

PILLARDS

DE LA MER DU NORD

CONCEPTION - SHEM PHILLIPS

ILLUSTRATIONS - MIHAJLO DIMITRIEVSKI

CONCEPTION GRAPHIQUE ET MISE EN PAGE - SHEM PHILLIPS

TRADUCTION - J.M. TRAYAUD / PIXIE GAMES

COPYRIGHT 2015 GARPHILL GAMES

WWW.GARPHILL.COM

Pillards de la Mer du Nord se déroule pendant l'âge d'or des Vikings. Les joueurs incarnent des guerriers vikings qui vont chercher à impressionner le Jarl (Chef de Clan) en menant les raids les plus téméraires. Vous devrez rassembler un équipage et des provisions afin de voyager au-delà des mers pour piller or, fer et bétail. Seules les batailles vous apporteront la gloire, même si pour cela il faudra confier son âme aux Valkyries... Alors, rassemblez vos guerriers, voici venir la saison des pillages !

BUT DU JEU

Le but du jeu est d'impressionner le Jarl en ayant le plus de Points de Victoire (PV) à la fin de la partie. Ces PV sont obtenus en lançant des Raids sur des Objectifs, en rassemblant des Butins et en faisant des Offrandes au Jarl. La manière dont les joueurs utilisent leur butin est essentielle à leur succès. La partie prend fin dès qu'il ne reste qu'un seul Raid possible sur les Forteresses, ou lorsque toutes les Valkyries sont enlevées, ou enfin lorsque toutes les Offrandes ont été faites.

MATERIEL



Avant de commencer, les joueurs doivent se familiariser avec les icônes du jeu :

 Points de Victoire (PV)

 Force Militaire

 Valkyrie

 Or

 Fer

 Bétail

 Dé à lancer pour un Raid

Butins

 Carte Villageois (en main)

 Carte Membre d'Équipage (posée)

 Tuile d'Offrandes

 PV gagnés (en fin de partie)

Pièces d'argent et/ou Butin nécessaires pour faire l'Offrande

Force Militaire

Coût pour Recruter (Pièces d'Agent)

Nom



Capacité d'Équipage Recruté

Action Demeure du Jarl



Emplacement d'Ouvrier. Certains ont des restrictions de couleurs (indiquées par la couleur des ouvriers). Seules les couleurs indiquées sont autorisées. Les emplacements sans Ouvrier autorisent toutes les couleurs.

PRINCIPE DE BASE

Lors de la première partie, ou pour initier de nouveaux joueurs, il y a un concept simple qu'il est important d'assimiler :

Les joueurs commencent et terminent toujours leur tour avec 1 Ouvrier en main.



- Chaque joueur commence son tour avec 1 Ouvrier.
- A son tour, il place son Ouvrier sur le plateau pour réaliser une action.
- Ensuite, s'il a préparé un Raid, il prend un autre Ouvrier pour une seconde action.
- S'il a lancé un Raid, il récupère l'ouvrier du pillage mais ne lance pas de seconde action.



Suivez les étapes ci-dessous pour mettre en place une partie :

1. Placez le Plateau de Jeu au centre de l'aire de jeu.
2. Mélangez les Cartes Villageois et formez une pile à la portée de tous les joueurs. Cette pile est la Pioche de Villageois. Laissez la place à côté pour la défausse.
3. Mélangez les Tuiles Offrandes et empilez-les face cachée à côté du plateau. Retournez les 3 premières et placez-les face visible sur la droite de la Langhùs (les trois espaces en bas à droite du plateau).
4. Placez tous les cubes Valkyrie et Butins (Or, Fer et Bétail) dans le sac noir, puis mélangez-les. Piochez et placez le nombre de cubes Butins requis pour chaque Objectif (l'icône de cube vert  en haut à gauche de chaque Objectif). Retirez tous les cubes restants du sac. Ceux-ci sont placés le long du plateau pour former la Réserve Principale.

Remarque : les lieux à piller sont les rectangles transparents autour de chaque Objectif (Port, Avant-Poste, Monastère et Forteresse).

5. Placez tous les Ouvriers Blancs et Gris sur les lieux correspondants (l'icône ouvrier en haut à droite de chaque lieu de pillage). Ceux-ci seront collectés au cours des Raids. Placez 3 Ouvriers Noirs dans le village. Ceux-ci doivent être sur la Grande Porte, Demeure du Jarl et Salle du Trésor (bâtiments avec l'icône ).
6. Placez les Pièces d'argent et les Provisions sur le côté du plateau dans la Réserve Principale. Les dés peuvent être placés ici.
7. Chaque joueur reçoit 2 Pièces d'argent, 1 Ouvrier Noir, 1 Plateau de Joueur de la couleur de son choix (le 50 PV face cachée).
8. Placez un Marqueur de Score de la couleur de chaque joueur sur les '0' des Pistes autour du Plateau de jeu. Cela permettra de suivre pour chaque joueur son Armement , Valkyrie  et ses Points de Victoire .



9. Remettez dans la boîte le sac noir, les Ouvriers Noirs, les Plateaux de Joueur et les Marqueurs de Score restants.

10. Distribuez 5 cartes Villageois à chaque joueur. **Avant de commencer, chaque joueur doit choisir 3 de ses 5 cartes à garder dans sa main.** Les cartes défaussées sont placées face cachée sous la pioche de Villageois.

11. Chaque joueur lance deux dés pour déterminer le premier joueur, celui ayant le résultat le plus élevé commence la partie.



La Réserve Principale

La Réserve Principale est limitée aux ressources disponibles (Pièces d'argent, Provisions, Butins).

Les joueurs ne peuvent obtenir que des ressources disponibles au moment où ils les demandent.

Tuiles d'Offrandes

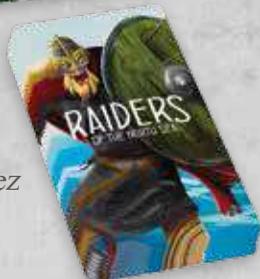
Les Tuiles d'Offrandes sont mélangées et placées face cachée. Si cette pile est vide la partie est terminée.

Faire des offrandes au Jarl est une partie importante du gain de PV. Pour ce faire, les joueurs devront collecter les divers Butins et Pièces d'argent indiqués sur chaque tuile.

Réserve des Joueurs

Les joueurs sont limités à 8 Pièces d'argent, 8 Provisions et 8 cartes en main à la fin de leur tour. Néanmoins, ils peuvent en avoir plus pendant leur tour. Il n'y a pas de limite au nombre de Butins qu'ils peuvent posséder.

La pioche de villageois
Si elle est épuisée mélangez la défausse pour créer une nouvelle pioche.



Dans le sens horaire, chaque joueur joue son tour complet. À son tour, un joueur peut **Préparer un Raid** ou **Lancer un Raid**. Les joueurs continuent à tour de rôle jusqu'à ce qu'une des trois conditions de fin de jeu soit atteinte (voir page 10). Chaque tour devra toujours suivre le même schéma :

1. **Placer un Ouvrier et résoudre son action.**
2. **Récupérer un autre Ouvrier** (et résoudre son action dans le cadre de la préparation d'un Raid).

Préparer un Raid

Avoir un bon équipage et suffisamment de Provisions est vital pour le succès d'un Raid. Donc, avant de faire des Raids, les joueurs devront Préparer leur Raid pour Recruter l'Équipage et préparer des Provisions. Tout cela se fait dans le village, dans la section basse du plateau de jeu.

Il y a 8 bâtiments différents, avec différentes actions (voir page 12 pour plus de détails). À son tour, le joueur place son Ouvrier sur un bâtiment libre. Attention, en début de partie, il y a un Ouvrier à la Grande Porte, à la Demeure du Jarl et à la Salle du Trésor. Ces bâtiments sont donc bloqués pour y placer un Ouvrier. Il est important de noter qu'il y a trois couleurs d'Ouvriers différentes. Dans certains cas, la couleur de l'Ouvrier modifie l'action du bâtiment.

Le premier joueur peut placer son Ouvrier soit dans le Moulin (pour gagner 1 Provision), soit au Camp d'entraînement (pour recruter 1 Membre d'équipage), soit à l'Atelier d'Orfèvre (pour gagner 3 Pièces d'argent). L'Armurerie et la Langhùs nécessitent un Ouvrier gris ou blanc.

Après avoir placé son Ouvrier, et résolu l'action du bâtiment, le joueur récupère ensuite un Ouvrier d'un autre bâtiment et résout son action. Il garde en main l'Ouvrier qu'il a récupéré, il le placera lors de son prochain tour. *Par exemple, le premier joueur décide de placer son Ouvrier dans le Moulin pour obtenir 1 Provision. Celle-ci est prise dans la Réserve Principale, et ajoutée à sa réserve personnelle. Il décide alors de prendre l'Ouvrier de la Grande Porte. Il tire donc deux nouvelles cartes de la pioche Villageois et les ajoute à sa main.*

- Un joueur ne peut pas prendre l'Ouvrier qu'il vient juste de placer.
- Un joueur peut choisir de placer ou de prendre un Ouvrier sans réaliser l'action du bâtiment.
- Un même joueur ne peut réaliser l'action d'un bâtiment qu'une fois par tour (sauf Sage / Langhùs).

Après avoir pris son nouvel Ouvrier et réalisé les actions, son tour est terminé. La partie continue avec le joueur suivant dans le sens horaire. Le nouveau joueur actif peut à son tour choisir de Préparer un Raid ou Lancer un Raid.



Lancer un Raid

Quand un joueur a assez de Membres d'Équipage et de Provisions, il peut lancer un Raid à son tour de jeu. Pour Lancer un Raid sur un Objectif (*Port, Avant-poste, Monastère ou Forteresse*), il faut 3 choses :

1. Assez de Membres d'Équipage. 
2. Assez de Provisions  (et d'Or  pour les Monastères/Forteresse).
3. Un Ouvrier de la bonne couleur. 

Chaque Objectif nécessite des conditions différentes.

Par exemple, pour ce Monastère il faut un minimum de 3 Membres d'Équipage, 3 Provisions, 1 Or et 1 Ouvrier Gris ou Blanc.



Quand un joueur décide de piller un Objectif, il doit suivre les étapes ci-dessous :

1. Placer son Ouvrier sur un des emplacements Ouvrier de l'Objectif (il y restera pour le reste de la partie).
2. Payer le nombre nécessaire de Provisions et d'Or à la Réserve Principale.
3. Lancer le (ou les) dé(s) et ajouter sa Force Militaire pour déterminer les Points de Victoire marqués.
4. Recevoir les Points de Victoire supplémentaires pour ses Membres d'Équipage.
5. Prendre son nouvel Ouvrier et ajouter le Butin à sa réserve.
6. Résoudre les actions de Valkyries.

Remarques :

Les étapes 3 à 6 seront détaillées pages 8-9 (Marquer les Points de Raid).

Ignorer l'étape 3 lors des Raids sur les Ports (ils donnent toujours 1 PV).

Après avoir pris le nouvel Ouvrier, le Butin, et résolu les actions de Valkyries, le tour du joueur est terminé. La partie continue avec le joueur suivant, dans le sens horaire. Comme précédemment, le nouveau joueur actif peut choisir de Préparer un Raid ou Lancer un Raid.

Par exemple, un joueur a décidé de placer son Ouvrier Gris dans le Monastère ci-dessus. Il vérifie d'abord qu'il a bien au moins 3 Membres d'Équipage. Si c'est le cas, il paie les 3 Provisions nécessaires et 1 Or à la Réserve Principale. Il lance alors deux dés et y ajoute sa Force Militaire afin de déterminer les Points de Victoire marqués. Après les avoir marqués, il prend son Butin et son nouvel Ouvrier qu'il ajoute à sa réserve.

Il y a trois façons de marquer des Points de Victoire lors d'un Raid :

1. La Force Militaire
2. L'Équipage Recruté
3. Le Butin et les cubes Valkyrie

1. La Force Militaire

Chaque Objectif (*sauf les Ports*) offre 2 ou 3 niveaux de PV.   Ils sont toujours jumelés à un niveau de Force Militaire.

Par exemple, le Monastère représenté ci-dessus, donnera au joueur 4 Points de Victoire s'il attaque avec au moins 12 en Force Militaire, et 6 points de victoire avec 20 ou plus. En revanche, s'il attaque avec moins de 12, il ne gagnera pas de Points de Victoire pour sa Force Militaire.

Lors du Raid, le joueur pourra lancer 1 ou 2 dés, comme indiqué sur l'Objectif (*ne s'applique pas aux Ports*). Après cela, il ajoute sa Force Militaire totale pour déterminer ses Points de Victoire. La Force Militaire de chaque joueur est la somme de :

1. Le jet de dés - *Note : 1 dé garantit un minimum de 2 en Force Militaire, 2 dés garantissent au moins 4.*
2. La Force de l'Équipage Recruté (*indiquée en haut à gauche de chaque carte d'Équipage*).
3. Les Actions de l'Équipage Recruté (*indiquées en bas à gauche de chaque carte d'Équipage*) - Certains Membres d'Équipage offrent une force militaire supplémentaire lors des Raids sur certains Objectifs.
4. L'Armement - Il peut être acheté à l'Armurerie avec 1 Fer ou 2 Pièces d'argent. Il n'est jamais perdu lors d'un Raid, et offre une Force Militaire permanente pour les Équipes des joueurs.

Force Militaire = Jet de dés + Force de l'Équipage + Actions de l'Équipage + Armement

Après avoir calculé sa Force Militaire, le joueur détermine combien de Points de Victoire il a gagnés. Ceux-ci sont marqués immédiatement en déplaçant le Marqueur de Score du joueur sur la Piste de Points de Victoire.

Si le score d'un joueur atteint 50 Points de Victoire, il doit retourner son Plateau de Joueur, révélant la face 50 PV. Le joueur replace son Marqueur de Score sur 0 et continue de marquer des points normalement. Son score total est maintenant égal à 50 plus le score sur la Piste de Points de Victoire.



2. Équipage Recruté

Certains Membres d'Équipage donnent des PV supplémentaires lors de Raids sur des Objectifs spécifiques. Ces PV s'ajoutent à ceux gagnés avec la Force Militaire (*même s'il n'y en a pas*) et sont reportés sur la Piste de Points de Victoire.



3. Butin et Valkyrie

Après avoir marqué potentiellement des Points de Victoire pour la Force Militaire et l'Équipage, le joueur prend son nouvel Ouvrier et le Butin (*i.e. tous les cubes Or, Fer ou Bétail*) d'un des emplacements pillés.

Une fois que l'ensemble des Butins a été pris, les joueurs ne peuvent plus "Lancer de Raid" sur cet Objectif (*il n'y aura plus d'emplacement disponible pour les Ouvriers*).

Le Butin donne des Points de Victoire en fin partie de  = 1 PV  = 1 PV   = 1 PV. Cependant, il peut être utilisé pour faire d'autres Raids, ou gagner des Points de Victoire supplémentaires.

Pour commencer, le joueur prend le Butin, et l'ajoute à sa Réserve.

Certains Raids incluent 1 ou plusieurs Valkyrie  avec le Butin. Prendre une Valkyrie entraîne la mort de Membres d'Équipage, et offre une autre manière de marquer des Points de Victoire. Lors de la prise d'une Valkyrie, le joueur doit suivre les étapes ci-dessous :

1. Pour chaque Valkyrie prise, le joueur doit défausser un Membre d'Équipage de son choix. Certains Membres d'Équipage permettent des actions supplémentaires s'ils sont tués lors d'un Raid. Ces actions sont résolues immédiatement. Si un joueur prend plus de Valkyries qu'il n'a de Membres d'Équipage, il ne peut pas utiliser l'excédent de Valkyries pour marquer des points. Les Valkyries supplémentaires sont enlevées sans action, et replacées dans la Réserve Principale.
2. Il déplace son Marqueur de Score de 1 sur la Piste de Valkyrie  pour chaque Valkyrie prise lors d'un Raid. En fin de partie, les joueurs marqueront des PV en fonction du total de Valkyries qu'ils auront pris. Un joueur peut prendre plus de 7 Valkyries (*en perdant des Membres d'Équipage*) mais il en marquera un maximum de 7 à la fin de la partie (15 PV).
3. Le joueur place les cubes Valkyrie qu'il a pris dans la Réserve Principale (*il ne les garde pas*).



Il existe 3 manières de finir la partie :

1. Il ne reste plus qu'un Butin disponible sur l'ensemble des Forteresses (*i.e. il n'y a plus qu'un seul Raid possible sur les 6 emplacements Forteresse*).
2. La Pioche d'Offrandes a été vidée.
3. Il n'y a plus de Valkyrie sur le Plateau.

Lorsqu'une de ces trois conditions est remplie, le joueur actif termine son tour. Chaque joueur (*y compris le joueur actif*) joue une dernière fois avant que la partie ne prenne fin.

POINTS DE FIN DE PARTIE

Une fois la partie terminée, les joueurs marquent des Points de Victoire supplémentaires. Ils sont notés en déplaçant les Marqueurs Score sur la Piste de Point de Victoire. Les points de fin de partie sont :



1. Piste de Valkyrie - Les joueurs marquent des Points de Victoire en fonction de la position de leur Marqueur de Score sur cette piste (*ils sont indiqués sur la droite*).



2. Piste d'Armement - Ces points sont calculés de la même manière que pour la Piste de Valkyrie.



3. Les Tuiles d'Offrandes collectées - Elles sont révélées et leurs valeurs ajoutées aux Points de Victoire.



4. Les Champions et Seigneurs de Guerre Recrutés - Les joueurs avec ces Membres d'Équipage gagnent les Points de Victoire indiqués sur chaque carte.



5. Butin - Les joueurs marquent des Points de Victoire pour les Butins qu'ils détiennent :

1 Or = 1 Point de Victoire



1 Fer = 1 Point de Victoire

2 Bétails = 1 Point de Victoire (*1 Bétail ne donne aucun point*)

Quand chaque joueur a ajouté ses points sur la Piste de Points de Victoire, le joueur avec le plus grand nombre de Points de Victoire est déclaré vainqueur ! En cas d'égalité, le joueur avec le plus de points sur la Piste de Valkyrie gagne. Si l'égalité persiste, le joueur avec le plus de points sur la Piste d'Armement gagne.

Voici quelques précisions sur certaines actions des cartes Villageois :

Archer - Action Demeure du Jarl : “Échangez 1 Ouvrier d’un adversaire avec 1 du Village”.

Ce remplacement doit être possible. Si un adversaire a 1 Ouvrier Noir, il ne peut pas être échangé avec 1 de l’Armurerie ou de la Langhùs (*car elles nécessitent un Ouvrier Gris ou Blanc*).

Vengeur - Capacité d’Équipage Recruté : “S’il est tué, forcez un adversaire à perdre l’un de ses Membres d’Équipage”.

Le Membre d’Équipage défaussé est choisi par le joueur ciblé (*pas l’attaquant*).

Fossoyeur - Action Demeure du Jarl : “Échangez 1 Membre d’Équipage Recruté avec une carte de votre main”.

L’échange se fait entre le joueur actuel et son Équipage Recruté. Le Membre d’Équipage est replacé dans sa main. Puis il recrute 1 Membre d’Équipage différent de sa main (*gratuitement*).

Mercenaire - Action Demeure du Jarl : “Tous les joueurs vous donnent 1 Pièce d'argent ou 1 Provision”.

La décision revient aux joueurs ciblés (*pas l’attaquant*). S’ils n’ont aucune Pièce, ils doivent offrir des Provisions (*et réciproquement s’ils n’ont pas de Provision*). S’ils n’ont aucun des deux, rien ne se passe.

Sage - Action Demeure du Jarl : “Défaussez les 3 Tuiles d’Offrandes sous la Pile”.

Cela permet de vider les Tuiles d’Offrandes présentes. Elles sont placées sous la Pile de Tuiles d’Offrandes, et 3 nouvelles tuiles sont piochées pour les remplacer.

Éclaireur - Action Demeure du Jarl : “Échangez 1 ou plusieurs cartes avec un adversaire”.

L’attaquant choisit un adversaire et annonce un nombre de cartes à échanger.

Puis chaque joueur sélectionne dans sa main les cartes à donner.

Le nombre de cartes à échanger doit être le même pour les 2 joueurs.

Certaines phrases méritent quelques précisions :

“S’il est tué...” - ces actions sont uniquement activées par le joueur actif récupérant 1 cube Valkyrie. Par exemple, si un joueur force un adversaire à perdre un Membre d’Équipage (*à l’aide d’un Vengeur tué*), le Vengeur du joueur ciblé est défaussé sans activation.

« Payez 1 de moins... » - ces actions peuvent conduire un joueur à ne payer aucune Pièce d'argent, Or ou Provision. Elles demeurent des actions autorisées.





La Grande Porte - Piochez 2 cartes dans la Pioche de Villageois.

Les joueurs sont limités à 8 cartes en main. Néanmoins cette limite n'est vérifiée qu'à la fin de leur tour. A ce moment-là, s'ils ont plus de 8 cartes, ils devront en défausser l'excédent.



La Demeure du Jarl - Le Joueur joue une carte de sa main.

La carte est défaussée et son action de Demeure du Jarl (*indiquée en bas à droite*) est résolue immédiatement.



La Salle du Trésor - Défaussez 1 carte pour gagner 2 Pièces d'argent ou 2 cartes pour gagner 1 Or. Les cartes sont placées dans la défausse. L'Or et les Pièces d'argent sont pris dans la Réserve Principale.



La Camp d'entrainement - Recrutez un Membre d'Équipage.

Le joueur choisit une carte de sa main et paye son coût en Pièces d'argent (*indiqué sur la gauche de chaque carte*) à la Réserve Principale. Le nouveau Membre d'Équipage est placé face visible devant lui. **Un joueur ne peut jamais avoir plus de 5 Membres d'Équipage.** Malgré tout, il peut choisir d'en défausser un pour en recruter un nouveau.

Note : un joueur peut avoir plusieurs Membres d'Équipage identiques s'il le souhaite.



L'Armurerie - Payez 1 Fer pour gagner 2 niveaux sur la piste d'Armements ou 2 Pièces d'argent pour gagner 1 niveau. Le Fer ou les Pièces d'argent sont payés à la Réserve Principale. Le joueur déplace son Marqueur de Score sur la piste d'Armement de 1 ou 2. *Un joueur ne peut pas avoir plus de 10 en Armement.*



Le Moulin - Gagnez des Provisions ou de l'Or.

Ils sont pris dans la Réserve principale. Un Ouvrier Noir gagne 1 Provision, un Gris 2 Provisions, et un Blanc au choix 2 Provisions ou 1 Or.



L'Atelier d'Orfèvre - Gagnez des Pièces d'argent prises dans la Réserve Principale.

Un Ouvrier Noir gagne 3 Pièces d'argent . Un Gris ou Blanc gagne 2 Pièces d'argent.



La Langhùs - Réalisez **1 de ces 2 actions** :

1. Payez un Bétail pour obtenir 2 Provisions. L'échange se fait avec la Réserve Principale.
2. Faites une Offrande au Jarl - Payez à la Réserve Principale les Butins et/ou les Pièces d'argent indiqués sur la Tuile d'Offrandes choisie. La Tuile d'Offrandes est prise par le joueur et placée face cachée devant lui. Une nouvelle tuile de la pile prend immédiatement la place de celle retirée. Les PV des Tuiles d'Offrandes ne seront comptés qu'en fin de partie.

