

Les colons des trois empires du Nord ont commencé leurs voyages et mis les voiles pour découvrir de nouveaux rivages, espérant y trouver des ressources et étendre leur territoire. Pour faire entrer leur empire dans la légende, ils devront construire de nouvelles structures, s'adapter aux événements, et rivaliser d'audace face à leurs adversaires.
Vous ne savez pas qui vous allez affronter - des luttes internes entre clans existent au sein d'un même empire... Quoi qu'il en soit, vous accomplirez votre devoir : vos terres ne suffisent plus pour vous développer, et vous allez vous battre pour acquérir la nourriture et les ressources nécessaires à la prospérité de votre peuple.

Imperial Settlers : Empires du Nord est un jeu de cartes où chaque joueur incarne le chef d'un clan appartenant à l'une des trois factions proposées. La partie se déroule sur plusieurs manches durant lesquelles vous allez explorer de nouveaux territoires, construire des bâtiments, vendre des ressources, et naviguer vers de nouveaux rivages pour les conquérir ou les piller afin d'acquérir encore plus de marchandises ! Chaque action vous rapproche de la victoire finale ; la partie cesse lorsqu'un joueur passe la barre des 25 points de victoire.

BUT DU JEU

Le but du jeu est d'obtenir plus de points de victoire (★) que vos adversaires. Vous marquez des points en développant votre clan et en naviguant vers des îles inexplorées. Pendant la partie, de nombreuses actions peuvent rapporter des points, tout comme les cartes Lieu et les ressources que possède votre clan.
Le joueur qui dispose du plus grand nombre de ★ à la fin de la partie est déclaré vainqueur et peut profiter de son vaste empire !

MATÉRIEL



1 piste de score recto verso

La piste de score sert à compter les PV (☆). Une piste à l'illustration alternative est proposée au verso. Choisissez celle que vous préférez, elles sont équivalentes.



1 plateau Expédition

Le plateau Expédition accueille les différentes cartes Île. Vous y placerez vos navires quand vous ferez l'action Naviguer.



4 marqueurs de score Clan

Chaque joueur possède un marqueur de score Clan qui lui permet de comptabiliser ses ☆ sur la piste de score.



1 marqueur Premier joueur



33 cartes Clan "Ulaf"



33 cartes Clan "Nanurjuk"



33 cartes Clan "Heidel"



33 cartes Clan "Glenn"



33 cartes Clan "Panuk"



33 cartes Clan "MacKinnon"



12 cartes Île proche



10 cartes Île lointaine

Chaque clan dispose de son propre paquet de cartes (sa pioche). Lorsque vous devez piocher une carte, vous ne pouvez la prendre que dans votre propre pioche, sauf mention contraire. Les cartes Île sont réparties en deux pioches ; vous pourrez aller piller ou conquérir ces îles avec l'action Naviguer.



5 tuiles Action

Chaque tuile représente une action que votre clan peut utiliser. Elles sont recto verso : un côté est réservé au mode solo et l'autre au mode multijoueur.



4 tuiles de Clan (une par couleur)

Lorsque vous payez un ou plusieurs 🧍, placez-les sur la tuile à votre couleur.



8 pions Action (et 8 autocollants)

Ces pions sont utilisés pour effectuer les actions listées sur les tuiles Action.

MARQUEURS ET JETONS MARCHANDISE



20+ Bois



11 jetons Raid



20+ Pierre



21 pièces d'or



20+ Nourriture



2 jetons Multiplicateur



20+ Mouton



5 jetons Numéro



20+ Poisson



13 jetons Navire de clan



28+ Ouvrier



3 jetons Navire commun

MARCHANDISES ET ICÔNES

Les "marchandises" désignent tous les éléments que les joueurs peuvent gagner, comme les cartes, les ressources, les ouvriers et les points de victoire. En voici la liste :

Carte

Les cartes Clan représentent des **Lieux** que vous pouvez placer, et des **Boosts** que vous pouvez jouer de votre main lorsque vous entreprenez certaines actions.

Vous commencez la partie avec trois Lieux en jeu (les **champs de base**). Au fil du jeu, vous allez ajouter de nouveaux Lieux à votre empire et jouer des cartes Boost qui ont des effets immédiats sur certaines actions. Vous gagnez des cartes lors de la **phase d'observation**, avec l'action Exploration, et avec certaines actions de Lieu. Sauf mention contraire, lorsque vous devez piocher une carte, vous devez le faire depuis votre propre pioche.

La rubrique **Aperçu des cartes** vous donne un descriptif détaillé de ces cartes.

Points de victoire (PV)

Les PV représentent la gloire et la puissance de votre empire. Vous marquez des PV en faisant certaines actions, en utilisant les Lieux que vous avez placés, en appliquant les bonus de placement, et en pillant des îles. De plus, à la fin de la partie, vous marquez 1 PV pour chaque carte de votre empire (y compris vos cartes de départ), 1 PV par paire de ressources de votre réserve, et 1 PV par pièce d'or de votre réserve.

Ouvrier

Les ouvriers sont la population de votre clan. Ils permettent de conserver des cartes en main lors de la **phase d'observation**. Certaines actions de Lieu nécessitent aussi des ouvriers. La plupart du temps, vous allez utiliser vos ouvriers comme monnaie pour **payer** une action. Dans ce cas, vous devez les placer sur votre tuile de Clan pour signifier qu'ils ont été **dépensés**. Ils reviendront dans votre réserve lors de la **phase d'entretien**.

Navire

Les navires représentent votre capacité de transport. Vous allez les placer sur le plateau Expédition. Lors de la **phase d'expédition**, vous allez mettre les voiles vers de nouvelles îles (représentées par des cartes) que vous pourrez **conquérir** ou **piller**.

Jeton Raid

Les jetons Raid sont vos unités militaires. Ils peuvent être utilisés pour **conquérir** des îles à ajouter à votre empire, ou pour mener un **Raid** sur les cartes de vos adversaires et les épuiser pendant un tour.

Pièce d'or

Les pièces d'or représentent la richesse de votre clan. Toute pièce d'or peut être utilisée comme n'importe quelle ressource (bois, pierre, nourriture, mouton, poisson), **mais l'inverse n'est pas vrai**.

Types de ressources : Nourriture, Bois, Pierre, Mouton, Poisson

La nourriture, le bois, la pierre, le mouton et le poisson sont désignés sous le terme de "ressources" dans la suite de ces règles. Les joueurs acquièrent des **ressources** depuis leurs **champs** quand ils font l'action **Récolter**, mais aussi en **pillant des îles** et en effectuant d'autres actions. La nourriture permet d'utiliser davantage les pions Action, tandis que le bois et la pierre sont des matériaux de construction pour placer des Lieux. Le poisson permet le plus souvent d'atteindre les îles lointaines, et de nombreuses actions nécessitent un mouton. Enfin, dans certaines situations, effectuer les actions de certains Lieux nécessite des ressources.

Limite de marchandises

Les ressources, les ouvriers et les jetons ne sont pas limités au nombre d'éléments physiques présents dans la boîte. Si vous tombez à court de ces éléments, utilisez les jetons Multiplicateur. Par exemple, s'il n'y a plus assez de pierres et qu'un joueur a besoin de 5 pierres, il peut en prendre une seule et la placer sur un jeton x5.

APERÇU DES CARTES

Votre pioche comporte deux types de cartes : les CARTES LIEU (fond bois) que vous allez placer ou activer au sein de votre empire, et les CARTES BOOST (fond rouge) que vous jouez lorsque vous effectuez une action spécifique.



CARTES LIEU | CARTES BOOST | CARTES CHAMP DE BASE

De plus, chaque clan dispose de trois cartes **CHAMP DE BASE** uniques (avec un drapeau à damier) : ce sont les Lieux de départ de votre clan. Les champs peuvent être améliorés pour rapporter plus de ressources lorsque vous ferez une action Récolter. Consultez la section **Placer un Lieu** p. 9 pour plus d'informations sur l'amélioration des champs.

Les **cartes Île** sont des cartes spéciales qui sont placées sur le plateau Expédition. Elles se divisent en deux catégories : îles proches et îles lointaines. Vous pouvez les **piller** pour récupérer des marchandises ou les **conquérir** pour en faire de nouvelles cartes Lieu de votre empire.

TYPE DE CARTE

L'icône située à gauche d'une carte définit son type. Chaque pioche de clan dispose de quelques types de cartes uniques, propres à ce clan.

Certains effets de jeu se rapportent à des types de cartes spécifiques, par exemple :

Gagnez 1 ☆ pour chaque [icône] de votre empire.



= SUR LE TEXTE DE LA CARTE

Nombre d'exemplaires d'une même carte dans votre pioche :

[1] – Cette carte n'existe qu'en un seul exemplaire dans votre pioche

[2] – Cette carte existe en deux exemplaires dans votre pioche

[3] – Cette carte existe en trois exemplaires dans votre pioche

ORGANISATION DES LIEUX

Vous pouvez placer vos Lieux comme vous le souhaitez dans votre zone de jeu (votre empire). Vous pouvez même les déplacer si cela vous aide dans votre organisation.

Nous vous recommandons toutefois de mettre les champs tout en haut de votre zone de jeu, avec la tuile de Clan à proximité. De plus, comme vous allez devoir épuiser vos cartes en les tournant d'un quart de tour, veillez à conserver suffisamment de place entre elles pour pouvoir le faire.

CARTES LIEU



CARTES BOOST



CARTES ÎLE



MISE EN PLACE

NOTE : Avant la première partie, prenez le temps de déballer et trier les cartes. Séparez les cartes Île en deux pioches (proches / lointaines) et séparez chaque pioche de cartes Clan. Collez également les autocollants sur les pions Action ; chaque pion doit avoir un autocollant "épuisé" d'un côté. Une fois la partie terminée, nous vous recommandons de ranger séparément les pioches pour qu'elles soient plus faciles à retrouver ensuite.





1. Placez la piste de score sur la table. Utilisez le recto ou le verso de la piste selon vos préférences esthétiques.
2. Placez le plateau Expédition sur la table, à portée de tous les joueurs.
3. Mélangez la pioche des îles lointaines et placez-la à l'endroit indiqué du plateau Expédition.
4. Mélangez la pioche des îles proches et placez-la à l'endroit indiqué du plateau Expédition.
5. Révélez 2 cartes de chacune des pioches Île et placez-les aux endroits indiqués.
6. Mélangez les 5 tuiles Action et placez-les au hasard pour former un pentagone, à proximité du plateau Expédition (attention de bien les placer du côté multijoueur).
7. Choisissez votre clan de prédilection et prenez tout le matériel lié à ce clan. Chacun des six clans dispose du matériel suivant :
   - **3 cartes Champ de base (qui peuvent aussi être des Lieux)**
   - **30 cartes Clan**
   - **2 jetons Navire de clan**
   - **1 marqueur de score**







Placez vos 3 Champs de base devant vous. Mélangez le reste de vos cartes pour former votre pioche de clan et placez-la à proximité, face cachée. Remettez le matériel des clans non joués dans la boîte.



8. Choisissez chacun votre couleur de joueur (parmi les quatre) et prenez les 2 pions Action et la tuile de Clan de cette couleur. Placez-les à proximité de vos Champs.
9. Placez votre marqueur de score sur le 0 de la piste.
10. Placez toutes les marchandises et jetons supplémentaires à portée de main pour former la réserve.
11. Recevez immédiatement les marchandises indiquées sur vos Champs de base et rangez-les devant vous pour former votre stock personnel. Placez-y aussi 5 [pion].
12. Déterminez au hasard qui sera le premier joueur. Ce joueur reçoit le marqueur Premier joueur.
13. Avant de commencer, piochez tous 5 cartes de votre pioche, consultez-les et conservez-en 3. Défaussez les 2 autres (mettez-les face visible à côté de votre pioche). Ces 3 cartes sont votre main de départ.



Vous êtes prêts à jouer !





Les règles suivantes sont conçues pour les parties de 2 à 4 joueurs. Le mode Solo utilise aussi ces règles, mais avec des ajustements présentés dans le livret dédié.

> Le clan Ulaf et le clan Glenn sont des candidats idéaux pour vos premières parties, car ils sont faciles à jouer. Les autres clans ont des effets de cartes plus complexes et ils sont plus difficiles à prendre en main pour les débutants.

Le jeu se déroule en plusieurs manches, lesquelles sont divisées en quatre phases :

PHASE D'OBSERVATION

Les joueurs acquièrent de nouvelles cartes.

PHASE D'ACTIONS

La phase principale de la manche. Les joueurs utilisent leurs cartes, leurs ressources, leurs ouvriers, etc. pour effectuer des actions, étendre leur empire et marquer des points de victoire.

PHASE D'EXPÉDITION

Les joueurs qui ont décidé de naviguer vers les îles (proches ou lointaines) choisissent des cartes Île à conquérir ou à piller, dans l'ordre de la file d'attente.

PHASE D'ENTRETIEN

Les joueurs redressent les cartes Lieu de leur clan et récupèrent leurs ouvriers.

Les marchandises ne sont pas défaussées pendant la phase d'entretien !

› Les phases s'enchaînent dans le même ordre lors de chaque manche. Lorsqu'un joueur atteint ou dépasse 25 points de victoire lors de la phase d'actions, on termine la manche en cours, puis la partie se termine.

PHASE D'OBSERVATION

Lors de cette phase, les joueurs peuvent acquérir jusqu'à 4 nouvelles cartes à ajouter à leur main.

Pour jouer la phase d'observation, tous les joueurs suivent ces étapes :

A) Chaque joueur met sa main de cartes de côté.

B) Chaque joueur pioche 4 cartes de sa pioche et décide lesquelles il souhaite conserver.

C) Pour chaque carte qu'il souhaite conserver, chaque joueur doit dépenser 1 qu'il place alors sur sa tuile de Clan.

D) Toute carte non conservée est défaussée.

E) Les joueurs récupèrent les cartes mises de côté en A, et les ajoutent aux cartes conservées en C.

Exemple :



2 cartes défaussées

2 cartes conservées (coût : 1 ouvrier chacune)

IMPORTANT : Certaines cartes ont un effet de stockage qui rapporte des marchandises supplémentaires lorsque suffisamment de marchandises y sont assignées. Ces marchandises sont acquises à la fin de la phase d'observation, avant de commencer la phase d'actions (voir p. 12 pour plus d'informations).

NOTE 1 : Le nombre de cartes en main est illimité.

NOTE 2 : S'il n'y a plus de cartes dans votre pioche, mélangez la défausse pour former une nouvelle pioche.

› Les cartes tenues en main doivent rester cachées des autres joueurs.

Et la phase de production ?

Les joueurs d'Imperial Settlers seront surpris de ne pas trouver de phase de production : il n'y en a pas dans Empires du Nord. C'est avec l'action Récolter que vous gagnerez les marchandises de vos cartes Champ.

TOUR DE JEU

PHASE D'ACTIONS

Il s'agit de la phase principale du jeu. Les joueurs vont pouvoir placer des Lieux, utiliser leur pion Action, lancer un Raid contre un adversaire ou utiliser les actions des Lieux qu'ils ont déjà placés.

En commençant par le premier joueur puis dans le sens horaire, chaque joueur effectue une action. Un joueur qui ne souhaite pas faire d'action peut passer son tour.

ACTIONS DISPONIBLES

- **Placer un Lieu**
- **Utiliser un pion Action**
- **Lancer un Raid**
- **Utiliser l'action d'un Lieu**

Ces actions sont décrites en détail plus loin (p. 9 à 11).

› Si vous passez votre tour, vous ne pouvez plus effectuer d'actions pendant cette manche. Vous ne pouvez pas non plus être visé par les actions des autres joueurs ; par exemple, si vous avez passé, vous ne pouvez plus être victime d'un Raid.

› Vous pouvez effectuer autant d'actions que vous le souhaitez pendant une manche, quel que soit leur type, tant que vous les faites une par une.

› La phase d'actions s'arrête lorsque tous les joueurs ont passé. Si un joueur atteint ou dépasse 25 lors de cette phase, la partie s'arrête à l'issue de la phase d'expédition de cette manche.

Note à l'attention des joueurs d'Imperial Settlers

Vous ne pouvez pas payer 2 ouvriers pour obtenir une ressource ou une carte.

PHASE D'EXPÉDITION

L'un après l'autre, en commençant par le premier jeton Navire placé le plus haut dans la file, les joueurs choisissent une île à **piller** ou **conquérir** pour chacun de leurs navires.

À votre tour, vous pouvez choisir une **île proche** face visible, ou piocher en aveugle la première carte de la pioche des îles proches. Cependant, pour piller ou conquérir les îles lointaines (visibles, ou au sommet de la pioche), vous devez avoir assigné un **poisson** à votre navire : le voyage consomme des vivres !

Piller une île ne vous coûte rien de plus : récupérez les marchandises de la rubrique "piller pour gagner", puis défaussez-la carte à l'endroit approprié.

Conquérir une île n'est possible que si vous avez assigné un jeton Raid à votre navire. Si c'est le cas, placez une île dans votre empire et accédez à son effet. Chaque île conquise rapporte aussi 1 PV à la fin de la partie, comme tout autre Lieu.

Une fois que vous avez choisi une île à piller ou conquérir, replacez le navire que vous avez utilisé dans votre stock personnel avec le reste de vos marchandises et défaussez tout jeton Raid et/ou Poisson assigné à ce navire, même si ces jetons n'ont finalement pas été utilisés. C'est maintenant au tour du navire suivant dans la file.



NOTE 1 : Certaines cartes ont un effet Spécial qui se déclenche lorsqu'une carte est conquise. Appliquez cet effet au moment où vous placez la carte conquise dans votre empire, et non au moment où vous assignez un navire lors de l'action Naviguer (voir p. 10).

NOTE 2 : Lorsqu'une pioche de cartes Île s'épuise, mélangez sa défausse pour former une nouvelle pioche.

TOUR DE JEU

PHASE D'ENTRETIEN

NOTE : Il n'y a pas de phase d'entretien lors de la dernière manche.

Lors de cette phase :

- **Remettez tous les ouvriers de votre tuile de Clan dans votre réserve.**
- **Redressez toutes les cartes de votre empire pour les réinitialiser.**
- **Récupérez vos pions Action qui se trouvaient sur les tuiles Action.**
- **Défaussez les îles visibles et remplacez-les par de nouvelles îles.**
- **Passez le marqueur Premier joueur au joueur suivant (sens horaire).**
- **Si personne n'a atteint ou dépassé 25 ☆ sur la piste de score lors de la phase d'actions, une nouvelle manche commence. Si quelqu'un a atteint ou dépassé 25 ☆ lors de la phase d'expédition, cette nouvelle manche sera la dernière.**

IMPORTANT : Les marchandises ne sont jamais défaussées à la fin de la manche.

FIN DU JEU

La partie continue jusqu'à ce qu'un joueur atteigne ou dépasse 25 ☆ lors de la phase d'actions. Une fois ce seuil atteint, la partie s'arrêtera à la fin de la manche en cours.

Calculez votre score final comme suit :

- **PV de la piste de score ;**
- **+1 PV pour chaque carte de votre empire (en comptant les champs, les améliorations de champs et les îles conquises) ;**
- **+1 PV pour chaque paire de ressources de votre réserve (ne comptez pas les ressources assignées à des cartes) ;**
- **+1 PV pour chaque pièce d'or de votre réserve (ne comptez pas les pièces d'or assignées à des cartes).**

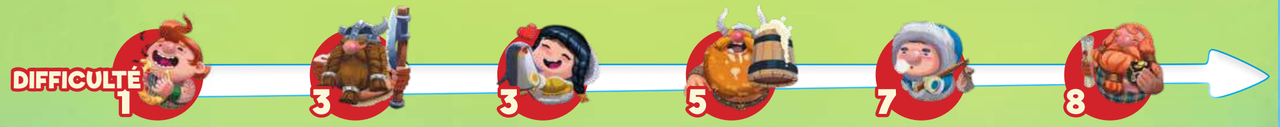
Le joueur qui a le plus de points de victoire l'emporte.

ÉGALITÉ

S'il y a égalité entre plusieurs joueurs, départagez-les comme suit, dans l'ordre : plus grand nombre de Lieux dans l'empire, plus grand nombre d'ouvriers, plus grand nombre de cartes en main. Si, malgré ces trois éléments, plusieurs joueurs sont encore à égalité, ils se partagent la victoire.

APERÇU DES CLANS

Chaque clan nécessite une approche particulière et fait appel à des mécanismes différents. Leur difficulté varie de 1 (facile) à 10 (difficile).



CLAN GLENN

Dans ce clan écossais, tout le monde travaille de concert pour atteindre ses objectifs. Les Glenn se soutiennent mutuellement grâce à leur joyeux chef et leur esprit d'équipe.

CLAN ULAF

Ulaf mène son clan dans le plus pur respect des traditions vikings. Il est convaincu que tous les Vikings doivent se battre, naviguer et conquérir. Aiguiser sa hache est presque un sport national pour les membres du clan.

CLAN PANUK

Panuk vit beaucoup pour ses pingouins, mais elle ne perd pas le nord - elle rassemble des cartes de types différents, crée des ensembles de cartes, et optimise leurs interactions pour maintenir l'ordre dans son empire.

CLAN HEIDEL

Heidel et ses sbires ne jurent que par la boisson, quitte à boire une chope de trop (quand ce n'est pas cent). Ces Vikings sont donc un peu fatigués, mais ils compensent par une bonne humeur permanente.

CLAN NANURJUK

Certains Inuits ne se sédentarisent jamais. Nanurjuk et les siens ont appris à survivre dans les environnements les plus rudes, sans jamais poser leurs valises.

CLAN MACKINNON

Certains Écossais ont la réputation d'être près de leurs sous... mais ceux qui partagent cette tendance sont aussi avides des bons conseils de leurs semblables ! Mackinnon a donc créé un clan de banquiers férus d'investissements, de crédits et de bénéfices.

ACTIONS

PLACER UN LIEU

Cette action vous permet de placer une carte Lieu de votre main dans votre empire.

POUR PLACER UN LIEU, VOUS DEVEZ :

1. Choisir dans votre main la carte Lieu que vous voulez placer.
2. Payer le coût de placement indiqué en haut à gauche. Il peut être exprimé en marchandises (qui doivent alors être remises dans la réserve) ou demander une action spécifique (voir **CHAMPS** plus loin).
3. Placer la carte dans votre empire. Vous pouvez le réorganiser comme bon vous semble.



COÛT DE PLACEMENT

Pour placer un Lieu, vous devez défausser les marchandises requises depuis votre stock personnel : bois, pierre, mouton et/ou poisson.

Par exemple, pour placer un Commerce fluvial, le clan Nanurjuk doit défausser 1 pierre. Celle-ci est remise dans la réserve.

Si le coût est 👤, vous devez payer un ouvrier qui est alors **dépensé** (mettez-le sur votre tuile de Clan). Tout nouveau Lieu ajouté à votre empire arrive redressé (par opposition à épuisé – voir lexique p. 12) ; il pourra être utilisé dès l'action suivante.

Les **CHAMPS** de votre empire sont une exception, car ils ne nécessitent pas de ressources pour être placés, mais vous demandent de réaliser une action spécifique, comme si vous jouiez une carte Boost. De plus, lorsque vous placez une carte **CHAMP** dans votre empire, vous gagnez immédiatement les marchandises indiquées dessus.

EFFETS DES LIEUX

Il existe quatre effets différents sur les cartes Lieu.

CHAMPS

Ces cartes n'affichent aucun mot-clé, simplement des icônes. Celles-ci représentent les marchandises qui peuvent y être récoltées. Vous recevez immédiatement les marchandises indiquées au moment où vous placez le champ, puis à chaque action Récolter effectuée sur ce champ.

IMPORTANT : Certains champs sont des améliorations et ne peuvent être placés seuls. On les reconnaît au bandeau de ressources qui apparaît à droite de la carte. Une fois placés, ces champs **doivent** être associés à un champ de votre empire du même type de marchandises. Glissez la carte d'amélioration sous le champ voulu en ne laissant dépasser que la ressource de droite. Lorsque vous placez une amélioration de champ, vous prenez **uniquement** les marchandises fournies par cette carte, et non celles du champ amélioré. En revanche, si vous récoltez un champ équipé d'améliorations, alors vous récupérez les marchandises du champ et de ses améliorations. Comme tout autre Lieu, les améliorations de champ rapportent 1 ☆ à la fin de la partie.

SPÉCIAL

Ces cartes ont des effets spéciaux décrits en détail. Ces effets peuvent se déclencher pendant le tour de n'importe quel joueur. Dans certains cas, ils vous rapportent des ressources après une action donnée.

ACTION

Pour utiliser l'effet de cette carte, vous devez l'épuiser en la tournant de 90°. Vous devez ensuite payer le coût indiqué dans le texte de l'effet, le cas échéant. Une carte épuisée n'est plus disponible pour le reste de la manche.

IMPORTANT : Seules les cartes Lieu avec un effet "Action" doivent être épuisées pour être utilisées. Les champs et les cartes de type "Spécial" ne doivent pas être épuisés, même si vous vous en servez plusieurs fois, à moins que cela ne soit explicitement indiqué.

NOTE 1 : Certains Lieux ont un bonus de placement. C'est un effet unique qui se déclenche lorsque vous placez le Lieu en question dans votre empire.

NOTE 2 : Certains effets proposent plusieurs choix séparés par une barre oblique "/". Considérez-la comme un "ou". Vous devez choisir une des deux options quand vous y êtes confronté ; par exemple, s'il est indiqué "Gagnez 1 🪵 / 🍅", vous devez prendre 1 🪵 ou 1 🍅.

NOTE 3 : Certains effets vous permettent de piller ou conquérir une île immédiatement, sans attendre la phase d'expédition. Dans de tels cas, vous devez tout de même disposer d'un navire sur le plateau Expédition (avec des jetons assignés, au besoin). Ce type d'effet permet au navire de piller ou de conquérir avant la phase d'expédition et de gagner la carte ou les marchandises pendant la phase d'actions. Le navire revient ensuite dans votre stock personnel, tandis que tout jeton Raid et/ou Poisson est défaussé comme d'habitude (même s'ils n'ont pas été utilisés). Un navire récupéré de cette façon peut être réutilisé ensuite pour naviguer (voir plus loin).



UTILISER UN PION ACTION

À votre tour, vous avez accès à cinq actions spécifiques grâce à votre pion Action.
Ces actions se présentent sous la forme d'un pentagone de cinq tuiles.


ÉPUISÉ


ACTIF

EXPLORER

Piochez une seule carte du dessus de votre pioche et prenez-la en main.

PEUPLER

Prenez un 🧍 depuis la réserve et posez-le dans votre stock personnel. Il est maintenant disponible pour le reste de la manche et de la partie.

CONSTRUIRE

Placez **gratuitement** une carte Lieu de votre main, sans payer les marchandises requises. Les **champs** ne peuvent pas être placés de cette façon, car ils nécessitent une action spécifique pour être placés, et non des marchandises.

RÉCOLTER

Gagnez les marchandises d'un champ de votre empire (s'il a des améliorations, ces améliorations vous rapportent aussi des marchandises).

NAVIGUER

Placez l'un de vos jetons Navire entre les îles sur le plateau Expédition. Le premier joueur à effectuer une action Naviguer place son jeton Navire sur la flèche. Les joueurs suivants placent les leurs en dessous du premier, formant ainsi une ligne.

Si vous choisissez cette action, vous devez **immédiatement** décider si vous voulez assigner un de vos 🪶 et/ou un de vos 🪵 à votre navire (pour naviguer vers une île lointaine, et/ou conquérir une île). Il n'y a pas de limite au nombre de navires que le plateau Expédition peut accueillir.

NOTE 1 : Les jetons Navire commun sont identiques, et lors de la même manche, plusieurs joueurs peuvent acquérir et utiliser des navires communs pour naviguer. Pour savoir quel navire appartient à qui, utilisez les jetons Numéro fournis. Par exemple, si vous placez un navire commun avant vos adversaires, prenez le jeton n° 1 pour marquer que le premier navire du plateau Expédition est le vôtre. Si deux navires communs viennent à changer de place dans la file, échangez les jetons entre les joueurs pour refléter ce changement.

NOTE 2 : Le clan Ulaf dispose de 3 jetons Navire, mais il commence la partie avec deux d'entre eux. Pour obtenir le troisième jeton Navire, il faudra placer la carte ATELIER DE FLOKI durant la phase d'actions.

Pour effectuer une action sur une tuile Action, vous devez y placer un pion Action, côté **actif** (sans la croix) visible.

Lors de n'importe lesquels de vos tours ultérieurs lors de cette manche, vous pouvez dépenser 1 🍅 pour déplacer un de vos pions Action sur une tuile **adjacente** et **effectuer l'action** de cette tuile. Ensuite, retournez votre pion Action sur son côté **épuisé** pour indiquer qu'il ne pourra plus être utilisé lors de cette manche. Il est donc possible d'utiliser chaque pion Action deux fois par manche.

Lorsque vous déclarez une action de tuile, mais avant de résoudre son effet, vous pouvez jouer **une seule** carte Boost **ou** placer un champ, à condition que l'action indiquée dans leur coin supérieur gauche corresponde à celle que vous entreprenez. Ces cartes doivent toujours être résolues (jouées ou placées) en premier, puis vous effectuez l'action que vous aviez déclarée.

NOTE : Toute action déclarée doit être résolue ; vous ne pouvez pas effectuer une action que vous n'aviez pas l'intention de faire juste pour jouer une carte Boost. Par exemple, vous ne pouvez pas effectuer une action Construire pour jouer une carte Boost sans placer une carte de votre main dans votre empire. De même, vous ne pouvez pas effectuer une action juste pour jouer une carte Boost qui vous permet de déplacer votre pion sur une autre action et jouer celle-ci à la place de la première.

Cartes Boost et Champ

Les effets de ces cartes doivent être résolus dès qu'elles sont jouées. Lorsque vous jouez une carte avec un effet "Immédiat", cette carte est ensuite défaussée.

Carte du clan Glenn - Glacier du quartier

Cette carte est à la fois un champ et une amélioration. Vous pouvez la placer comme champ, ou l'utiliser comme amélioration d'un champ de 🍅 déjà placé.

- **Il n'y a pas de limite au nombre de pions Action qu'une tuile Action peut accueillir.**
- **Le cercle des tuiles Action est formé au hasard au début de la partie, mais il ne change plus ensuite.**

Certains effets de cartes vous permettent de jouer une de ces cinq actions comme si vous y aviez placé un pion Action. À chaque fois qu'une carte affiche une action en lettres capitales, vous devez la résoudre comme si vous aviez placé un pion Action sur la tuile correspondante. Cela signifie que vous pouvez jouer une carte Boost ou placer un champ avant de résoudre l'effet de la carte, et donc avant de résoudre cette action.

ACTIONS

LANCER UN RAID

Cette action vous permet de lancer un raid contre une carte Lieu avec un effet "Action" d'un adversaire et de l'épuiser immédiatement, empêchant l'adversaire de s'en servir jusqu'à ce qu'elle soit redressée.

Vous pouvez utiliser cette action uniquement si vous avez un jeton Raid. Seuls les Lieux avec un effet "Action" peuvent être pris pour cible par un raid. Vous ne pouvez pas lancer un raid contre un adversaire qui a passé son tour.

POUR LANCER UN RAID CONTRE UN LIEU ADVERSE :

- **Choisissez n'importe quelle carte Lieu avec un effet "Action" chez un adversaire.**
- **Défaussez 1 jeton 🪵.**
- **Épuisez la carte choisie (tournez-la de 90°).**





UTILISER UNE ACTION DE LIEU

Cette action vous permet d'utiliser l'effet d'une carte Lieu avec un effet "Action" de votre empire.

Vous ne pouvez effectuer cette action que si vous disposez d'une carte Lieu redressée (non épuisée) avec une action dans votre empire.

POUR EFFECTUER L'ACTION D'UN LIEU, VOUS DEVEZ :

- **Choisir la carte Lieu avec l'action que vous voulez effectuer dans votre empire.**
- **Payer les marchandises requises, en les remettant dans la réserve.** Si vous devez payer des ouvriers, placez-les sur votre tuile de Clan.
- **Résoudre l'effet de l'action choisie.**
- **Épuiser la carte choisie (en la tournant de 90°) pour indiquer que ce Lieu a déjà été utilisé lors de cette manche.**



NOTE 1 : Les effets des Lieux interagissent souvent avec un type de carte spécifique, représenté par une icône. Dans ce cas, toutes les cartes de votre empire affichant cette icône à gauche de leur nom sont concernées. Par exemple, la carte Chantier naval gelé du clan Panuk rapporte 1 ⭐ pour chaque 🛶 de votre empire. Lorsque vous la placez, comptez toutes les cartes marquées de cette icône et marquez immédiatement autant de points de victoire.

NOTE 2 : Si une carte vous rapporte des points de victoire, marquez-les immédiatement sur la piste de score. Si elle vous rapporte des marchandises, prenez-les dans la réserve.

AUTEUR : Ignacy Trzewiczek
DÉVELOPPEMENT : Joanna Kijanka
ILLUSTRATIONS : Roman Kucharski
CONCEPTION GRAPHIQUE : Rafał Szyma
ASSISTANT CONCEPTION GRAPHIQUE : Aga Jakimiec

DIRECTEUR DE PRODUCTION : Grzegorz Polewka
CHEF DE PROJET : Rafał Szyma
RÈGLES : Matt Dembek
TRADUCTION : Antoine Prono (Transludis)
ÉDITION FRANÇAISE : IELLO
RELECTEURS : Mathilde Audinet, Xavier Taverne, Robin Houpier, Alain Wernert

Remerciements : Jeff Van Ness, Zee Garcia, Tony, Ben, Vinny, Rodney, Merry, Nina, Olek, Greg, Marek et Chevee.

© 2019 PORTAL GAMES Sp. z o.o.
ul. św. Urbana 15,
44-100 Gliwice, Poland
Tous droits réservés. La reproduction et la publication des règles, du matériel de jeu ou des illustrations sans l'autorisation de Portal Games sont interdites.

Édition française distribuée en exclusivité par IELLO
Visuels non contractuels, les couleurs et détails peuvent varier.
IELLO - 9, avenue des érables, lot 341
54180 Heillecourt - FRANCE

Cher joueur, nos jeux sont assemblés avec le plus grand soin. Toutefois, s'il manque quoi que ce soit dans votre exemplaire, nous en sommes désolés. Merci de nous le signaler sur : sav@iello.fr

MOTS-CLÉS ET RAPPELS

MOTS-CLÉS DES CARTES

ASSIGNER - Lorsque vous devez assigner des ou des marchandises, prenez-les dans votre stock personnel et placez-les sur la carte indiquée. Ils y restent jusqu'à ce qu'ils soient libérés ou défaussés par un autre effet. Si une carte demande d'assigner une marchandise spécifique (par ex.), vous ne pouvez pas assigner de l'or à la place. **Ne retirez pas les marchandises assignées lors de la phase d'entretien.**

AVANCER UN - Vous permet de gagner une place dans la file du plateau Expédition. Prenez la place du navire qui vous précède.

BONUS DE PLACEMENT - Un effet unique qui s'active lorsque vous placez un Lieu dans votre empire.

CHERCHER - Lorsqu'un effet vous demande de chercher une carte, parcourez votre pioche pour la trouver, prenez-la, puis mélangez votre pioche.

COPIE - Placez une carte Copie juste à côté d'une autre carte de votre empire (ou bien partiellement en-dessous) pour dupliquer cette carte. Une fois que vous avez décidé quelle carte copier, **vous ne pouvez plus déplacer la carte Copie**, sauf mention contraire.

DÉPLACER UN PION ACTION - Vous pouvez déplacer un pion Action que vous avez déjà utilisé. Cet effet vous permet de préparer un déplacement futur, que vous résoudrez en payant . Par exemple, il vous permet de faire la même action deux fois avec le même pion Action.

ÉPUISÉ / REDRESSÉ - Les Lieux et les îles avec un effet "Action" de votre empire sont les seules cartes qui peuvent être épuisées, sauf indication contraire. Épuiser une carte signifie que vous la tournez de 90° pour indiquer qu'elle a été utilisée. Certains effets permettent de redresser des cartes épuisées : elles peuvent alors être réutilisées. Toutes les cartes épuisées sont redressées lors de la phase d'entretien.

GAGNER - Lorsque vous gagnez des marchandises, ajoutez-les à votre stock personnel (ressources) ou augmentez votre score en fonction sur la piste de score (). Conservez les et que vous gagnez jusqu'à la fin de la partie.

IMMÉDIAT - Lorsque vous jouez une carte avec un effet "Immédiat", résolvez cet effet puis défaussez la carte.

LIBÉRER - Libérer une marchandise, c'est la retirer d'une carte à laquelle elle est assignée. Elle regagne alors votre réserve et redevient disponible. Vous pouvez l'utiliser pendant la manche actuelle.

PAYER - Lorsque vous payez des marchandises, retirez-les de votre stock personnel et mettez-les dans la réserve (sauf les , que vous placez sur votre tuile de Clan).

RÉCUPÉRER - Récupérer un , c'est le reprendre de votre tuile de Clan. Il regagne alors votre réserve.

STOCKAGE - Vous gagnez des marchandises supplémentaires à la fin de la phase d'observation si vous avez assigné les marchandises requises sur votre carte. Certaines cartes vous donnent le choix des marchandises que vous gagnez.
Si vous gagnez 2 marchandises ou plus, choisissez-les librement parmi celles qui vous sont accordées. Par exemple, si la carte indique "STOCKAGE 2 : 1 / 1 ", cela signifie que vous gagnez soit 1 , soit 1 pour chaque paire de assignée à la carte. Avec 5 , vous pouvez donc gagner une de ces trois combinaisons : 2 ; 2 ; 1 et 1 .

RAPPELS IMPORTANTS

- **Lorsqu'un Lieu vous donne des PV, reportez-les immédiatement sur la piste de score.**
- **Les pièces d'or peuvent être utilisées à la place de n'importe quelle ressource (bois, pierre, mouton, poisson, nourriture), mais l'inverse n'est pas vrai. Vous ne pouvez pas échanger un jeton de ressource contre une pièce d'or.**
- **À chaque fois que vous gagnez des ressources, des ouvriers ou des jetons, prenez-les dans la réserve, sauf indication contraire.**
- **Lorsque vous défaussez des ressources ou des jetons, ils retournent dans la réserve.**
- **Lorsque vous payez des ouvriers, placez-les sur votre tuile de Clan.**
- **Les ressources, ouvriers et jetons d'un joueur doivent rester visibles de tous.**
- **Lorsque vous piochez une carte, vous devez le faire depuis votre pioche, sauf indication contraire.**
- **Lorsque vous défaussez une carte, défaussez-la sur votre propre pile de défausse.**
- **Quand vous épuisez une pioche (quelle qu'elle soit), mélangez la défausse correspondante pour former une nouvelle pioche.**
- **Les cartes ont priorité sur les règles génériques quand elles les modifient.**
- **Lorsqu'un effet permet à un joueur de déplacer son pion Action, il déplace simplement son pion, sans résoudre l'action de la tuile d'arrivée.**

