



THE NORTH SEA RUNESAGA

APERÇU

North Sea Runesaga est une compétition épique pour 2-4 joueurs qui doivent rassembler un maximum de Pierres Runiques et gagner le titre hautement convoité de Chef. Les joueurs progresseront à travers chaque chapitre de la Saga North Sea (Shipwrights, Raiders et Explorers)

Chaque chapitre offre aux joueurs la possibilité de collecter 3 Pierres Runiques. Celles-ci sont attribuées aux premiers à réaliser des objectifs spécifiques. Gagner des Pierres Runiques octroie aussi aux joueurs des avantages pour les chapitres suivants.

Chacune de ces Pierres Runiques a aussi 1 ou 2 inscription(s) (Bouclier, Corne et Marteau). Le premier joueur qui rassemble 3 Inscriptions d'un même type collecte une Pierre Runique supplémentaire pour ses effets.

Les joueurs gagnent aussi 2 Pierres Runiques pour chaque victoire de chapitre et 1 Pierre Runique pour une deuxième place (*sous conditions*). Cependant, les Pierres Runiques ainsi récoltées n'attribuent ni Inscriptions, ni avantages dans le jeu.

Une fois les 3 chapitres joués, le joueur qui comptabilise le plus de Pierres Runiques est le gagnant général et obtient le titre de Chef !



MATÉRIEL



6 x

Pierres Runiques
Shipwrights
(Dos rouge)



6 x

Pierres Runiques
Raiders
(Dos vert)



6 x

Pierres Runiques
Explorers
(Dos bleu)



6 x

Pierres
Runiques
Inscription
(Dos noir)



2 x

Plateaux Pierres Runiques
double-face



4 x

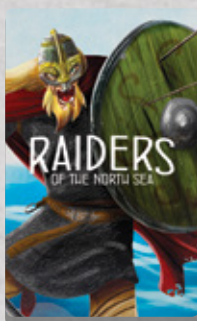
Plateaux Clan
(au 4 couleurs des
joueurs)

Contenu bonus



16 x

Cartes Shipwrights
(à ajouter au jeu de
base)



22 x

Cartes Raiders (à
ajouter au jeu
de base)



2 x

Impressions "Collector"
de l'auteur, Shem Phillips et
de l'illustrateur, The Mico

MISE EN PLACE

Pour mettre en place Runesaga, suivez les étapes suivantes :

1. Placez les 2 Plateaux Pierres Runiques sur n'importe quelle face à côté de la zone de jeu.
2. Sur 1 des plateaux Pierres Runiques, placez en ligne 3 Pierres Runiques Inscription faces visibles, montrant leurs objectifs.
3. Chaque joueur prend un Plateau Clan de la couleur choisie. Ce sera la couleur des joueurs pour les 3 chapitres.

Note : les Plateaux Clan ont deux faces. Pour joueur à Runesaga, utilisez la face montrant les conditions pour se qualifier pour la 2ème place. Le côté opposé est utilisé pour la variante Chapitre Simple (expliquée plus loin)

Les instructions suivantes expliquent comment installer chaque chapitre :

1. Remettez toutes les Pierres Runiques non collectées durant le chapitre précédent dans la boîte (pas les Pierres Runiques Inscription). Ignorez cette étape lors de la mise en place de Shipwrights.
2. Mélangez les 6 Pierres Runiques du chapitre en cours et placez-en 3 faces visibles en ligne sur le 2ème Plateau Pierres Runiques. Empilez les 3 Pierres restantes faces cachées à côté des Plateaux Pierres Runiques.
3. Mise en place du chapitre en cours selon les règles habituelles. Toutes les règles s'appliquent.
4. Déterminez le 1er joueur. Le plus jeune joueur débute le chapitre Shipwrights. Pour Raiders et Explorers, c'est le joueur à gauche du 1er joueur du chapitre précédent qui commence.



1er Plateau Pierres Runiques avec 3 Pierres Runiques Inscription



2ème Plateau Pierres Runiques avec 3 Pierres Runiques du chapitre en cours.



3 Pierres Runiques du chapitre en cours, faces cachées

COLLECTER DES PIERRES RUNIQUES

Pour gagner la Saga North Sea et prétendre au titre de Chef, les joueurs devront collecter plus de Pierres Runiques que leurs adversaires. Il y a 2 moyens d'obtenir des Pierres Runiques.

1. Compléter un objectif

Pendant la mise en place de chaque chapitre, 3 Pierres Runiques sont révélées. Chacune a un objectif unique pour le chapitre en cours. Il y a aussi 3 Pierres Runiques Inscription disponibles durant toute la partie. Dès qu'un joueur a achevé un objectif, il prend la Pierre Runique correspondante et la place devant lui face visible. Elle restera ainsi jusqu'à la fin du dernier chapitre. Seul le premier joueur qui achève un objectif peut collecter la Pierre qui s'y rapporte. Cela s'applique aussi pour les Pierres Runiques Inscription.

Les Pierres Runiques comportent 1 ou 2 symbole(s) :



Ce symbole indique un objectif qu'un joueur doit achever pour collecter la Pierre Runique.



Ce symbole indique un avantage pour les chapitres suivants. Seul le joueur qui a collecté une Pierre Runique peut profiter de son avantage.

2. Gagner le chapitre en cours ou terminer deuxième

À la fin de chaque chapitre, le gagnant collecte immédiatement 2 Pierres Runiques. Elles sont prises sur la pile des 3 Pierres Runiques mises de côté plus tôt et sont posées faces cachées devant le joueur vainqueur.

Le joueur qui termine second de chaque chapitre collecte aussi une Pierre Runique dans la pile. Cependant, il ne peut la collecter que si son score ne dépasse pas une certaine différence par rapport au vainqueur. Cette différence maximum varie en fonction des chapitres :

Shipwrights:	maximum 3 PV de différence
Raiders:	maximum 5 PV de différence
Explorers:	maximum 5 PV de différence

S'il y a égalité pour la seconde place, utilisez les règles prévues en cas d'égalité dans les livres de règles de chaque chapitre pour déterminer qui collecte la Pierre Runique.

Toutes les Pierres Runiques collectées de cette manière doivent rester faces cachées jusqu'à la fin du dernier chapitre.



FIN DE LA PARTIE

Une fois que les 3 chapitres ont été joués, la partie prend fin. Les joueurs comptent toutes les Pierres Runiques collectées. Cela inclut toutes les Pierres Runiques faces visibles et faces cachées. Le joueur qui en possède le plus gagne.

En cas d'égalité, le joueur qui a le plus de Pierres Runiques faces cachés est le vainqueur. S'il y a encore égalité, le joueur qui a le plus grand score dans le chapitre Explorers est le vainqueur.

EXEMPLE DE SCORE

Ci-dessous, vous pouvez voir huit Pierres Runiques collectées par un joueur. Voilà comment il les a collectées :

Shipwrights: il est arrivé deuxième mais a aussi construit un Drakkar avant les autres.

Raiders: il s'est débrouillé pour achever deux objectifs, mais n'a terminé ni premier, ni second.

Explorers: cette fois, il a gagné et il a achevé un objectif. Il a aussi collecté une Pierre Runique Inscription pour avoir été le premier joueur à gagner trois Pierres Runiques avec un marteau.



VARIANTE CHAPITRE SIMPLE

Les Pierres Runiques peuvent aussi être utilisées en ne jouant qu'à un seul chapitre. Les joueurs pourront scorer des Points de Victoire supplémentaires en achevant des objectifs variés.

Pour mettre en place un chapitre simple, suivez les étapes suivantes :

1. Installez le chapitre désiré (Shipwrights, Raiders, Explorers) comme indiqué dans son livre de règles. Toutes les règles s'appliquent normalement.
2. Placez 1 Plateau Pierres Runiques sur n'importe quelle face à côté de la zone de jeu.
3. Mélangez les 6 Pierres Runiques correspondant au chapitre choisi et placez en 3 en ligne, faces visibles sur le plateau de Pierres Runiques. Remettez les 3 Pierres restantes dans la boîte.
4. Chaque joueur prend le Plateau Clan de la couleur qu'il a choisie. Pour cette variante, les joueurs utilisent le côté qui indique les Points de Victoire pour les Inscriptions.

Comme dans une partie de Runesaga régulière, les 3 Pierres Runiques faces visibles montrent aux joueurs différents objectifs à réaliser pendant le déroulement du chapitre.

Dès qu'un joueur achève un objectif, il prend la pierre runique et la place devant lui face visible.

À la fin de la partie, les joueurs marquent des Points de Victoire pour chaque Inscription de chaque Pierre Runique qu'ils ont collectées. Chaque Inscription vaut 1 PV dans une partie de Shipwrights et 2 PV pour une partie de Raiders ou de Explorers (comme indiqué sur chaque Plateau Clan).

Par exemple :
si un joueur a collecté ces deux Pierres Runiques durant une partie de Raiders, il gagnera un total de 6 PV à la fin de la partie (3 Inscriptions : 2 Cornes et 1 Marteau).

