

Shipwrights of the North Sea - Aide de Jeu - DCDP

Base + Extension The TownFolk

Déroulement d'une Manche :																																																																					
	Le 1er joueur pioche autant de cartes que de joueurs +1.																																																																				
Phase du	En commençant par le 1er joueur, chaque joueur choisit 1 carte et passe le paquet au joueur suivant.																																																																				
Matin :	Le dernier défausse la dernière carte en surplus près de son plateau.																																																																				
Planifier	Répéter 2 fois cette phase, ainsi chaque joueur a 3 cartes en main.																																																																				
	Les cartes non sélectionnées sont défausser dans la pioche.																																																																				
	En commençant par le 1er joueur, chaque joueur effectue toutes ses actions avant le tour du joueur suivant.																																																																				
	<table border="0" style="width: 100%;"> <tr> <td style="width: 30%;">Acheter des Ressources :</td> <td>Payer 2 Ors et défausser 2 Ouvriers pour gagner les Ressources indiquées par le dos de la carte au-dessus de la pioche.</td> </tr> <tr> <td></td> <td>Révéler une carte Outil (jaune) de sa main.</td> </tr> <tr> <td>Acheter un Outil :</td> <td>Payer le coût en Or indiqué au bas de la carte.</td> </tr> <tr> <td></td> <td>Poser la carte face visible à gauche de son plateau.</td> </tr> <tr> <td></td> <td>1 Outil max en jeu; possibilité de défausser un Outil à tout moment.</td> </tr> <tr> <td>Recruter un Spécialiste :</td> <td>Révéler une carte Spécialiste (rouge) de sa main.</td> </tr> <tr> <td></td> <td>Poser la carte face visible à gauche de son plateau.</td> </tr> <tr> <td></td> <td>4 Spécialistes max en jeu; possibilité d'avoir plusieurs Spécialistes identiques; possibilité de défausser un Spécialiste à tout moment.</td> </tr> <tr> <td>Appeler un Civil :</td> <td>Révéler une carte Civil (grise) de sa main et réaliser son effet (au bas de la carte).</td> </tr> <tr> <td rowspan="10" style="vertical-align: middle;">Chaque joueur effectue des actions à loisir (en variété et en nombre) mais devra avoir jouer ou défausser ses 3 cartes.</td> <td>Commencer la construction d'un bateau :</td> <td>Placer la carte Bateau depuis sa main sur un emplacement Chantier libre.</td> </tr> <tr> <td></td> <td>Possibilité d'avoir deux Bateaux de même type.</td> </tr> <tr> <td></td> <td>Doit être déjà placé sur son plateau.</td> </tr> <tr> <td></td> <td>Payer l'Or demandé.</td> </tr> <tr> <td>Finir la construction d'un Bateau :</td> <td>Dépenser les Ouvriers et les Ressources demandés dans la réserve générale.</td> </tr> <tr> <td></td> <td>Défausser les cartes Outil utilisées.</td> </tr> <tr> <td></td> <td>Défausser les cartes Spécialiste demandées, depuis son plateau ou de sa main.</td> </tr> <tr> <td></td> <td>Déplacer la carte Bateau vers l'extérieur du plateau.</td> </tr> <tr> <td>Construire un Bâtiment :</td> <td>Un seul Bâtiment de chaque type par joueur.</td> </tr> <tr> <td></td> <td>Révéler une carte Bâtiment de sa main.</td> </tr> <tr> <td></td> <td>Dépenser l'Or et les ouvriers demandés.</td> </tr> <tr> <td></td> <td>Poser la carte à droite du plateau.</td> </tr> <tr> <td></td> <td>Placer 1 Ouvrier sur une case Citadin libre et résoudre l'action immédiatement.</td> </tr> <tr> <td></td> <td>Cartographe : Utiliser un Spécialiste à la place de celui désigné pour construire un Bateau.</td> </tr> <tr> <td></td> <td>Bijoutier : Défausser 1 carte pour 2 Or, 2>3 Or ou 3>5 Or.</td> </tr> <tr> <td></td> <td>Cueilleuse : Défausser la première carte de la pioche et gagner 1 Ressource.</td> </tr> <tr> <td></td> <td>Activer un Citadin :</td> <td> <table border="0" style="width: 100%;"> <tr> <td style="width: 30%;">Garde :</td> <td>Déplacer tous les Ouvriers du plateau Citadins dans son Village (dont l'Ouvrier placé sur cette case).</td> </tr> <tr> <td>Valkyrie :</td> <td>Choisir entre défausser 1 Spécialiste ou 1 Bateau en construction de son plateau, ou gagner 1 jeton Bouclier.</td> </tr> <tr> <td></td> <td>Si Bouclier, placer immédiatement ce Bouclier sur un Spécialiste ou un Bateau en construction, qui sera protégé de toute attaque.</td> </tr> </table> </td> </tr> <tr> <td></td> <td>Chaque joueur gagne 1 Or par Ouvrier dans son Village et l'Or de ses bateaux construits.</td> </tr> <tr> <td>Phase du</td> <td>Chaque joueur reçoit 1 Ouvrier (2 si extension), plus les Ouvriers gagnés ou perdus par ses bateaux construits, soit 1 min.</td> </tr> <tr> <td>Soir :</td> <td>Chaque joueur vérifie les capacités de son Moulin (8 Ressources plus modificateurs de ses Bateaux construits) et son Village (8 Ouvriers), et défausse le surplus.</td> </tr> <tr> <td>Repos</td> <td>À moins que le Pionnier a été joué, passer le pion Pionnier au joueur de gauche et commencer une nouvelle manche.</td> </tr> </table>	Acheter des Ressources :	Payer 2 Ors et défausser 2 Ouvriers pour gagner les Ressources indiquées par le dos de la carte au-dessus de la pioche.		Révéler une carte Outil (jaune) de sa main.	Acheter un Outil :	Payer le coût en Or indiqué au bas de la carte.		Poser la carte face visible à gauche de son plateau.		1 Outil max en jeu; possibilité de défausser un Outil à tout moment.	Recruter un Spécialiste :	Révéler une carte Spécialiste (rouge) de sa main.		Poser la carte face visible à gauche de son plateau.		4 Spécialistes max en jeu; possibilité d'avoir plusieurs Spécialistes identiques; possibilité de défausser un Spécialiste à tout moment.	Appeler un Civil :	Révéler une carte Civil (grise) de sa main et réaliser son effet (au bas de la carte).	Chaque joueur effectue des actions à loisir (en variété et en nombre) mais devra avoir jouer ou défausser ses 3 cartes.	Commencer la construction d'un bateau :	Placer la carte Bateau depuis sa main sur un emplacement Chantier libre.		Possibilité d'avoir deux Bateaux de même type.		Doit être déjà placé sur son plateau.		Payer l'Or demandé.	Finir la construction d'un Bateau :	Dépenser les Ouvriers et les Ressources demandés dans la réserve générale.		Défausser les cartes Outil utilisées.		Défausser les cartes Spécialiste demandées, depuis son plateau ou de sa main.		Déplacer la carte Bateau vers l'extérieur du plateau.	Construire un Bâtiment :	Un seul Bâtiment de chaque type par joueur.		Révéler une carte Bâtiment de sa main.		Dépenser l'Or et les ouvriers demandés.		Poser la carte à droite du plateau.		Placer 1 Ouvrier sur une case Citadin libre et résoudre l'action immédiatement.		Cartographe : Utiliser un Spécialiste à la place de celui désigné pour construire un Bateau.		Bijoutier : Défausser 1 carte pour 2 Or, 2>3 Or ou 3>5 Or.		Cueilleuse : Défausser la première carte de la pioche et gagner 1 Ressource.		Activer un Citadin :	<table border="0" style="width: 100%;"> <tr> <td style="width: 30%;">Garde :</td> <td>Déplacer tous les Ouvriers du plateau Citadins dans son Village (dont l'Ouvrier placé sur cette case).</td> </tr> <tr> <td>Valkyrie :</td> <td>Choisir entre défausser 1 Spécialiste ou 1 Bateau en construction de son plateau, ou gagner 1 jeton Bouclier.</td> </tr> <tr> <td></td> <td>Si Bouclier, placer immédiatement ce Bouclier sur un Spécialiste ou un Bateau en construction, qui sera protégé de toute attaque.</td> </tr> </table>	Garde :	Déplacer tous les Ouvriers du plateau Citadins dans son Village (dont l'Ouvrier placé sur cette case).	Valkyrie :	Choisir entre défausser 1 Spécialiste ou 1 Bateau en construction de son plateau, ou gagner 1 jeton Bouclier.		Si Bouclier, placer immédiatement ce Bouclier sur un Spécialiste ou un Bateau en construction, qui sera protégé de toute attaque.		Chaque joueur gagne 1 Or par Ouvrier dans son Village et l'Or de ses bateaux construits.	Phase du	Chaque joueur reçoit 1 Ouvrier (2 si extension), plus les Ouvriers gagnés ou perdus par ses bateaux construits, soit 1 min.	Soir :	Chaque joueur vérifie les capacités de son Moulin (8 Ressources plus modificateurs de ses Bateaux construits) et son Village (8 Ouvriers), et défausse le surplus.	Repos	À moins que le Pionnier a été joué, passer le pion Pionnier au joueur de gauche et commencer une nouvelle manche.
Acheter des Ressources :	Payer 2 Ors et défausser 2 Ouvriers pour gagner les Ressources indiquées par le dos de la carte au-dessus de la pioche.																																																																				
	Révéler une carte Outil (jaune) de sa main.																																																																				
Acheter un Outil :	Payer le coût en Or indiqué au bas de la carte.																																																																				
	Poser la carte face visible à gauche de son plateau.																																																																				
	1 Outil max en jeu; possibilité de défausser un Outil à tout moment.																																																																				
Recruter un Spécialiste :	Révéler une carte Spécialiste (rouge) de sa main.																																																																				
	Poser la carte face visible à gauche de son plateau.																																																																				
	4 Spécialistes max en jeu; possibilité d'avoir plusieurs Spécialistes identiques; possibilité de défausser un Spécialiste à tout moment.																																																																				
Appeler un Civil :	Révéler une carte Civil (grise) de sa main et réaliser son effet (au bas de la carte).																																																																				
Chaque joueur effectue des actions à loisir (en variété et en nombre) mais devra avoir jouer ou défausser ses 3 cartes.	Commencer la construction d'un bateau :	Placer la carte Bateau depuis sa main sur un emplacement Chantier libre.																																																																			
		Possibilité d'avoir deux Bateaux de même type.																																																																			
		Doit être déjà placé sur son plateau.																																																																			
		Payer l'Or demandé.																																																																			
	Finir la construction d'un Bateau :	Dépenser les Ouvriers et les Ressources demandés dans la réserve générale.																																																																			
		Défausser les cartes Outil utilisées.																																																																			
		Défausser les cartes Spécialiste demandées, depuis son plateau ou de sa main.																																																																			
		Déplacer la carte Bateau vers l'extérieur du plateau.																																																																			
	Construire un Bâtiment :	Un seul Bâtiment de chaque type par joueur.																																																																			
		Révéler une carte Bâtiment de sa main.																																																																			
	Dépenser l'Or et les ouvriers demandés.																																																																				
	Poser la carte à droite du plateau.																																																																				
	Placer 1 Ouvrier sur une case Citadin libre et résoudre l'action immédiatement.																																																																				
	Cartographe : Utiliser un Spécialiste à la place de celui désigné pour construire un Bateau.																																																																				
	Bijoutier : Défausser 1 carte pour 2 Or, 2>3 Or ou 3>5 Or.																																																																				
	Cueilleuse : Défausser la première carte de la pioche et gagner 1 Ressource.																																																																				
	Activer un Citadin :	<table border="0" style="width: 100%;"> <tr> <td style="width: 30%;">Garde :</td> <td>Déplacer tous les Ouvriers du plateau Citadins dans son Village (dont l'Ouvrier placé sur cette case).</td> </tr> <tr> <td>Valkyrie :</td> <td>Choisir entre défausser 1 Spécialiste ou 1 Bateau en construction de son plateau, ou gagner 1 jeton Bouclier.</td> </tr> <tr> <td></td> <td>Si Bouclier, placer immédiatement ce Bouclier sur un Spécialiste ou un Bateau en construction, qui sera protégé de toute attaque.</td> </tr> </table>	Garde :	Déplacer tous les Ouvriers du plateau Citadins dans son Village (dont l'Ouvrier placé sur cette case).	Valkyrie :	Choisir entre défausser 1 Spécialiste ou 1 Bateau en construction de son plateau, ou gagner 1 jeton Bouclier.		Si Bouclier, placer immédiatement ce Bouclier sur un Spécialiste ou un Bateau en construction, qui sera protégé de toute attaque.																																																													
Garde :	Déplacer tous les Ouvriers du plateau Citadins dans son Village (dont l'Ouvrier placé sur cette case).																																																																				
Valkyrie :	Choisir entre défausser 1 Spécialiste ou 1 Bateau en construction de son plateau, ou gagner 1 jeton Bouclier.																																																																				
	Si Bouclier, placer immédiatement ce Bouclier sur un Spécialiste ou un Bateau en construction, qui sera protégé de toute attaque.																																																																				
	Chaque joueur gagne 1 Or par Ouvrier dans son Village et l'Or de ses bateaux construits.																																																																				
Phase du	Chaque joueur reçoit 1 Ouvrier (2 si extension), plus les Ouvriers gagnés ou perdus par ses bateaux construits, soit 1 min.																																																																				
Soir :	Chaque joueur vérifie les capacités de son Moulin (8 Ressources plus modificateurs de ses Bateaux construits) et son Village (8 Ouvriers), et défausse le surplus.																																																																				
Repos	À moins que le Pionnier a été joué, passer le pion Pionnier au joueur de gauche et commencer une nouvelle manche.																																																																				

Préparation :

Mélanger les cartes et former une pioche au milieu de la table.

Créer des réserves pour les ressources (le Bois, la Laine, le Fer) et les Ouvriers au centre de la table.

Chaque joueur prend : 1 plateau ; 1 carte Référence ; 1 Bateau d'or, placé sur le 5 du Rivage.

2 Ressources au choix, pris dans la réserve générale et placés sur le Moulin.

3 Ouvriers, pris dans la réserve générale et placés dans le Village.

Placer le plateau Citadins et 1 jeton Bouclier par joueur au centre de la table.

Définir un 1er joueur et lui donner le pion Pionnier.

Fin de partie et Victoire :

Dès qu'un joueur a construit son 4e Bateau, finir la manche.

Le ou les joueurs avec le plus de points Militaire (drapeau rouge sur les Bateaux) gagnent 1 marqueur 3PV.

Chaque joueur additionne ses Points de Victoire : Bateaux construits + Bâtiments + Bonus Militaire.

Le joueur ayant le plus de PV gagne la partie; si égalité celui avec le plus d'Or.