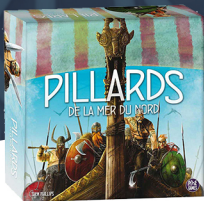


PILLARDS DE LA MER DU NORD

BUT DU JEU

VOUS INCARNEZ DES VIKINGS TENTANT D'IMPRESSIONNER LEUR CHEF DE CLAN -JARL-. VOUS ACCUMULEZ DES POINTS DE VICTOIRE, EN ORGANISANT DES PILLAGES, EN FAISANT DES OFFRANDES AU JARL OU EN ENVOYANT VOS MORTS AU VALHALLA, SANS OUBLIER DE GÉRER LA FORCE DE L'ÉQUIPAGE.



1/ MISE EN PLACE

- Former une pioche de cartes villageois.
- Former pile tuile offrande et placez 3 tuiles sur le plateau (en bas à droite).
- Mélanger les butins (or/métal/bétail) et le valkyries (cranes noir) dans le sac noir et les déposer au hasard sur les 23 emplacements en respectant la quantité (en haut à gauche).
- Former une réserve avec les pions restants du sac noir.
- Placer les ouvriers gris et blancs sur les 23 emplacements en respectant la couleur (en haut à droite).
- Placer trois ouvriers noirs respectivement sur **la grande porte** puis la **demeure du Jarl** et la **salle du Trésor**.
- Placer un marqueur sur les trois pistes du plateau (armement=rouge / valkyrie=noir / p.v.=jaune)
- Distribuer à chaque joueur : 5 cartes villageois (choisir 3 cartes) / 1 ouvrier noir / 2 pièces d'argent.

2/ TOUR DE JEU

2 possibilités : préparer un raid ou lancer un raid

PRÉPARER UN RAID :

1) On pose un ouvrier sur un emplacement vide du village en respectant la couleur du personnage et on fait l'action relative au bâtiment.

2) On récupère un autre personnage du village et on fait l'action relative au bâtiment

- Actions du village :

- **Grande porte** : piochez 2 cartes
- **Demeure du Jarl** : faite l'action de droite (icone bleue) d'un personnage de votre main.
- **Salle du trésor** : défausser des cartes pour gagner des pièces ou de l'or.
- **Camp d'entraînement** : Poser un de vos personnages en main sur votre bateau en payant son coût en pièces. Il pourra utiliser l'action de gauche (icone grise) durant la partie.
- **Armurerie** : permet de gagner des points d'armement contre des pièces ou du fer.
- **Moulin** : permet de gagner des marchandises ou de l'or selon la couleur de l'ouvrier.
- **Atelier d'orfèvre** : permet de gagner des pièces d'argent selon la couleur de l'ouvrier.
- **La Langhús** : 2 action possible : échanger 1 bétail contre 2 provisions ou remplir les conditions pour récupérer 1 des 3 tuiles d'offrande. Défausser les ressources pour récupérer l'offrande.



LANCER UN RAID :

Chaque lieux demandent certaines conditions :

- Poser un ouvrier de la bonne couleur.
- Dépenser le nombre de provision et d'or demandés.
- Respecter le nombre de membre d'équipage demandé (dans le bateau !)
- Lancer le ou les dés pour rajouter le résultat à votre force Militaire (total des forces militaires des membres d'équipage + actions de certains membres d'équipage + résultat de la piste Armement).
- Marquer le nb de point victoire (jaune) selon votre force militaire (rouge). Sauf port = 1 P.V. Vérifier les pouvoirs spéciaux de vos membres d'équipage.
- Récupérer le butin et le nouvel ouvrier du dessus (blanc ou gris).

3/ FIN DE PARTIE

- La partie se termine lorsqu'il ne reste qu'1 butin disponibles aux forteresses ou Plus de tuile offrande ou plus de valkyries.
- Le joueur actif finit son tour. On continue à jouer un tour complet dont le joueur actif.
- On compte alors les P.V des trois pistes de score + les tuiles offrandes + les P.V de certains membres d'équipage + Les P.V des butin (or et fer = 1 p.v / 2 bétails = 1 p.v).

