus de détails.

2 joueurs : rangez dans la boîte la tuile Round pour 4 joueurs . Empilez sur le plateau Village (en haut à gauche), dans un ordre aléatoire, les **2 tuiles Round** restantes avec ce symbole visible.

Placez également un **jeton Bloqué** sur **chacune des 7 cases Action** dont le bord supérieur est **marqué d'un 3+**. Le jeton Bloqué restant n'est utilisé que dans le cas d'une variante spéciale (voir p. 18). Ces cases ne sont pas disponibles pour les parties à 2 joueurs.

3 joueurs : rangez dans la boîte la tuile Round pour 4 joueurs . Empilez sur le plateau Village (en haut à gauche), dans un ordre aléatoire, les **2 tuiles Round** restantes avec ce symbole visible.

4 joueurs : empilez sur le plateau Village (en haut à gauche), dans un ordre aléatoire, les **3 tuiles Round** avec ce symbole visible.



4 RÉSERVE GÉNÉRALE

Posez toutes les **ressources** (Fourrure, Argent et Or) près du plateau de jeu pour constituer une réserve générale. Posez également les jetons Ressource dans cette réserve.

Constituez une autre réserve, en y mettant les **provisions** et les **guerrières/ guerriers**.



5 PIERRES RUNIQUES SPÉCIALES

Mélangez les **8 pierres runiques au liseré violet**, face cachée (de telle sorte que le serpent ne soit pas visible). Placez 1 pierre runique par joueur en haut à droite du plateau sur l'emplacement indiqué. Faites de même pour l'emplacement en haut à gauche, en y plaçant 1 pierre runique par joueur.

Dans une partie à 2 ou 3 joueurs, rangez dans la boîte les pierres runiques inutilisées.



6 CARTES AMÉLIORATION ET COMMERCE

Mélangez toutes les **cartes Commerce** et empilez-les, face cachée, près du plateau de jeu. Retournez les 3 premières cartes du dessus de la pile et posez-les face visible à côté.

Triez les **cartes Amélioration** en fonction du symbole illustré au dos. Il y a des cartes de niveau 1 et de niveau 2 pour ces trois types de carte : casque, bière et karve.

Mélangez les 6 piles séparément et placez chaque pile de cartes de niveau 2, face cachée, à côté du plateau de jeu. Posez dessus les piles de cartes de niveau 1 ayant le même symbole.

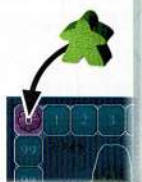


7 MEEPLE-SCORE ET KARVE

Chaque joueur choisit une couleur, puis place le **meeple-Score** de sa couleur sur la case 0 de la piste Score. Placez le **karve** de votre couleur à Kaupanger.

Rangez dans la boîte les meeple-Score et karves non utilisés.

Retrouvez à la page suivante, toutes les explications concernant le matériel propre à chaque joueur.



Exemple de mise en place pour 3 joueurs



BOÎTES DE RANGEMENT

Nous vous proposons 7 boîtes en carton dans lesquelles ranger tout le matériel après votre première partie. Ce que vous devez y ranger est indiqué sur le couvercle de la boîte :

- | | | |
|--|---|-------------------------|
| Toutes les cartes | Les guerrières/ guerriers | Jetons Raid et Commerce |
| Toutes les pierres runiques et les tuiles Amélioration | Les ressources (Fourrure, Argent, Or) et Jetons Ressource | Karves et Provisions |
| Les pions en bois colorés et les jetons Bloqué | | |



MISE EN PLACE INDIVIDUELLE

Les étapes suivantes sont à effectuer par chaque joueur :

1 Prenez le **plateau Joueur** de la couleur que vous avez choisie et posez-le devant vous.

2 Prenez **3 pierres runiques** au hasard et posez-les face cachée (de telle sorte que la bande bleue soit visible) au-dessus de votre plateau.

3 Il existe 3 types de **tuile Amélioration** : poupe, voile, proue. Prenez-en 2 de chaque au hasard et posez-les comme indiqué ci-contre, face cachée (de telle sorte que la bande bleue soit visible) au-dessus de votre plateau.

4 Prenez vos **3 tours** et vos **3 comptoirs marchands**. Posez-en 1 de chaque dans votre réserve personnelle à gauche de votre plateau. Posez les deux autres tours et les deux autres comptoirs sur les emplacements indiqués sur votre plateau.



5 Posez près de votre plateau une **carte Référence** avec la face illustrée ci-contre visible.



CARTE AVITAILLEMENT

Mélangez les 5 **cartes Avitaillement**. Dans une partie à 4 joueurs, utilisez la face avec ce symbole . Dans une partie à deux ou trois joueurs, utilisez la face avec ce symbole . Distribuez une carte Avitaillement à chaque joueur. Les cartes restantes sont rangées dans la boîte de jeu.



Prenez maintenant les éléments indiqués par votre carte. Au fil des règles, nous vous expliquerons le fonctionnement de ces différents éléments.

- Posez les **ressources** dans votre réserve personnelle à gauche de votre plateau.
- Prenez le jeton **Guerrière/Guerrier** de la **force indiquée** et posez-le, **face bleue** visible, sur l'une des places du karve de votre plateau. L'emplacement que vous attribuez à ce jeton parmi les 5 disponibles n'a aucune importance. Peu importe le genre du personnage de votre jeton, seul le nombre affiché compte.
- Les **cartes Amélioration** vont directement dans votre main.
- Les **provisions** doivent toujours être stockées sur votre karve.
- Posez enfin **un** de vos **dés** (partie à 4 joueurs) ou vos **deux dés** (partie à 2 ou 3 joueurs) sur le plateau Village. (Voir les explications détaillées sur la page ci-contre.)



Rangez dans la boîte le matériel des couleurs non utilisées.

2 ET 3 JOUEURS :



Prenez les **deux dés** de la couleur que vous avez choisie.

Le joueur, dont la carte Avitaillement affiche **la valeur la plus basse**, pose son premier dé sur la **case la plus à gauche** (case 1) de la tuile Round et son deuxième dé sur la case la plus à droite de cette tuile Round (case 6).



Le joueur suivant, dont la carte Avitaillement affiche **la seconde valeur la plus basse**, pose maintenant ses dés sur les cases 2 et 5. Le dernier joueur pose ses dés sur les deux cases du milieu (cases 3 et 4). Dans une partie à 2 joueurs, les cases 3 et 4 restent vides.

Tournez ensuite vos deux dés pour afficher la valeur des dés qui est indiquée sur la carte Avitaillement (2 ou 3 bières).

Note : la carte Avitaillement de valeur 2 vous indique que votre dé de gauche doit être tourné sur 3 bières et le dé de droite sur 2 bières.

Pour terminer, rangez dans la boîte **toutes** les cartes Avitaillement.

Votre carte possède la valeur la plus basse. Vous posez votre premier dé sur la case **1**. Comme indiqué sur votre carte Avitaillement, vous tournez ce dé pour qu'il montre sa face **2 bières**. Vous posez ensuite votre deuxième dé sur la case **6** et le tournez également sur sa face **2 bières**.

C'est ensuite au tour de **Bleu** qui pose ses dés sur les cases **2** et **5**. La carte de **Violet** possède la valeur la plus élevée, elle pose donc ses dés sur les cases **3** et **4**.

4 JOUEURS :



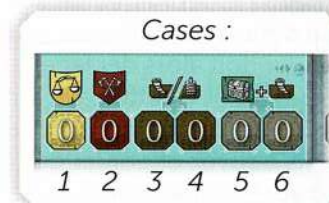
Prenez **1 dé** de la couleur que vous avez choisie. Rangez l'autre dé dans la boîte.

Le joueur, dont la carte Avitaillement affiche **la valeur la plus basse**, pose son dé sur la **case la plus à gauche** (case 1) de la tuile Round.

Le joueur suivant, dont la carte Avitaillement affiche **la seconde valeur la plus basse**, pose maintenant son dé sur la case 2. Continuez ainsi jusqu'à ce que tous les joueurs aient posé leur dé.

Tournez ensuite votre dé pour afficher la valeur du dé qui est indiquée sur la carte Avitaillement (3 ou 4 bières).

Pour terminer, rangez dans la boîte **toutes** les cartes Avitaillement.



Votre carte possède la valeur la plus basse. Vous posez votre dé sur la case **1**. Comme indiqué sur votre carte Avitaillement, vous tournez votre dé pour qu'il montre sa face **3 bières**.

C'est ensuite au tour de **Bleu** qui pose son dé sur la case **2**. Puis de **Violet** qui pose donc son dé sur la case **3**. **Orange** possède la valeur la plus élevée, elle pose donc son dé sur la case **4**.

VOTRE PREMIÈRE PIERRE RUNIQUE

À la fin de votre mise en place, vous devez choisir l'une des **pierres runiques** au-dessus de votre plateau et la placer gratuitement sur votre plateau. Retournez-la face visible et placez-la sur l'un des emplacements prévus de votre plateau. Elle vous accordera des points à la fin de la partie. (Voir p. 17 pour plus de détails.)

Seule la première pierre runique est gratuite. Pour obtenir d'autres pierres runiques au cours de la partie, vous devrez utiliser l'action Améliorer et remplir certaines conditions (voir p. 12).



BUT DU JEU ET DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Le but du jeu est de devenir le Jarl le plus renommé de tous les temps. À chaque tour, vous effectuez différentes actions à l'aide de vos dés. Vous pourrez ainsi faire du commerce ou mener des raids, vous ravitailler et devenir plus fort. Vous serez alors capable de partir en exploration avec votre karve et pourrez construire des tours et des comptoirs marchands sur des terres inconnues ou recueillir des informations sur leurs habitants.

Les aventures les plus glorieuses seront gravées sur des pierres runiques, et pour les moins prestigieuses, vous devrez vous satisfaire de points de victoire plus modestes.

Chaque joueur effectue son tour l'un après l'autre, mais **pas en sens horaire**. C'est l'ordre des dés sur la piste Action qui détermine le joueur actif. Le joueur actif est toujours celui dont le dé est **le moins avancé** sur la piste Action. Ce joueur doit alors déplacer ce dé, **en sens horaire**, sur une autre case de la piste Action pour effectuer l'action correspondant à cette case. Comme il n'y a toujours qu'un seul dé par case, on sait à tout moment qui est la prochaine personne à jouer. De plus, vous pouvez effectuer des actions libres lors de votre tour, et cela avant ou après votre action du dé.

Au début de la partie, le dé le moins avancé est celui qui est **le plus à gauche** de la piste Action (c'est le dé du joueur ayant la valeur de carte Avitaillement la plus basse ; c'est donc ce joueur qui commence la partie). Une partie se joue en 3 rounds (à 2-3 joueurs) ou 4 rounds (à 4 joueurs), puis se termine avec une évaluation finale. Celui ou celle qui a accumulé le plus de points remporte la partie.



Vous commencez et déplacez votre dé, en sens horaire, sur une autre case de la piste Action.

LES DÉS


Regardons maintenant les dés de plus près. Ils représentent les membres de votre clan qui travaillent pour vous. Mais tout ce travail donne soif ! Chaque dé dispose d'une certaine réserve de bière, indiquée par le nombre de symboles sur sa face visible. Plus il y a de la bière sur un dé, plus celui-ci peut effectuer d'actions.



Dé à 2 bières

DÉPLACEMENT DES DÉS

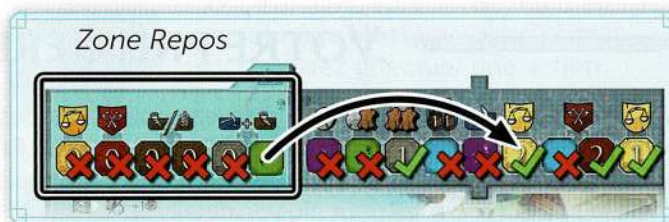
Les règles suivantes s'appliquent à chaque déplacement de dé :

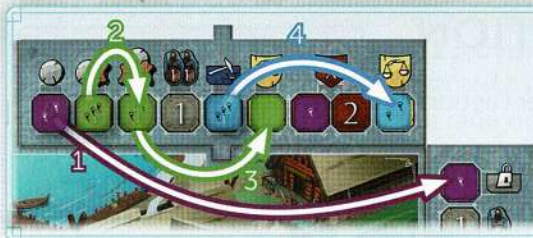
- Vous devez déplacer votre dé sur la piste Action **dans le sens horaire**.
- Vous pouvez déplacer votre dé **d'autant de cases que vous le souhaitez**, mais toujours de 1 case minimum.
- Vous ne pouvez pas déplacer un dé de la **zone Repos**  vers une autre case de cette **zone Repos**. **Chaque dé doit** s'être arrêté au moins une fois sur une case **en dehors** de la **zone Repos** avant de pouvoir de nouveau entrer dans la **zone Repos**.
- La case Action doit être **libre**. Elle ne doit donc être occupée par aucun dé ou jeton Bloqué (dans une partie à 2 joueurs).
- Vous ne pouvez déplacer votre dé sur une case Action que si vous pouvez payer votre tournée (c'est-à-dire payer le **coût Bière** de la case). Nous vous expliquons tout cela à la page suivante.

Une fois que vous avez déplacé votre dé et payé le coût Bière de la case d'arrivée, vous pouvez effectuer l'action indiquée par cette case. Les différentes actions disponibles vous seront expliquées plus loin.

Lorsque vous avez terminé votre tour, la personne dont le dé est le moins avancé sur la piste Action devient le joueur actif.

Note : il peut ainsi arriver que vous soyez le joueur actif plusieurs fois de suite.





Violet est la joueuse active, elle avance son dé. C'est ensuite à **votre** tour, vous avancez votre dé de 1 case et c'est ainsi qu'à peine votre tour terminé, vous êtes de nouveau le joueur actif. Vous avancez votre dé de 3 cases. C'est ensuite au tour de **Bleu**.

PAYER SA TOURNÉE

La plupart des cases Action coûtent au moins 1 bière. Vous **devez** payer votre tournée, c'est-à-dire payer le **coût Bière** de cette case dès que vous y posez votre dé.

- Lorsque vous posez votre dé sur une case Action, il perd autant de symbole que le chiffre indiqué sur la case. Tournez votre dé pour afficher la face correspondant au nombre de symbole qu'il vous reste.
- Le coût Bière d'une case Action ne peut pas être réparti entre vos deux dés. Seul le dé qui déclenche l'action de la case doit payer le coût indiqué.
- Vous ne pouvez poser votre dé sur une case Action que si vous êtes capable de payer le coût indiqué. Si la face de votre dé est vierge (0 bière), vous ne pouvez le déplacer que vers des cases Action de coût 0. Rendez-vous à la page 11 pour savoir comment faire le plein de bière.



Vous déplacez votre dé sur une case Action qui coûte 2 bières. Vous les payez en tournant votre dé de la face 2 à la face 0. Vous effectuez ensuite l'action indiquée.



FIN DU ROUND

Si vous ne pouvez pas ou ne voulez pas avancer votre dé sur une case de la piste Action, vous devez le poser sur une des cases de la zone Repos et effectuer l'action de cette case.

Attention ! Un dé qui se trouve dans la zone Repos, y reste jusqu'à la fin du round.

Un round est considéré comme terminé, lorsque **tous** les dés sont de retour dans la zone Repos. Un nouveau round peut alors commencer.

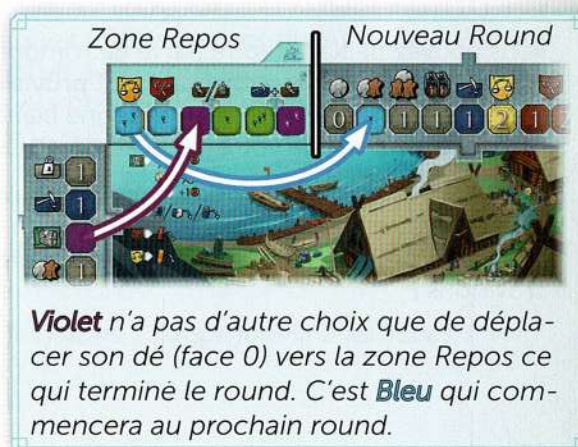
Le **nouveau round** commence avec le joueur qui a son dé le plus à gauche dans la zone Repos. Vous déplacerez votre dé hors de la zone Repos lorsque vous deviendrez le joueur actif.

Note : chaque dé peut utiliser uniquement 1 action de la zone Repos par round.

Attention ! À partir du round 2 :

Dès que le dernier dé quitte la zone Repos, vous devez retirer **1 tuile Round** et la ranger dans la boîte de jeu. Ainsi, à chaque round, vous disposez d'actions différentes dans la zone Repos. Cela vous permet aussi de savoir combien de round ont déjà été joués.

Rappel : une partie se joue en 3 rounds (à 2 ou 3 joueurs) ou 4 rounds (à 4 joueurs), puis se termine avec une évaluation finale.



Violet n'a pas d'autre choix que de déplacer son dé (face 0) vers la zone Repos ce qui termine le round. C'est **Bleu** qui commencera au prochain round.



Violet est la dernière joueuse à sortir son dé de la zone Repos. La tuile Round du dessus de la pile est retirée.

EFFECTUER UNE ACTION

Lorsque vous posez votre dé sur une case Action, vous pouvez effectuer l'action qui y est illustrée.

Les **actions de dé** sont :



Faire le plein de bière



Faire le plein de provisions



Prendre des ressources et guerriers



Percevoir une rente



Améliorer



Faire du commerce



Mener un raid

Il existe également des **actions libres** que vous pouvez effectuer lors de votre tour, **avant et/ou après votre action de dé**. Nous vous présentons les actions libres ci-dessous, puis les actions de dé à la page 11.

ACTIONS LIBRES

Vous trouverez un récapitulatif des actions libres sur votre carte Référence.




Les actions libres sont :

- Déplacer votre karve (une seule fois par tour)
- Jouer une carte Amélioration (autant de fois que souhaité)
- Défausser des cartes Amélioration (autant de fois que souhaité)
- Échanger de l'or (autant de fois que souhaité)

DÉPLACER VOTRE KARVE



Vous pouvez explorer les différentes rades du plateau de jeu avec votre karve. Vous pouvez le déplacer **avant ou après** avoir effectué votre action de dé. Vous ne pouvez effectuer cette action libre qu'**une seule fois par tour**.

Vous pouvez déplacer votre Karve de n'importe quel nombre de rades, mais vous devrez dépenser à chaque fois **1 provision**  **pour entrer dans une rade adjacente** (une rade reliée par une ligne blanche) à votre karve. Pour cela, retirez 1 provision du mat de votre karve et remettez-la dans la réserve générale.

Si vous n'avez pas de provision, vous ne pouvez pas déplacer votre karve en utilisant cette action libre. (Voir p. 11, pour savoir comment faire le plein de provisions.)



Vous déplacez votre karve de 2 rades. Il vous faut donc dépenser 2 provisions. Vous les prenez sur votre karve pour les remettre dans la réserve générale.

RADE OCCUPÉE

La rade de départ, Kaupanger, offre suffisamment de place pour accueillir plusieurs karves. Toutes les autres rades ne peuvent accueillir que **1 seul karve**. Vous pouvez toujours vous déplacer **à travers** des rades occupées par d'autres karves, mais si vous souhaitez terminer votre déplacement sur une rade occupée par un autre karve, vous devrez tout d'abord « **expulser** » le karve qui s'y trouve. Cela signifie que vous devez le déplacer vers une autre rade adjacente libre. Cette expulsion n'est pas considérée comme un déplacement normal, aucune provision n'est dépensée.

Il existe 2 manières d'**expulser** un karve :

- Le **karve le plus fort** gagne : si votre force de combat est supérieure à celle du propriétaire de l'autre karve, vous expulsez son karve. Votre force de combat est la somme des forces de vos guerrières/guerriers (voir p. 14).

- Si votre force de combat est inférieure ou égale à celle de votre adversaire, vous devez dépenser **1 provision supplémentaire** pour expulser l'autre karve. Si vous ne pouvez pas payer, vous ne pouvez pas déplacer votre karve sur cette rade occupée.

Cas particulier : s'il n'y a pas de rade adjacente libre sur laquelle déplacer l'autre karve, déplacez-le 2 rades plus loin.



Vous souhaitez déplacer votre karve de 3 rades. Mais la rade d'arrivée est déjà occupée par le karve de **Bleu**. **Bleu** étant plus fort que vous, vous devez dépenser 1 provision supplémentaire, soit 4 au total pour prendre sa place. Vous déplacez alors le karve de **Bleu** sur une rade adjacente.

FAIRE ESCALE

Lorsque durant votre tour vous terminez votre déplacement dans une rade libre, vous y faites escale. Vous avez alors le choix entre : y prendre un jeton Commerce ou un jeton Raid ou construire un bâtiment.

Si vous avez été expulsé vers une rade par un autre joueur, vous **ne pouvez pas immédiatement** effectuer une de ces actions d'escale. Cependant, pendant votre tour, vous pouvez effectuer l'action libre pour « déplacer » votre karve de 0 case (sans dépenser de provision) et ainsi activer les actions d'escale de la rade où vous vous trouvez.

Si vous ne pouvez pas ou ne voulez pas effectuer une des actions d'escale, il ne se passe rien. Votre karve reste sur la case qu'il occupe.

EXPLORER : PRENDRE UN JETON COMMERCE OU RAID

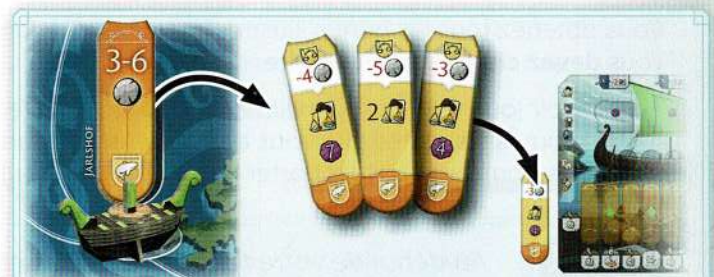


Lorsque vous **faites escale** dans une rade qui dispose de **jetons Commerce** ou de **jetons Raid**, vous pouvez en prendre un.

Prenez **tous les jetons de cette rade** et regardez **secrètement** leur recto. Choisissez-en **1** et posez-le **face visible** à côté de votre plateau, puis remettez les autres jetons (face cachée) sur leur emplacement.

À ce moment de votre exploration, vous n'avez aucune condition particulière à remplir, ni à payer quoi que ce soit.

Attention ! Vous ne pouvez posséder que **1 seul jeton** de **chaque type**, peu importe qu'il soit sur ou à côté de votre plateau Joueur. Cela signifie que vous ne pouvez prendre que 1 seul jeton de chaque rade.



Vous déplacez votre karve et faites escale à Jarlshof. Vous prenez tous les jetons qui s'y trouvent et les regardez un à un. Vous en choisissez un et le posez face visible près de votre plateau.

Il n'y a en revanche pas de limite concernant le nombre de jetons que vous pouvez avoir à côté de votre plateau.

Rendez-vous aux pages 13 et 14, sections « Faire du commerce » et « Mener un raid » pour en savoir plus sur l'utilisation de ces jetons.

Note : plus tôt vous explorez une rade, plus vous aurez de choix dans les jetons. Chaque joueur aura accès à 1 jeton dans chaque rade.

CONSTRUIRE UN COMPTOIR MARCHAND OU UNE TOUR



Lorsque vous **faites escale** dans une rade possédant un **emplacement pour la construction** d'un **comptoir marchand** ou d'une **tour**, vous pouvez y construire le bâtiment indiqué en utilisant les pions de votre couleur.

Pour construire un comptoir marchand ou une tour, prenez le pion correspondant dans **vos** **réserve personnelle** et placez-le sur une des cases libres numérotées de la rade. Vous marquez immédiatement (et une fois seulement) le nombre de points indiqués sur la case occupée par votre bâtiment.



Vous déplacez votre karve vers la rade de Tórshavn. Vous construisez une tour de votre réserve personnelle sur la case disponible qui rapporte le plus de points et marquez immédiatement 3 points.

Vous pouvez construire un comptoir marchand ou une tour, seulement si vous en avez dans votre réserve personnelle. Dans le cas contraire, vous ne pouvez pas effectuer cette action et il ne se passe rien.

Attention ! Vous ne pouvez construire que **1 seul de vos bâtiments** dans **chaque rade**.

Rendez-vous à la page 12, section « Percevoir une rente » pour en apprendre plus sur les avantages accordés par les comptoirs marchands et les tours. En page 16, vous aurez les explications concernant les emplacements de construction spéciaux qui se trouvent en haut à gauche et à droite du plateau de jeu (Waterford et Vík í Mýrdal).

JOUER UNE CARTE AMÉLIORATION



Les cartes Amélioration que vous détenez constituent votre main. Vous pouvez les regarder à tout moment, mais gardez-les cachées du regard des autres joueurs ! Il n'y a pas de limite aux nombres de cartes Amélioration que vous pouvez avoir dans votre main. (Voir p. 12, pour savoir comment obtenir des cartes Amélioration.)



Carte Amélioration de votre choix



Les **cartes Karve** vous permettent de déplacer votre navire ou d'obtenir des provisions.



Les **cartes Bière** proposent des avantages liés aux dés ou permettent d'obtenir de la bière.



Les **cartes Casque** accordent des bonus aux guerrières/guerriers.

Pendant votre tour, **avant et/ou après** une action, vous pouvez jouer **autant de cartes Amélioration** de votre main que vous le souhaitez. Pour cela, vous **devez** payer le coût indiqué en haut de la carte, en dépensant des ressources à partir de votre réserve personnelle. Vous obtenez alors des bonus accordés par la carte.

Vous obtenez tous les bonus illustrés sur le cadre à fond gris. Si la carte dispose de plusieurs cadres à fond gris, vous **devez choisir un seul cadre**.

Après avoir joué une carte Amélioration, posez-la face cachée en haut à gauche de votre plateau. C'est là que vous mettez toutes les cartes que vous avez jouées au cours de la partie. Vous ne pouvez plus utiliser les cartes jouées mais elles pourront vous rapporter des points par la suite.



Au début de votre tour, vous jouez cette carte de votre main. Vous dépensez 1 Argent et 1 Fourrure et choisissez le cadre gris du bas. Vous déplacez de 3 rades votre karve (sans payer de provisions). Vous posez ensuite la carte jouée, face cachée près de votre plateau.



Coûts



Bonus 1
ou
Bonus 2

Note : les effets de chaque carte sont expliqués à partir de la page 21. Les cartes sont toutes numérotées pour vous faciliter la recherche.

DÉFAUSSER DES CARTES AMÉLIORATION



Au lieu de jouer des cartes Amélioration de votre main, vous pouvez choisir d'en **défausser 2 cartes de votre choix**. En échange, vous prenez 1 Or dans la réserve générale. Remettez les cartes défaussées sous leur pile d'origine.

ÉCHANGER DE L'OR



L'or est une « ressource universelle » : à tout moment pendant votre tour, vous pouvez échanger autant d'or que vous voulez contre d'autres ressources. En dépensant 1 Or, vous pouvez prendre 1 Argent **ou** 1 Fourrure de la réserve général pour le mettre dans votre réserve personnelle. En dépensant 1 Or, vous pouvez augmenter de 1 Bière la valeur de votre dé ou ajouter 1 provision sur votre karve. L'or dépensé est remis dans la réserve générale.



Vous défaussez 2 de vos cartes Amélioration et prenez 1 Or en échange.



Vous dépensez cet or pour mettre 1 provision sur votre karve.

ACTIONS DE DÉ



Ci-dessous, nous vous expliquons les actions que vous pouvez effectuer dès que vous posez votre dé sur la case Action correspondante.

Attention ! Lorsqu'une case Action dispose d'un + entre 2 actions, vous pouvez effectuer les **deux actions dans l'ordre de votre choix**. Si c'est un / qui sépare les 2 actions, vous devez choisir **une seule** des deux actions.

Rappel : vous devez être en mesure de payer le coût Bière de la case Action pour pouvoir y poser votre dé.

Le principe de base est le suivant : vous n'êtes pas obligé de résoudre entièrement l'action proposée par la case, vous pouvez toujours prendre moins de chose que ce qui est indiqué par l'action.

RESSOURCES ET GUERRIERS



Ces cases vous permettent de gagner des ressources ou des guerrières/guerriers.

Prenez dans la réserve générale le nombre de **ressources illustrées** et ajoutez-les à votre réserve personnelle à gauche de votre plateau.

Prenez dans la réserve générale le nombre de **guerrières/guerriers illustrés** dont la force correspond à la valeur indiquée et posez-les sur une **place libre** du karve de votre plateau, **face bleue** visible. Si toutes les places sont occupées, vous pouvez retirer un jeton Guerrière/Guerrier de votre plateau au choix et le remettre dans la réserve générale.

Rappel : le genre ou la place de votre guerrier sur le plateau n'a aucune incidence sur le jeu.

Vous posez votre dé sur cette case Action. Vous prenez alors une guerrière de force 2 de la réserve générale et la posez sur le karve de votre plateau.

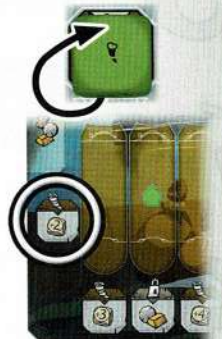
FAIRE LE PLEIN DE BIÈRE



Cette action vous permet de « remplir » la **réserve de bière de vos dés**. Pour cela, il vous suffit de tourner un ou deux de vos dés pour augmenter leur valeur (sans dépasser votre total de bière autorisé). Tous les dés « remplis » restent sur leur case.

Au début de la partie, votre **total de bière** autorisé est de **2 bières**. Cette information se trouve, pour rappel, sur la gauche de votre plateau. À la page 15, nous vous expliquerons comment augmenter ce total de bière.

Vous pouvez **répartir** ce total de bière entre vos dés. Vous n'êtes pas obligé de seulement « remplir » le dé qui a déclenché cette action. La valeur d'un dé ne peut jamais dépasser 5 bières.



1. **Vous** déplacez votre dé sur cette case Action « Faire le plein de bière ».



2. **Vous** décidez d'augmenter chacun de vos dés de +1, celui de gauche passe à 1, celui de droite à 3.



FAIRE LE PLEIN DE PROVISIONS

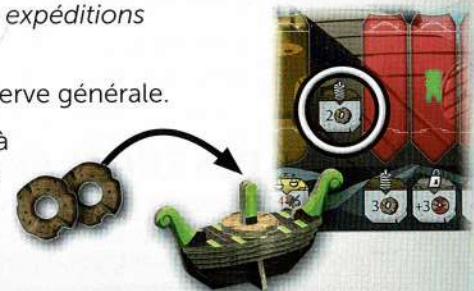


Avoir suffisamment de provisions vous permet d'envisager de longues expéditions maritimes.

Cette action vous permet de prendre un certain nombre de provisions dans la réserve générale.

Au début de la partie, le nombre de provisions que vous pouvez prendre est égal à **2 provisions**. Cette information se trouve, pour rappel, au milieu de votre plateau.

Vous stockez vos provisions autour du mat de votre karve. Vous pouvez stocker 6 provisions au maximum.



PERCEVOIR UNE RENTE

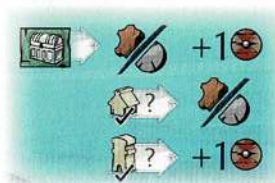


Vous gagnez 1 ressource (Fourrure  ou Argent  au choix) et augmentez de 1  votre force de combat.

Pour chaque comptoir marchand que vous avez construit sur le plateau de jeu, prenez 1 ressource supplémentaire (Fourrure ou Argent au choix).

Pour chaque tour que vous avez construite sur le plateau de jeu, augmentez d'un +1 supplémentaire votre force de combat.

Ces informations se trouvent, pour rappel, sur le plateau Village.



AUGMENTER LA FORCE DE COMBAT

Lorsque vous augmentez de 1 votre force de combat, remettez dans la réserve générale un jeton Guerrière/Guerrier de votre plateau et prenez un autre jeton dont la force est plus grande de 1. Posez cet autre jeton sur le karve de votre plateau. Si votre force de combat doit augmenter d'une plus grande valeur que 1, répartissez cette augmentation comme vous le souhaitez entre vos guerrières/guerriers.




Force 6 est la valeur maximale que peut atteindre une guerrière/guerrier. Si tous vos guerrières/guerriers sont déjà de force 6 et qu'il vous reste de la force à attribuer, ces points excédentaires sont malheureusement perdus.


Si vous n'avez plus de guerrières/guerriers sur votre karve, vous ne pouvez pas augmenter votre force de combat.

Attention ! Lorsque vous remplacez des jetons Guerrière/Guerrier, vous **ne devez pas** changer leur état (ne retournez pas les jetons !). En augmentant la force d'une guerrière indemne (face bleue visible), vous placez sur votre plateau une nouvelle guerrière plus forte, face bleue visible. Si vous augmentez la force d'une guerrière blessée (face rouge visible), la nouvelle guerrière reste elle aussi blessée, donc face rouge visible.

À la page 14, section « Mener un raid » nous vous expliquerons comment blesser les guerrières/guerriers et ce qu'est la **force de combat**.



Vous déplacez votre dé sur cette case Action. Comme vous n'avez construit aucun comptoir marchand, vous prenez uniquement 1 Argent et l'ajoutez à votre réserve.



Vous avez construit 2 tours, ce qui vous permet d'augmenter votre force de combat d'un total de 3. Vous décidez d'augmenter de +1 une guerrière et de +2 un autre guerrier. Vous remplacez les deux jetons de votre plateau avec des jetons plus forts, tout en conservant leur état précédent (indemne et blessé).

AMÉLIORER



Avec cette action vous devez choisir entre piocher une carte Amélioration ou placer une tuile Amélioration ou une pierre runique sur votre plateau Joueur.

PIOCHER UNE CARTE AMÉLIORATION

Choisissez une des 3 piles de cartes Amélioration. Puis piochez la carte **du dessus** de cette pile et ajoutez-la à votre main.

Rappel : les cartes Amélioration peuvent être jouées en tant qu'action libre pendant votre tour. Elles peuvent être jouées immédiatement après avoir été piochées (voir p. 10).



PLACER DES TUILES AMÉLIORATION OU DES PIERRES RUNIQUES SUR SON PLATEAU

Différentes **pierres runiques** et **tuiles Amélioration** se trouvent au-dessus de votre plateau. Les tuiles Amélioration octroient un effet permanent valable tout au long de la partie. Les pierres runiques vous font gagner des points à la fin de la partie (voir p. 17).

Choisissez 1 tuile Amélioration **ou** 1 pierre runique situées au-dessus de votre plateau et placez-la **sur** votre plateau.

Une **condition** est indiquée dans la zone bleue (voir p. 19) de la tuile Amélioration ou de la pierre runique. Vous **devez avoir rempli** cette condition pour pouvoir placer l'élément sur votre plateau. Vous devez également **payer le coût** indiqué sur le bord supérieur de votre plateau, au-dessus des emplacements adéquates.

Posez alors la tuile Amélioration ou la pierre runique sur l'emplacement correspondant, en la retournant face visible (la face avec la zone bleue est donc cachée). Vous marquez immédiatement les **points de victoire** indiqués dans cet emplacement.

Vous n'êtes pas obligé de placer les tuiles Amélioration de la gauche vers la droite. Vous pouvez, par exemple, placer la proue même si la voile ne s'y trouve pas encore.

L'effet permanent d'une tuile Amélioration devient actif dès que vous avez terminé l'action Améliorer qui vous a permis de placer cette tuile.

Vous pouvez placer une pierre runique ou un tuile Amélioration sur un emplacement déjà occupé. Posez simplement le nouvel élément sur l'ancien (mais vous ne marquez pas de nouveau les points de cet emplacement). L'élément recouvert perd son effet, mais continue à être pris en compte quand vous vérifiez des conditions ou lors de l'évaluation finale d'autres pierres runiques (voir p. 17).

Vous choisissez cette tuile Amélioration de voile. La condition indiquée vous demande d'avoir construit 2 tours, ce que vous avez déjà fait, donc vous avez le droit de la placer sur votre plateau Joueur. Vous payez le coût demandé en dépensant 3 Fourrures et placez la tuile sur votre plateau. Vous marquez immédiatement 5 points.

Vous gagnez désormais automatiquement 1 carte Commerce lorsque vous effectuez l'action « Percevoir une rente ».

FAIRE DU COMMERCE



Cette action vous permet d'activer un **jeton Commerce** que vous avez récupéré lors d'une escale et que vous avez posé à côté de votre plateau.

Choisissez un des jetons posés près de votre plateau et payez le **coût** qui est indiqué dessus. Vous obtenez alors les bonus illustrés sous ce coût : vous gagnez 1 ou 2 **cartes Commerce** et des points.

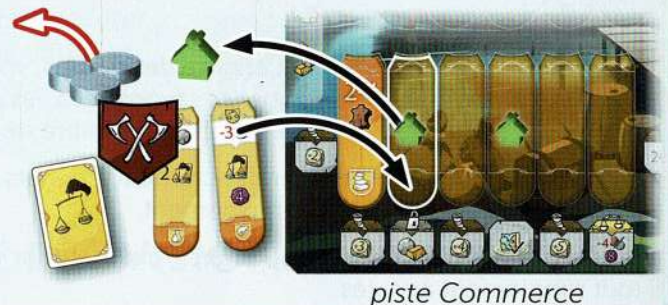
Pour finir, posez le jeton, **face cachée**, sur l'emplacement **libre le plus à gauche** de la **piste Commerce** de votre plateau.

Vous avez acquis la **marchandise** dont l'icône est visible sur le jeton, ici c'est un  par exemple. Celle-ci vous apportera des avantages au cours de la partie (voir « Pistes Commerce et Raid », p. 15).

Lorsque vous placez un jeton Commerce sur un emplacement occupé par un de vos comptoirs marchand (emplacement 2 et 4), récupérez ce pion et ajoutez-le à votre réserve personnelle. Il est désormais disponible et pourra être construit lors d'une escale.



Vous choisissez ce jeton Commerce. Vous payez 3 Argents et placez le jeton sur le premier emplacement libre de votre piste Commerce (ici c'est l'emplacement 2). Vous récupérez le comptoir marchand et l'ajoutez à votre réserve. Vous marquez 4 points et prenez 1 carte Commerce.



CARTES COMMERCE

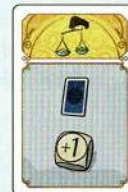


Lorsque vous obtenez une carte Commerce, choisissez **1 des cartes Commerce posées face visible** à côté du plateau de jeu. Vous obtenez immédiatement les bonus illustrés sur le cadre à fond gris.

Rappel : si la carte dispose de plusieurs cadres à fond gris, vous devez choisir un seul cadre.

Défaussez ensuite la carte Commerce, face cachée, en haut à gauche de votre plateau. **À la fin** de votre tour, reconstituez la ligne de cartes Commerce en révélant de nouvelles cartes de la pile, afin qu'il y ait toujours 3 cartes face visible, à côté du plateau de jeu.

Note : puisque la ligne des 3 cartes Commerce n'est reconstituée qu'à la fin de votre tour, vous ne pouvez gagner que 3 cartes Commerce au maximum lors de votre tour.



Vous choisissez cette carte Commerce dont les bonus vous permettent de piocher immédiatement une carte Amélioration d'une pile de votre choix et d'augmenter de 1 bière la valeur d'un de vos dés.

MENER UN RAID



Voyons d'abord ce qu'est un raid. La **force de combat** et les **dégâts** vous seront expliqués juste après.

Cette action vous permet d'activer un **jeton Raid** que vous avez récupéré lors d'une escale et que vous avez posé à côté de votre plateau. Vous ne pouvez activer un jeton Raid que si vous disposez de la force de combat requise par ce jeton.

Le nombre qui précède le bouclier sur le jeton Raid indique la **force de combat minimale** que vous devez avoir pour vaincre ce jeton.

Si votre force de combat est suffisante pour remplir cette condition, vous activez le jeton Raid et subissez d'abord les **dégâts** indiqués sur le jeton, puis récupérez immédiatement les bonus qui y sont illustrés.

Pour finir, posez le jeton, face cachée, sur l'emplacement libre le plus à gauche de la piste Raid de votre plateau. Vous avez pillé avec succès la rade dont l'icône est visible sur le jeton, ce qui vous apportera des avantages au cours de la partie (voir « Pistes Commerce et Raid », p. 15).

Note : vous n'êtes pas obligé d'activer vos jetons dans l'ordre croissant de la force de combat requise. Activez ceux qui vous arrange.

Lorsque vous placez un jeton Raid sur un emplacement occupé par une de vos tours (emplacement 2 et 4), récupérez ce pion et ajoutez-le à votre réserve personnelle. Il est désormais disponible et pourra être construit lors d'une escale.



Force de combat requise

Dégâts et Bonus

Rade pillée



FORCE DE COMBAT

Votre **force de combat** est la somme des valeurs de force de vos guerrières/ guerriers présents sur le karve de votre plateau. Peu importe quelle face est visible (bleue ou rouge).



Votre force de combat est de 5.
(2 + 1 + 2)



DÉGÂTS

Malheureusement vos adversaires se défendent et infligent des dégâts à vos guerrières/guerriers. Le nombre de dégâts infligés par un jeton Raid activé est indiqué dessus.

Les guerrières/guerriers ont 2 états : si la face visible est **bleue**, ils sont **indemnes**. Si la face visible est rouge, ils sont **blessés**. Pour chaque dégât subi, vous devez choisir entre :

- Retourner 1 guerrière/guerrier indemne de votre plateau, ou
- Retirer 1 guerrière/guerrier blessé(e) de votre plateau

Lorsque vous retournez un personnage indemne pour afficher sa face blessée, il ne se passe rien de spécial.

Rappel : la valeur de force d'un personnage blessé est la même que quand il est indemne.

Si **un personnage blessé subit encore des dégâts**, vous devrez le retirer de votre plateau et le remettre dans la réserve générale. Et comme nous le savons tous, les plus valeureux combattants finissent au Valhalla. Pour cette raison, vous marquez immédiatement un nombre de **points de victoire égal à la force** du personnage retiré.

Vous pouvez choisir d'assigner directement 2 dégâts à un personnage indemne pour le retirer de votre plateau et ainsi marquer des points plus rapidement.

Lorsque vous n'avez plus de guerrières/guerriers sur votre plateau, tous les dégâts qu'il resterait à assigner sont tout simplement annulés.





indemne blessé



Retirer une guerrière blessée

SOIGNER DES PERSONNAGES



Vous pouvez soigner vos guerrières/guerriers. Cette possibilité est offerte par certaines cartes Commerce  ou cartes Amélioration de type casque . Retournez le nombre de personnages indiqué, de la face rouge (blessé) vers la face bleue (indemne).



1. Votre force de combat est de 13. Vous activez ce jeton Raid qui requiert une force de combat d'au moins 12. Vos guerrières/guerriers subissent 3 dégâts. Le 1^{er} dégât est assigné au guerrier blessé (rouge) de force 1, vous le retirez du bateau. Vous assignez les 2 autres dégâts à votre guerrière de force 1. Un dégât la blesse, l'autre lui fait quitter le navire. Vous marquez un total de 2 points de victoire.



Piste Raid

2. Ce jeton vous rapporte également 8 points de victoire, 2 Ors et vous permet de piocher une carte Amélioration d'une pile de votre choix. Vous posez le jeton, face cachée, sur l'emplacement libre le plus à gauche de votre piste Raid.

PISTES COMMERCE ET RAID

Comme décrit plus haut, vous pouvez activer et placer sur vos **pistes Commerce et Raid** les jetons que vous avez récupérés lors de vos explorations. Lorsque vous placez un jeton sur un emplacement occupé par un de vos bâtiments (tour ou comptoir marchand), récupérez ce bâtiment et ajoutez-le à votre réserve personnelle.

Vous voyez en outre en dessous de chaque piste une ligne d'**Optimisation**.

Vous débloquez une optimisation dès que vous posez un jeton sur l'emplacement situé juste **au-dessus**. Elle est alors à votre disposition pour le reste de la partie. Comme les optimisations des deux pistes fonctionnent selon le même principe, les explications ci-dessous s'appliquent aux deux pistes.

PLUS DE BIÈRE ET PLUS DE PROVISIONS



Valeur de départ



Toujours plus de bière !

Cette optimisation vous permet d'augmenter votre total de bière pour l'action « Faire le plein de bière » (voir p. 11). Au lieu de recevoir 2 bières (comme indiqué sur la gauche de votre plateau par la valeur de départ), vous recevrez la quantité débloquée par l'optimisation.

Seule la valeur débloquée **la plus élevée** est prise en compte. Les valeurs ne se cumulent pas.



Valeur de départ



Toujours plus de provisions !

Cette optimisation vous permet d'obtenir plus de provisions lors de l'action « Faire le plein de provisions » (voir p. 11). Au lieu de prendre 2 provisions (comme indiqué au milieu de votre plateau par la valeur de départ), vous prendrez la quantité débloquée par l'optimisation.

Seule la valeur débloquée **la plus élevée** est prise en compte. Les valeurs ne se cumulent pas.



Vous avez débloqué la 2^e optimisation Bière. Lors d'une prochaine action « Faire le plein de bière », vous pourriez augmenter de 3 bières l'un de vos dés, et augmenter de 1 bière votre autre dé (soit un total de 4 bières).



Vous avez débloqué la 3^e optimisation Provision. Vous effectuez l'action « Faire le plein de provisions » et prenez 5 provisions que vous stockez autour du mat de votre karve.

ACTION VERROUILLÉE



action verrouillée

action verrouillée



Une action verrouillée sur la piste Action



Dès que vous avez débloqué cette optimisation avec votre 2^e jeton Commerce ou Raid, vous avez le droit d'effectuer les actions verrouillées de la piste Action du plateau Village.

Lorsque vous posez votre dé sur une case Action verrouillée, vous devez vous référer à l'illustration de votre plateau Joueur pour connaître le bonus que vous obtenez.

Si vous avez débloqué cette optimisation sur les 2 pistes, vous ne gagnez pas les 2 bonus lorsque vous posez votre dé sur une case Action verrouillée, vous devrez en choisir **un seul**.



Optimisation du 2^e jeton Commerce :
Prenez 1 Argent et 1 Or



Optimisation du 2^e jeton Raid :
Augmentez de 3 votre force de combat.



Vous posez votre dé sur cette case Action verrouillée, puis prenez 1 Argent et 1 Or que vous ajoutez à votre réserve.

RADES PROTÉGÉES



Sur le plateau de jeu vous pouvez voir deux rades ayant une illustration d'une carte géographique. Vous ne pouvez déplacer votre karve dans ces rades ou les traverser que si vous avez débloqué l'optimisation du 4^e emplacement de votre piste Commerce ou Raid.



débloque les lignes jaunes et les rades jaunes



Les lignes qui mènent et partent de ces rades sont jaunes pour vous rappeler cette règle. Une fois ces rades débloquées, les règles de déplacements et d'escala s'appliquent normalement comme pour les rades blanches.

Attention ! Débloquer l'optimisation d'une des deux pistes suffit pour vous permettre de vous déplacer sur toutes les lignes jaunes et rades jaunes du plateau de jeu.

Cas particulier : des capacités spéciales vous permettent de vous rendre directement sur des rades protégées. Vous pouvez, dans ce cas précis, vous déplacer librement dans ces zones. Mais une fois sorti, vous ne pouvez pas retourner.

Cas particulier : vous pouvez expulser le karve d'un autre joueur sur une rade protégée, uniquement si celui-ci a débloqué l'optimisation du 4^e emplacement d'une des pistes de son plateau.

CONSTRUIRE UN COMPTOIR MARCHAND À VÍK Í MÝRDAL OU UNE TOUR À WATERFORD



Après avoir construit un bâtiment sur une de ces rades, vous devez prendre la pile de pierres runiques spéciales qui s'y trouve. Regardez-les toutes et choisissez-en une. Remettez les autres à leur place.

Vous recevez **immédiatement** le bonus illustré en haut de cette pierre runique. Retournez ensuite cette pierre runique et placez-la gratuitement sur l'un des emplacements libres de votre plateau.

*Cas particulier : s'il ne vous reste plus d'emplacement libre, vous devez soit retirer cette pierre runique de la partie (vous la rangez dans sa boîte) **après** avoir pris vos bonus OU recouvrir une des pierres runiques déjà présentes sur votre plateau.*

Les pierres runiques spéciales vous rapportent des points à la fin de la partie (voir p. 17).



1. **Vous** avez déjà activé le 4^e jeton Commerce, ce qui vous permet de déplacer votre karve vers Waterford et d'y construire une tour. Cela vous rapporte 4 points.



2. **Vous** prenez ensuite la pile de pierres runiques de cette rade et en choisissez une. Vous piochez immédiatement 2 cartes Amélioration de votre choix. Puis vous retournez cette pierre runique spéciale et la placez sur votre plateau.

COMMERCE OU RAID EN FRANCIA




Faire du commerce avec la « Francia »


Mener un raid en « Francia »

Chaque piste peut accueillir 6 jetons et offrent 6 optimisations. La dernière optimisation de chaque piste vous propose une **action Commerce ou Raid spéciale**.



Chaque fois que vous effectuez une action « Faire du commerce » , vous pouvez dépenser 4 Fourrures et/ou Argent pour marquer 8 points.



Chaque fois que vous effectuez une action « Mener un raid »  et que votre force de combat est de 25 ou plus, vous marquez 12 points, mais subissez 3 dégâts.

Note : vous ne pouvez pas activer plus de 6 jetons Commerce ou Raid par piste, puisqu'il n'y en a que 6 de chaque type.

FIN DE LA PARTIE ET ÉVALUATION FINALE

La partie s'arrête après 3 rounds (à 2-3 joueurs) ou 4 rounds (à 4 joueurs), après que le dernier dé a rejoint la zone Repos et que le propriétaire de ce dé a terminé son tour.

Note : retirer la dernière tuile Round du plateau Village indique que vous commencez le dernier round de cette partie.

On procède ensuite à une **évaluation finale** : tous les joueurs rapportent leur carte Référence et calculent leur propre score en suivant les étapes ci-dessous. C'est le moment de marquer des points avec vos pierres runiques et les autres éléments de votre réserve personnelle.

- Les **pierres runiques** sur votre plateau vous rapportent des points si vous avez rempli les conditions requises (voir p. 19). Chaque pierre runique possède deux conditions, une **facile**, une **complexe**. Vous ne pouvez en remplir qu'une seule des deux. Chaque pierre runique spéciale vous rapporte des points à chaque fois que sa condition est remplie.
- Chaque **guerrière/guerrier** sur votre plateau vous rapporte un nombre de points égal à sa force.
- Multipliez le nombre de **jetons Commerce** sur votre plateau par lui-même. Vous marquez autant de points que le résultat obtenu.
- Marquez 1 point par **bière** restante sur vos dés.
- Dépensez **2 provisions** pour marquer 1 point. À répéter autant de fois que vous pouvez.
- Dépensez **1 Or** ou **2 cartes Amélioration de votre main** pour marquer 1 point. À répéter autant de fois que vous pouvez.
- Dépensez **2 ressources** pour marquer 1 point. À répéter autant de fois que vous pouvez. Tout ce qui reste en surplus est perdu.



Vous avez construit 2 comptoirs marchands sur le plateau de jeu. Cela vous rapporte 10 points.



Vous avez 5 jetons Commerce sur votre plateau. Cela vous rapporte donc $5 \times 5 = 25$ points.

À l'issue de l'évaluation finale, le joueur ayant accumulé le plus de points est déclaré vainqueur.

En cas d'égalité la personne dont les « abdos-Kro » sont les plus développés ou celle dont le dé est situé le plus à gauche de la zone Repos remporte la partie.

❖ QUANTITÉ (IN)FINIE DES ÉLÉMENTS DE JEU ❖



Fourrure, Argent, Or : ces ressources sont illimitées. Des jetons 5 Ressources sont fournis pour pallier le manque provisoire de pions. Chaque jeton indique que vous avez 5 pions de la ressource correspondante. Vous pouvez les échanger à tout moment de la partie.



Guerrières/Guerriers : si vous devez prendre un personnage d'une certaine force mais qu'il n'y en a plus dans la réserve, vous pouvez prendre un personnage d'une force inférieure.



Provisions : elles sont en nombre suffisant. *Rappel* : vous ne pouvez pas embarquer plus de 6 provisions.



Cartes Amélioration : lorsqu'il n'y a plus de carte Amélioration dans la pile du type que vous devez prendre, prenez-en une d'une autre pile à la place. S'il n'y a plus aucune carte Amélioration dans les piles, vous repartez les mains vides.



Cartes Commerce : si vous devez prendre une carte Commerce, mais qu'il n'y en a plus aucune de disponible, vous repartez les mains vides.

❖ VARIANTES ❖


Lorsque vous aurez joué quelques parties, nous vous conseillons d'essayer les variantes suivantes.

CHOISIR SA CARTE AVITAILLEMENT



Lors de la mise en place, le joueur qui a perdu la dernière partie prend les 5 cartes Avitaillement et en choisit une. Il passe ensuite les cartes restantes à son voisin de gauche qui en choisit une. Continuez ainsi jusqu'à ce que tout le monde ait choisi sa carte. Chaque joueur prend les éléments indiqués sur sa carte Avitaillement, puis pose ses dés sur le plateau Village selon les règles habituelles.



RENOUVELER LES ACTIONS

Pour varier les actions proposées par le plateau Village, retournez toutes les tuiles amovibles (Action et Round) pour que leur face  soit visible.

VARIANTE CHAOS

Vous en voulez encore plus ? Échangez donc les places des tuiles Action. Intervertissez les deux tuiles longues, faites de même avec les tuiles courtes. Vous pouvez également utiliser un mélange de faces  et de faces . Cette variante peut simplifier ou augmenter la difficulté et permet de renouveler chaque partie.

CHANCE CONTRARIÉE

Partie à 4 joueurs : au début de la mise en place individuelle, donnez à chacun des trois premiers joueurs les 8 tuiles Amélioration d'un même type (poupe, voile ou proue), le quatrième joueur prend les 12 pierres runiques. Chaque joueur choisit 2 tuiles Amélioration ou 3 pierres runiques de sa pile, puis donne sa pile à son voisin de gauche. Continuez ainsi jusqu'à ce que tous les joueurs aient 2 tuiles Amélioration de chaque type et 3 pierres runiques, placées au-dessus de son plateau, comme pour une mise en place standard.

Partie à 3 joueurs : un même joueur récupère à la fois les pierres runiques et les tuiles de poupe. Puis procédez comme ci-dessus.

Partie à 2 joueurs : un joueur récupère les pierres runiques et les tuiles de poupe, l'autre joueur les tuiles de voile et de proue. Puis procédez comme ci-dessus.

Note : cette variante est destinée aux joueuses/joueurs vétérans, qui veulent s'offrir un temps de réflexion stratégique lors de la mise en place.

EN FAIT SI TU PERDS TOUT LE TEMPS, C'EST QUE T'AS LA POISSE !

Avec cette variante, lorsque vous devez piocher une carte Amélioration, prenez-en 2. Choisissez-en 1 que vous ajoutez à votre main. Puis remettez la 2^e carte sur sa pile.


Note : cette variante rallonge la durée de la partie, mais offre une plus grande profondeur tactique.

EXPLICATION DES SYMBOLES

Karvi contient beaucoup de symboles. Revenons un instant sur le système de base de ces symboles. Si par la suite vous avez des questions sur les tuiles Amélioration, les pierres runiques ou les cartes, rendez-vous aux pages 20 à 23 pour des explications détaillées.

SYSTÈME DE BASE

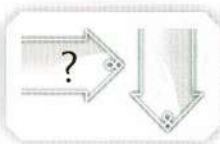
- Un slash (/) entre deux symboles signifie **ou**. Si vous devez obtenir quelque chose plusieurs fois, vous pouvez choisir la répartition de votre choix.
- Les **coûts** sont indiqués en rouge et sont précédés d'un signe moins (-). (À l'exception des coûts Bière.)
- Tout ce qui n'est pas un coût, est un **bonus** que vous gagnez. Cela peut être des cartes, des points, des ressources, des guerrières/guerriers ou des **actions**. Un chiffre qui précède le symbole du bonus signifie que vous en recevez le nombre indiqué ou que vous pouvez effectuer l'action plus de 1 fois. Pour les points de victoire ou la valeur de force des guerrières/guerriers, le chiffre est directement inscrit dans le symbole.

3  un total de 3 pions (Fourrure ou Argent) dans la combinaison de votre choix.

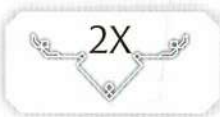
-3 



FLÈCHES & CADRES À FOND GRIS



À la base de la flèche (à gauche ou au-dessus) se trouve un déclencheur, sous la forme d'une condition ou d'un coût illustré. Le bonus que vous rapporte cette action est illustré du côté de la pointe de la flèche. Si un chiffre se trouve dans la flèche, il indique le nombre maximal de fois où vous pouvez effectuer l'action en question. S'il n'y a pas de chiffre, vous ne pouvez l'effectuer qu'une seule fois. Si c'est un ? qui est dans la flèche, vous pouvez utiliser cette action autant de fois que vous voulez, tant que vous êtes capable de remplir la condition indiquée ou de payer les coûts pour chaque utilisation.



Le chiffre inscrit au-dessus de cette arabesque indique le nombre de fois où vous pouvez choisir entre les 2 bonus indiqués. Vous pouvez choisir le même bonus à chaque fois, ou opter pour un bonus différent à chaque fois.



Lorsque vous avez le choix entre plusieurs cadres à fond gris sur une carte, vous ne devez en choisir qu'un seul. Si un cadre à fond gris contient plusieurs symboles, vous devez les résoudre, l'un après l'autre, de gauche à droite et de haut en bas.

CONDITIONS


Les conditions sont reconnaissables à la coche ✓ accolée à un autre symbole.




Les conditions doivent seulement être remplies, elles ne nécessitent pas de payer quoi que ce soit.

Si aucun chiffre n'est précisé, remplir 1 fois cette condition suffit. Il existe plusieurs types de condition :

Jetons Commerce , **jetons Raid**  et **tuiles Amélioration**  : ils doivent être **activés** sur votre plateau pour remplir la condition. Les poupes, voiles et proues sont des tuiles Amélioration .

Marchandises       : le jeton commerce ayant l'icône indiquée doit être **activé** sur votre plateau.

Cartes      : seules les cartes **jouées**, celles posées près de votre plateau, sont prises en compte. Pas celles de votre main.


Comptoirs marchands  **tours**  ou **bâtiments au choix**  : seuls les bâtiments de votre couleur **construits** sur le plateau de jeu sont pris en compte. Pas ceux de votre réserve.

Guerrières/Guerriers indemnes  **blessés**  **au choix**   : seuls les personnages posés sur le karve de votre plateau et dont la face requise est visible, sont pris en compte.

Force de combat  : la somme des forces de vos personnages posés sur le karve de votre plateau.

Provision  : seules les provisions empilées autour du mat de votre karve sont prises en compte.


POINTS DE VICTOIRE

 Vous marquez les points inscrits dans ce symbole. Avancez d'autant de cases votre meeple-Score sur la piste Score.

Il existe des actions de dé spéciales qui vous rapportent des points supplémentaires.



Lorsque des **points de victoire** sont présents dans le **coin supérieur droit d'un autre symbole**, vous marquez les points indiqués **par** symbole en votre possession.

 Ici par exemple, vous marquez 1 point pour chaque carte Amélioration que vous avez jouée (quel que soit le type).

TUILES AMÉLIORATION



Les effets des tuiles Amélioration s'appliquent dès que vous les posez sur votre plateau. Vous pouvez les utiliser pendant votre tour jusqu'à la fin de la partie (ou jusqu'à ce qu'elles soient recouvertes par une autre tuile).

Certaines tuiles Amélioration vous accordent un bonus dès que vous effectuez l'action de dé illustrée. Vous pouvez recevoir ce bonus **avant** ou **après** avoir effectué l'action.

POUPE



Toutes les tuiles de poupe vous octroient un bonus lorsque vous effectuez une **action Améliorer**. Ce bonus ne s'applique cependant pas à l'action Améliorer qui vous a permis de poser cette poupe sur votre plateau.

VOILE



Cette voile vous permet une fois par tour (en plus de vos actions libres) de **dépenser 2 provisions** pour naviguer **aussi loin que vous le souhaitez**. Toutes les autres règles de déplacement en mer restent inchangées (rades protégées, expulsions, etc...).



Cette voile vous permet une fois par tour (en plus de vos actions libres) de **dépenser 1 provision** pour vous déplacer de **2 rades**. Toutes les autres règles de déplacement en mer restent inchangées (rades protégées, expulsions, etc...).



Cette voile vous permet d'augmenter de **+ 2** votre **force de combat** à chaque fois que vous construisez une **tour**. Elle vous permet de gagner **2 ressources** (Fourrure ou Argent) à chaque fois que vous construisez un comptoir marchand.




Une fois par tour, en tant qu'action libre, vous pouvez réduire de **2 bières** un **seul** de vos dés pour effectuer une action « Faire du Commerce » ou « Mener un raid ».



Désormais les actions de dé ne vous coûtent que **1 seule bière**, jamais plus. Si la case Action affiche un 0, elle reste bien évidemment gratuite. *Cas particulier* : cet effet s'applique aussi lorsque vous jouez des cartes Bière.



Grâce à cette voile, vous débloquez les rades protégées . Cet effet est identique à l'optimisation correspondante des pistes Commerce et Raid.

PROUE



Cette proue vous permet de subir **1 dégât de moins** et de marquer **4 points supplémentaires** lorsque vous effectuez une action « Mener un raid ».



Lors d'un raid, après avoir retiré un **personnage blessé** de votre plateau, vous pouvez effectuer une action « Faire le plein de bière ».





Pour chaque **carte Commerce** que vous recevez, vous marquez **4 points supplémentaires**.




Lorsque vous effectuez l'action « Mener un raid », vous marquez le **double** des points de victoire obtenus. Cela s'applique aussi pour les raids en Francia (voir p. 17). Vous ne doublez pas les points obtenus pour les guerriers morts au combat (voir p. 14).


CARTES CASQUE


6  Prenez une tour de votre plateau et ajoutez-la à votre réserve. Prenez la tour qui est la plus à gauche sur votre piste Raid.


8  Chaque personnage indemne de votre plateau vous rapporte 2 points. Ensuite, vous pouvez soigner jusqu'à 2 de vos personnages blessés, en les retournant sur leur face indemne.

9  Chacune de vos tours construites vous rapporte 3 points (max. 9 points).


10  Vous pouvez augmenter de +2 la force de **chaque** personnage indemne de votre plateau (sans dépasser leur force maximale de 6). Ensuite, vous pouvez soigner jusqu'à 2 de vos personnages blessés, en les retournant sur leur face indemne.


11  Vous pouvez augmenter de +2 la force de **chaque** personnage blessé de votre plateau (sans dépasser leur force maximale de 6).


 Deux de vos personnages indemnes vous rapportent un nombre de points égal à la somme de leur valeur de force (max. 12 points).


12  Vous pouvez doubler la force de 2 de vos personnages indemnes (sans dépasser leur force maximale de 6).

Exemple : vous avez 2 personnages indemnes (de force 2 et 4). Pour doubler leur force, vous les remettez dans la réserve et en prenez un de force 4 et un autre de force 6.


 Un de vos personnages indemnes vous rapporte un nombre de points égal à sa valeur de force (max. 6 points).


13  Retournez n'importe quel nombre de vos personnages indemnes pour afficher leur face blessée. Vous marquez 3 points pour chaque personnage ainsi retourné (max. 15 points).


14  Retournez n'importe quel nombre de vos personnages indemnes pour afficher leur face blessée. Vous gagnez 1 Or pour chaque personnage ainsi retourné.


15  Remettez un de vos personnages indemnes dans la réserve générale. Cela vous rapporte 10 points. Ceci n'est pas une mort au combat (voir p. 14), donc pas de Valhalla et vous ne marquez pas de points supplémentaire égaux à la force du personnage retiré.


CARTES BIÈRE

 Ce symbole fixe à 0 le coût d'une case Action. Vous pouvez donc utiliser son action gratuitement, sans payer votre tournée. Si aucune case Action spécifique n'est précisée, suivez les règles habituelles du tour.

16  Effectuez une action « Faire le plein de bière » sans déplacer votre dé.

18  Tournez l'un de vos dés pour afficher sa valeur 2 bières.

19  Déplacez selon la règle habituelle votre dé qui est le moins avancé sur la piste Action. Vous ne payez pas le coût Bière de la case Action sur laquelle il s'arrête.

20  Reculez de 1 case l'un de vos dés, payez le coût Bière de la case sur laquelle il s'arrête et effectuez l'action de cette case. Lorsque vous reculez, ignorez les cases occupées par d'autres dés ou par un jeton Bloqué. Vous ne pouvez pas choisir un dé de la zone Repos ou entrer dans la zone de Repos.

21



Effectuez à nouveau l'action de la case occupée par l'un de vos dés. Vous ne payez pas le coût Bière de cette case. Vous pouvez choisir une case Action occupée de la zone Repos.

22



Tournez l'un de vos dés pour qu'il affiche une valeur identique à celle d'un autre dé de votre choix.

23



Marquez un nombre de points égal à la valeur de chacun de vos dés (max. 10 points).

Exemple : si chacun de vos dés dispose de 3 bières en réserve, vous marquez un total de 6 points.

Partie à 4 joueurs : vous ne jouez qu'avec un seul dé, vous marquez au maximum 5 points.

25



Effectuez l'action de n'importe case libre (cela peut-être une case libre de la zone Repos). Vous ne payez pas le coût Bière de la case.

26



Effectuez l'action de n'importe case libre (cela peut-être une case libre de la zone Repos). Vous **devez payer** le coût Bière de la case avec **un seul** de vos dés.

27



Voir carte 20. Mais vous **ne payez pas** le coût Bière de la case sur laquelle il s'arrête.

28



Voir carte 20. Mais vous devez reculer de **2** cases exactement et vous **ne payez pas** le coût Bière de la case sur laquelle il s'arrête.

29



Voir carte 20. Mais vous devez reculer de **2** cases exactement.

30



Au lieu de déplacer votre dé vers une case libre, posez-le **sur** un autre dé dans le sens horaire. Effectuez l'action de la case sans payer le coût Bière.

Si cette pile de dé est la moins avancée sur la piste Action, c'est le dé du **dessus** de la pile qui joue le premier, puis c'est au tour de celui qui était en dessous.

Cas particulier : tant qu'un dé est posé sur lui, le dé du dessous ne peut pas se déplacer à l'aide d'autres cartes (20, 27-29).



CARTES KARVE



Déplacez votre karve du nombre de rades indiquées **sans dépenser de provision**.

Vous devrez cependant dépenser une provision si vous souhaitez expulser un autre karve qui est plus fort que vous.

Si ce symbole apparaît sur une tuile ou une carte Amélioration, vous pouvez vous déplacer, même si vous avez déjà utilisé l'action libre « Déplacer votre karve ». Les règles habituelles de déplacement s'appliquent (voir pp. 8-9) : expulsion éventuelle d'un autre karve et faire escale dans la rade.

Note : grâce à cette action vous pouvez vous déplacer plusieurs fois lors d'un même tour et donc faire escale dans plusieurs rades pour y construire des bâtiments ou collecter des jetons.




Si ce symbole est associé au symbole de déplacement, vous **ne pouvez pas expulser** un autre karve. Si votre déplacement se termine sur une rade occupée, placez votre karve **à côté** de l'autre karve. Les karves restent ainsi dans la même rade, jusqu'à ce que l'un d'eux se déplace à nouveau.





Si ce symbole est associé au symbole de déplacement et que vous terminez votre déplacement sur une rade occupée, vous **devez** expulser l'autre karve. Vous n'avez pas besoin d'avoir la force de combat la plus élevée, ni de dépenser des provisions supplémentaires.


Cas particulier : si votre karve termine son déplacement sur une rade occupée par plusieurs autres karves, vous les expulsez l'un après l'autre. Mais pour chaque karve, vous devrez avoir une force de combat plus élevée ou dépenser une provision.

35  Effectuez 2 déplacements distincts (sans dépenser de provisions) : déplacez votre karve de 1 rade, faites escale (explorez/construisez), puis déplacez encore votre karve de 1 rade et faites une autre escale (explorez/construisez). En jouant cette carte vous pourrez donc explorer/construire deux fois de suite dans 2 rades différentes. Les règles concernant l'expulsion d'autres karves s'appliquent normalement (pp. 8-9).

36  Prenez un comptoir marchand de votre plateau et ajoutez-le à votre réserve. Prenez le comptoir marchand qui est le plus à gauche sur votre piste Commerce.


37  Chaque provision stockée sur votre karve vous rapporte 2 points. Vous ne comptez au maximum que 3 provisions (max. 6 points), votre 4^e/5^e/6^e provision stockée ne vous rapporte pas de points. Vous ne devez pas défausser vos provisions.

38  Dépensez 1 provision de votre karve (sans le déplacer) pour marquer 4 points. Vous pouvez effectuer cette action jusqu'à 3 fois si vous avez 3 provisions (max. 12 points).

42  Chacun de vos comptoirs marchands construits vous rapporte 3 points (9 points max.).


43  Placez votre karve sur une rade ayant une illustration d'une carte géographique , même si vous n'avez pas encore débloqué l'optimisation correspondante (p. 16). Vous ne devez pas dépenser de provision.

Vous pouvez vous déplacer librement dans la zone protégée. Mais une fois sorti, vous ne pouvez pas y retourner.

 Effectuez une action « Faire le plein de provisions » sans déplacer votre dé.

44  Placez votre karve à côté d'un autre karve sans l'expulser. Si celui-ci occupe une rade d'une zone protégée (par exemple Waterford), vous pouvez y aller, même si vous n'avez pas encore débloqué l'optimisation  (p. 16). Vous ne devez pas dépenser de provision.

Vous pouvez vous déplacer librement dans la zone protégée. Mais une fois sorti, vous ne pouvez pas y retourner.

45  Voir carte 44. Mais vous devez expulser le/les karve(s) qui s'y trouve(nt).

Hans im Glück remercie chaleureusement tous ceux qui ont testé Karvi sur les salons, soirées jeux et lors de sessions de test régulières. Merci pour vos retours, critiques et corrections.

Torgeir souhaite remercier : Christian Berge, Martin, Jostein und Glenn Tjong, Paul Dalkord, Inger Johanne Dahl, Simen de Lange, Christopher Kjølborg, Tor Hatlebak, Arild Sleire, les joueurs de Bergen Spillverksted, Bergen Brettspillklubb, VPT. Il remercie également Gabe et le BGDG pour leur soutien pendant la phase de développement. Spéciale dédicace à Kierstin, Henny, Sivert et Eiril pour leur patience et leurs encouragements.



Nous remercions également le concours Hippodice, qui nous a permis de découvrir le prototype de « Trade'n'Raid » qui est devenu Karvi !

Nous nous sentons concernés par les questions d'égalité et de diversité. Toute personne souhaitant en savoir plus à ce sujet peut le faire en se rendant sur la page d'accueil du site internet de Hans im Glück : www.hans-im-glueck.de/ueberuns.html (en allemand)



EDGE
STUDIO

Auteur : Torgeir Tjong
Illustrations : Ingram Schell
Graphisme : Franz-Georg Stämmele & Hans im Glück

Adaptation Française Edge Studio
Traduction : Stéphanie-Patricia Torest
Responsable de localisation : J-F Jet
Mise en page : Luis E. Sánchez



Adresses sur quefairedemesdechets.fr

© 2023 Hans im Glück Verlags-GmbH, Birnauer Str. 15, 80809 München. Adaptation française par Edge Studio. Distribué en France par Asmodee France, 18 rue Jacqueline Auriol, Quartier Villaroy, BP40119, 78041 Guyancourt Cedex, France. Distributed in/Distribué au Canada by/par Asmodee Canada, 4001 F.X. Tessier, Vaudreuil-Dorion, Québec, Canada, J7V 8P5. ATTENTION ! Ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans – Petites pièces – Danger d'étouffement. WARNING! Not suitable for children under 3 years old – Small parts – Choking hazard. Photos non contractuelles. Fabriqué en Allemagne.

RÉFÉRENCES



Déplacement des dés : p. 6



Jouer une carte
Amélioration : p. 10



Cartes Casque : p. 21



Cartes Bière : pp. 21-22



Carte Karve : pp. 22-23



Déplacer votre karve : p. 8



Rades protégées : p. 16



Construire un comptoir
marchand ou une tour : p. 9



Faire le plein de bière : p. 11



Faire le plein de
provisions : p. 11



Percevoir une rente : p. 12



Amélioration : p. 12



Tuiles Amélioration : p. 20



Faire du commerce : p. 13



Cartes Commerce : p. 13



Explorer : p. 9



Piste Commerce : p. 15



Mener un raid : p. 14



Dégâts : p. 14



Explorer : p. 9



Piste Raid : p. 15



Force de combat : p. 14



Action verrouillée : p. 16