

PILLAROS DE LA MER DU NORD - Aide de jeu - DCDP

Base, Taverne des héros & Champs de Gloire

Préparation :

Placer le plateau au centre de la table, le plateau Taverne en-dessous, et le plateau Hameau sur le côté droit.

Mélanger les cartes Villageois et les empiler près du plateau.

Si vide lors de la partie, remélanger la défausse.

Mélanger les tuiles Offrandes, les empiler face cachée près du plateau et retourner les trois premières près du Langhus.

Mélanger les tuiles Quêtes, les empiler face cachée près du plateau principal.

Mélanger les tuiles Réputation, en placer 4 face visible sur le plateau Taverne et ranger les autres dans la boîte.

Placer les Hydromels et 5 Ors près du plateau en Réserve Principale.

Mélanger toutes les cartes Jarls et les placer face cachée sur l'emplacement le plus bas.

Placer les marqueurs Blessure dans la Réserve principale.

Placer tous les cubes Valkyrie et Butins (Or, Fer et Bétail) dans le sac noir.

Préparer les cubes Valkyrie et Butins.

Placer les marqueurs Jarls dans le sac noir.

Les mélanger.

Piocher et placer les cubes requis pour chaque Objectif (cube vert sur les plateaux).

Vider le sac noir et disposer les cubes restants près du plateau comme Réserve Principale.

Placer tous les Ouvriers gris et blancs sur le plateau comme indiqué.

Placer 3 Ouvriers noirs sur la Grande Porte, la Demeure du Jarl et la Salle du Trésor.

Placer les Pièces d'Argent (PA) et les Provisions près du plateau en Réserve Principale.

Choisir entre les dés rouges (Base) ou les dés noirs Valkyrie (Champs de Gloire)

Prend 2 PA, 1 Ouvrier noir, un plateau de son choix (face 50PV cachée) et les marqueurs correspondants.

Chaque joueur :

Place les marqueurs sur les cases 0 des pistes Armement, Valkyrie et Points de Victoire.

Prend 1 plateau individuel de l'extension.

Prend un plateau Confrontation et place un marqueur sur 0 de la piste Gloire (plateau Hameau).

Ranger dans la boîte le sac noir, les Ouvriers noirs et les matériels pour joueur inutiles.

Distribuer 5 cartes Villageois à chaque joueur, chacun en garde 3 et défausse les autres sous la pioche face cachée.

Si extension Taverne des Héros et/ou Champs de le Gloire, faire une phase de draft :

Choisir une carte face cachée (pour un recrutement gratuit).
Donner une carte à son voisin de droite, puis à celui de gauche.
Chaque joueur retourne la carte choisie.
Tous les joueurs ont 4 cartes en main.

Déterminer le 1er joueur en lançant les dés.

Fin de partie :	
La partie s'arrête immédiatement quand une des conditions suivantes est remplie :	Un seul Butin est disponible sur l'ensemble des Forteresses.
	La pile de tuiles Offrande est vide.
	Plus de Valkyries sur le plateau.
Le joueur actif termine son tour, puis chaque joueur (dont ce dernier) effectue un dernier tour.	
Chaque joueur additionne ses PV :	Les PV sur sa position de la piste Valkyrie.
	Les PV sur sa position de la piste Armement.
	Les PV des cartes d'Équipage Champion et Seigneur.
	Les PV de toutes ses tuiles Offrande.
	Les PV des Butins, soit 1PV par Or, 1PV par Fer et 1PV par lot complet de 2 Bétails.
	Les PV de la tuile Quête ou Réputation la plus à droite au-dessus de son plateau.
	Les PV pour les Jarls encore compris dans l'Équipage.
	Les PV sur sa position de la piste Gloire.
Le joueur avec le plus de PV gagne la partie. Si égalité, le plus haut sur la piste Valkyries, puis le plus haut sur la piste Armement.	

Tour de jeu :	
Dans le sens horaire, chaque joueur joue son tour complet avant le joueur suivant.	
	Placer 1 Ouvrier sur un bâtiment libre du village et résoudre l'action facultative.
	Grande Porte : piocher 2 cartes Villageois.
	Demeure du Jarl : jouer 1 carte de sa main en la défaussant et en activant l'effet "Demeure du Jarl", en bas à droite de la carte.
	Salle du Trésor : défausser 1 carte de sa main pour prendre 2 PA, ou 2 cartes pour 1 Or.
	Camp d'Entraînement : prendre une carte de sa main, payer le coût indiqué et la placer face visible devant soi. 5 cartes max ; possibilité de défausser. Possibilité de plusieurs cartes identiques.
	Armurerie : payer 1 Fer pour gagner 2 niveaux sur la piste d'Armement, ou 2 PA pour 1 niveau.
	Moulin : gagner 1 Provision si Ouvrier noir, 2 si gris, 2 Provisions ou 1 Or si blanc.
	Atelier d'orfèvre : gagner 3 PA si Ouvrier noir, 2 PA si gris ou blanc.
	Payer 1 Bétail pour gagner 2 Provisions.
Le joueur doit choisir entre Préparer un Raid ou Lancer un Raid : (début...)	Langhùs : au choix soit : Faire une Offrande au Jarl.
	Payer les Butins et/ou l'Or indiqués sur la tuile Offrande choisie.
	Prendre la tuile Offrande et la placer face cachée devant soi.
	Remplir la case vide du plateau par une nouvelle tuile Offrande.
	Mettre dans sa main une des cartes Équipage à gauche du plateau Taverne.
	Charmer la Foule : Récupérer l'Hydromel et 1 éventuelle PA selon indications au-dessus de l'emplacement.
	Déplacer vers la droite les cartes restantes et remplir l'espace vide.
	Choisir une Quête disponible.
	Défausser de sa main assez de cartes Villageois pour d'atteindre (ou dépasser) la Force nécessaire.
	Gagner immédiatement les récompenses de la Quête.
Taverne : au choix avec n'importe quel Ouvrier soit : Accomplir une Quête :	Prendre et placer la tuile Quête sur l'emplacement le plus à gauche de son plateau.
	Gagner immédiatement les récompenses.
	Prendre et placer la tuile Réputation sur l'emplacement le plus à gauche de son plateau.
	Pas de limite pour les tuiles Quête et Réputation, mais bonus limité aux 10 premières.
Prendre 1 Ouvrier du Village, résoudre l'action du lieu et garder l'Ouvrier pour le prochain tour.	Ne pas reprendre l'Ouvrier placé lors de ce tour.
	Résolution de l'action facultative.

Vérifier les conditions demandées (taille de l'Équipage; type d'Ouvrier; les ressources) d'un emplacement d'Objectif.

Placer 1 Ouvrier sur un emplacement Ouvrier d'un Objectif, selon la couleur demandé.

Payer les ressources demandés à la Réserve principale.

Toujours 1 PV pour les Ports.

Ajouter des jetons Hydromel sur des Membres d'Équipage pour ajouter +1 de Force.

Déterminer sa Force Militaire.

Lancer le nombre de dés rouges indiqués par l'Objectif.

Ajouter la Force de l'Équipage, indiqué en haut sur les cartes Équipage. Réduire de 1 pour chaque jeton Blessure sur une carte Équipage.

Appliquer les modificateurs des cartes Équipage.

Ajouter sa valeur d'Armement (piste du plateau).

Comparer sa Force (égal ou supérieure) et appliquer la récompense PV correspondante.

Défausser les jetons Hydromel joués.

Gagner les PV supplémentaires pour ses Membres d'Équipage.

Gagner les Gloires correspondantes à la tranche de Force dépassant le requis au Raid (voir plateau Hameau; sauf Ports).

Prendre le nouvel Ouvrier et le Butin de l'emplacement pillé à sa réserve.

Piocher et placer une tuile Quête sur l'emplacement vidé.

Retourner autant de cartes Jarl que de jetons Jarls récupérés.

Placer les marqueurs Jarl sur son plateau confrontation sur la zone de son choix.

Prendre autant de Blessure que la Force du Jarl +1.

Répartir ces Blessures sur son Équipage au max de leur Force (sauf Force à 0 et Jarls récupérés durant ce raid)

Gagner la récompense du combat, en bas à droite de la carte Jarl.

Avancer son marqueur Gloire de 2 sur la piste Gloire.

Défausser la carte Jarl.

Prendre autant de Blessure que la Force du Jarl -1.

Répartir ces Blessures sur son Équipage au maximum de leur Force (sauf Force à 0 et Jarls récupérés durant ce raid)

Payer le coût en PA indiqué sur la carte Jarl.

Ajouter la carte Jarl à son Équipage.

Défausser la carte Jarl sans prendre de Blessures.

Perdre 1 Gloire ou PV (rien si aucun disponible).

Défausser 1 Équipage pour chaque Valkyrie prise (sauf Jarls récupérés lors de ce raid). Si Valkyries > Membres d'Équipage, défausser les Valkyries excédentaires.

Déplacer d'une case son marqueur sur la piste Valkyries pour chaque Valkyrie prise.

Défausser les cubes Valkyrie dans la Réserve principale.

Le joueur doit choisir entre Préparer un Raid ou Lancer un Raid : (...fin)

Lancer un Raid :

Résoudre les actions des Valkyries (marqueurs et dés) et/ou des Jarls (Jarls en premier).

Jarl : (Force 5/6; Recrutement 3/4)

Choisir pour chaque Jarl entre Tuer, Soudoyer ou Fuir, puis résoudre les rencontres dans cet ordre :

Tuer :

Soudoyer :

Fuir :

Valkyrie :

Fin de tour :

Le joueur ne doit pas avoir plus de 8 PA, 8 Provisions, 8 cartes en main, 8 Hydromels.