

# EXPLORATEURS DE LA MER DU NORD - Aide de jeu - DCDP

Base + Ecueils de perdition

<b>Tour de jeu :</b>	
En commençant par le 1er joueur, chaque joueur joue toutes ses actions avant le tour du joueur suivant.	
Choisir une Tuile de sa main.	
Placer la Tuile sur la table au contact des tuiles déjà placées, en respectant les terrains, sans toucher le Continent.	
<b>Placer 1 Tuile :</b>	Défausser toute la main.
	Mélanger avec la pioche.
	Prendre autant de Tuiles défaussées.
	Placer une nouvelle Tuile.
	<b>Bétail :</b> prendre 1 pion de l'animal correspondant et le placer sur l'illustration.
Placer sur la nouvelle tuile l'élément indiqué :	<b>Colonie :</b> prendre au hasard 1 jeton Colonie, révéler sa force militaire et le placer sur l'illustration.
	<b>Bateaux Ennemis :</b> prendre au hasard un jeton Bateau Ennemi et le placer face cachée sur l'illustration.
	<b>Épave :</b> prendre 1 pion Épave au hasard et le placer sur l'illustration.
	<b>Forteresse :</b> prendre 1 pion Forteresse au hasard et le placer sur l'illustration.
<b>Effectuer jusqu'à 4 Actions : (début...)</b>	À loisir en termes de type, de nombre et d'ordre.
	Possibilité de défausser un jeton <b>Provisions</b> pour gagner 2 Actions supplémentaires.
	Jusqu'à 3 Vikings et/ou Bétail (1 Bétail max) sur un Drakkar.
	<b>Charger un Drakkar :</b> Tous doivent provenir de la même parcelle de terre, sur la même tuile que le Drakkar. Le Bétail doit embarquer avec au moins 1 Viking ou quitter un terrain avec au moins 1 Viking présent sur le terrain.
	Autant que souhaité.
	Tous doivent aller sur la même parcelle de terre, sur la même tuile que le Drakkar.
	<b>Décharger un Drakkar :</b> Le Bétail doit débarquer avec au moins 1 Viking ou quitter un Drakkar avec au moins 1 Viking à bord.
	Possibilité de <b>Livrer du Bétail</b> : si le Bétail débarque sur le Continent, le pion est placé sur la carte Capitaine.
	Vers une mer connectée sur une Tuile adjacente.
	Le Drakkar doit avoir au moins 1 Viking à bord.
	Pas de limite de Drakkars sur une même Tuile.
	<b>Déplacer un Drakkar :</b> Min 2 Vikings à bord pour aller sur une mer avec un Bateau Ennemi.
	<b>Destruction automatique du Bateau Ennemi :</b> retourner le jeton Bateau Ennemi et mettre le jeton Bateau Ennemi et le Viking éventuellement perdu sur sa carte Capitaine.
	Jusqu'à 2 Vikings vers une parcelle de terre connectée d'une Tuile adjacente.
	Pas de limite au nombre Vikings sur une Tuile.
Si jeton Colonie et nombre de Vikings supérieur ou égal à la force de la Colonie, <b>Attaque de Colonie.</b>	
Placer le jeton Colonie face cachée sur sa carte Capitaine.	
<b>Déplacer des Vikings :</b> Si jeton Forteresse et au moins 5 Vikings, <b>Attaque de Forteresse.</b>	
Placer le jeton Forteresse face visible sur sa carte Capitaine.	
Appliquer la perte de Vikings indiquée et les déposer sur sa carte Capitaine.	
Possibilité de défausser 1 seul jeton <b>Armes de siège</b> pour réduire de 1 la force de la Colonie ou de la Forteresse.	
<b>Déplacer du Bétail :</b> Au moins 1 Viking avec 1 Bétail.	
Pas de limite en nombre et en type sur une même tuile.	
Possibilité de voler le Bétail à des Vikings adverses, pas sur un Drakkar.	
<b>Construire un Avant-Poste :</b> Poser un pion Avant-Poste au croisement terrestre de trois Tuiles déjà posées.	
<b>Coûte 2 Actions.</b> Au moins 2 Vikings autour du croisement choisi.	
Un seul Avant-Poste (ou Bâtiment) de n'importe quelle couleur par Tuile.	
Ne peut être détruit ou déplacé.	

		Au moins 1 Viking doit être présent sur la même parcelle de terre.
	<b>Piller une Épave :</b>	Retourner le jeton Épave et la poser sur la case correspondante de son plateau. Le jeton est utilisable à tout moment.
		Au moins 1 Viking doit être présent sur la parcelle de terre.
<b>Effectuer jusqu'à 4 Actions : (...fin)</b>	<b>Construire un Bâtiment :</b>	<b>Moulin :</b> permet de <b>Livrer du Bétail</b> sur cette parcelle de terre (si Bétail présent, gain automatique)
		Défausser 1 jeton <b>Bois</b> pour construire n'importe quel Bâtiment (Moulin; Atelier; Caserne). <b>Atelier :</b> permet de construire les prochains Avant-Postes avec 1 seul Viking.
		<b>Caserne :</b> permet de déplacer 1 Viking supplémentaire par déplacement terrestre (3 Vikings ou 2 Vikings +1 Bétail).
		Poser le pion Bâtiment sur la parcelle de Terre.
		Un seul Bâtiment ou Avant-Poste de n'importe quelle couleur par Tuile.
		La parcelle de terre peut contenir une Colonie ou une Forteresse. Ne peut être détruit ou déplacé.
<b>Piocher une nouvelle Tuile :</b>	Si disponible.	Au choix entre pioche ou visible (la remplacer immédiatement).

<b>Préparation :</b>		
Choisir une tuile de départ et la placer au centre de la table.		
Placer le Bétail, les marqueurs Colonie (face cachée) et Bateau ennemi (bateau face visible) derrière la tuile de départ.		
<b>Mélanger puis entasser les jetons Forteresse (face porte visible) et Épave (face épave visible).</b>		
Mélanger les Tuiles face cachée (+ celles de l'extension), en distribuer 3 à chaque joueur et les empiler derrière la tuile de départ.		
<b>Révéler 3 Tuiles près de la tuile de départ.</b>		
Mélanger les cartes Capitaine et en distribuer 2 à chaque joueur.		
		Peut regarder ses Tuiles.
Chaque joueur :		Choisit une carte Capitaine, la placer face visible devant soi et défausser l'autre.
		Choisit une couleur et prend le matériel correspondant.
		Place son Drakkar avec 2 Vikings à bord sur le rivage et les autres Vikings sur le Continent, sur la tuile de départ.
		<b>Prend un plateau, son Moulin, son Atelier et sa Caserne et dispose son matériel comme indiqué sur le plateau.</b>
		Choisir un 1er joueur et donner le jeton Hiver à son voisin de droite.

<b>Fin de partie :</b>		
La partie s'arrête dès que le joueur avec le jeton Hiver n'a plus de Tuile en main.		
		Chaque lot de Bétail de types différents rapporte 1/3/6/10/15/21 selon sa diversité.
		Les Avant-Postes rapportent 2/5/9/14/20 selon le nombre construits.
		Chaque Bateau Ennemi détruit rapporte 1PV.
		Chaque Colonie conquise rapporte un nombre de PV égal à la force de la Colonie.
		Les Vikings morts rapportent 1/4/9/16/25/36 selon le nombre décédés.
Chaque joueur compte ses PV :	Chaque Ile complète et contrôlée rapporte 1PV par Tuile.	Le contrôle est déterminé selon l'influence des joueurs en présence : <span style="float: right;">1pt par Viking et 2pt par Avant-Poste.</span>
		<b>S'il reste une Forteresse invaincue sur l'île, l'île n'est pas contrôlée.</b>
		Le contrôle de l'île revient à celui ou ceux qui le plus d'influence.
		Le Bonus de sa carte Capitaine.
		<b>Chaque jeton Or rapporte 3PV.</b>
		Chaque jeton Forteresse rapporte un nombre de PV égal au nombre de fanions.