

An illustration featuring three prominent Viking characters in the upper half. On the left is a man with a white beard and a white cloth covering his right eye. In the center is a man with a white beard and a green geometric tattoo on his forehead. On the right is a woman with blonde hair and a green shawl. Below them is a Viking longship with a red and orange striped sail, sailing on a blue sea. The background shows a misty, blue sky and other ships in the distance.

EXPLORERS OF THE NORTH SEA

GAME DESIGN – SHEM PHILLIPS
ILLUSTRATION – MIHAJLO DIMITRIEVSKI
GRAPHIC DESIGN & LAYOUTS – SHEM PHILLIPS

COPYRIGHT 2016 GARPHILL GAMES
WWW.GARPHILL.COM

Explorers of the North Sea se déroule dans les dernières années de l'ère Viking. En tant qu'ambitieux capitaines, les joueurs cherchent de nouvelles terres à coloniser et à contrôler. Ils devront transporter leurs équipages dans les îles nouvellement découvertes pour construire des Avant-Postes, capturer du bétail et réaliser d'autres objectifs. Alors, préparez les Drakkars, il y a de nouveaux horizons à explorer!

BUT DU JEU

L'objectif d'Explorers of the North Sea est de devenir le capitaine le plus prestigieux grâce à une planification et une navigation intelligente. Les joueurs gagnent des Points de Victoire (PV) en contrôlant les îles, en livrant du Bétail, en lançant des raids, en construisant des Avant-Postes et en détruisant les bateaux ennemis. Le jeu se termine au début de l'hiver. À ce moment, le joueur avec le plus de Points de Victoire est déclaré vainqueur!

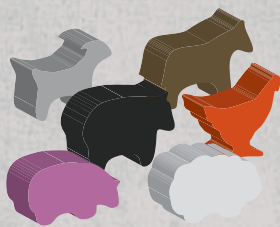
MATÉRIEL



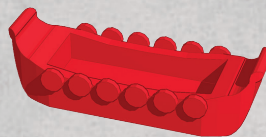
48 Tuiles



2 Tuiles de Départ double-face



26 Bétails
(de 6 Types)



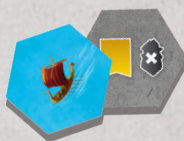
4 Drakkars
(en 4 Couleurs)



11 Cartes Capitaines



14 Jetons Colonie



12 Bateaux ennemis



1 Jeton Hiver

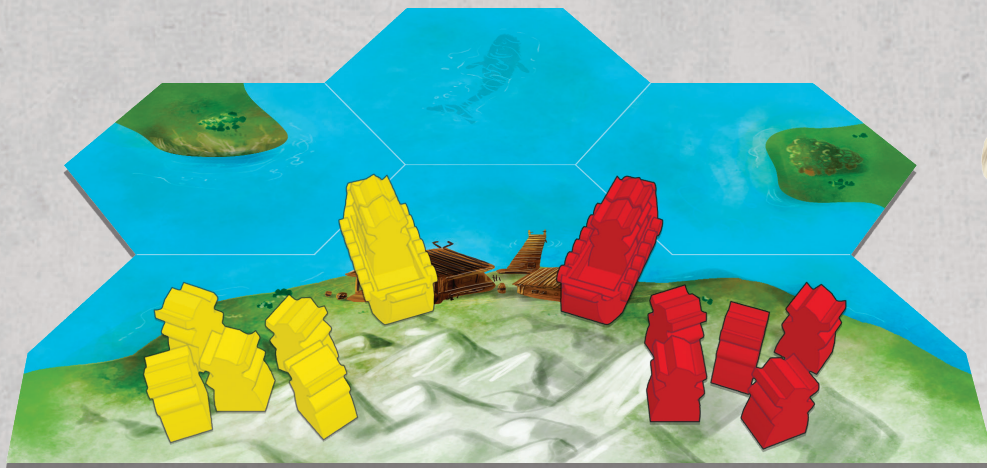


20 Avant-postes
(en 4 Couleurs)



Pour mettre en place Explorers of the North Sea, suivez les étapes suivantes :

1. Choisissez 1 des Tuiles de Départ et placez-la à la portée de tous les joueurs. Assurez-vous qu'il y ait suffisamment d'espace autour d'elle pour placer les Tuiles suivantes. La Tuile de Départ se compose de trois cases fixes et d'une grande zone représentant le continent. *La tuile de départ présentée ci-dessous est conseillée pour une première partie.*
2. Placez le Bétail, les jetons Colonie (*faces cachées*) et les Bateaux Ennemis (*bateaux faces visibles*) à côté de la tuile de départ. *Assurez-vous de bien les mélanger.*
3. Mélangez les 48 Tuiles et distribuez-en trois faces cachées à chaque joueur. Placez les tuiles restantes en une pile face cachée à côté de l'espace de jeu. Les joueurs peuvent regarder leurs tuiles.
4. Mélangez les cartes Capitaines et distribuez-en 2 à chaque joueur. Chaque joueur en choisit 1 et la place face visible devant lui. Les autres Cartes Capitaines sont remises dans la boîte. Chaque capitaine a un bonus de score unique pour la fin de partie (*voir page 12 à 14*).
5. Donnez à chaque joueur 1 Drakkar, 7 Vikings et 5 Avant-Postes de sa couleur.
6. Les joueurs placent leur Drakkar avec 2 Vikings à bord sur la tuile de départ, le long du rivage du continent. Les joueurs placent également leurs Vikings restant sur le continent, prêts à partir en exploration.
7. Tirez le premier joueur au hasard. Le joueur à sa droite (*sens anti-horaire*) prend le jeton hiver.



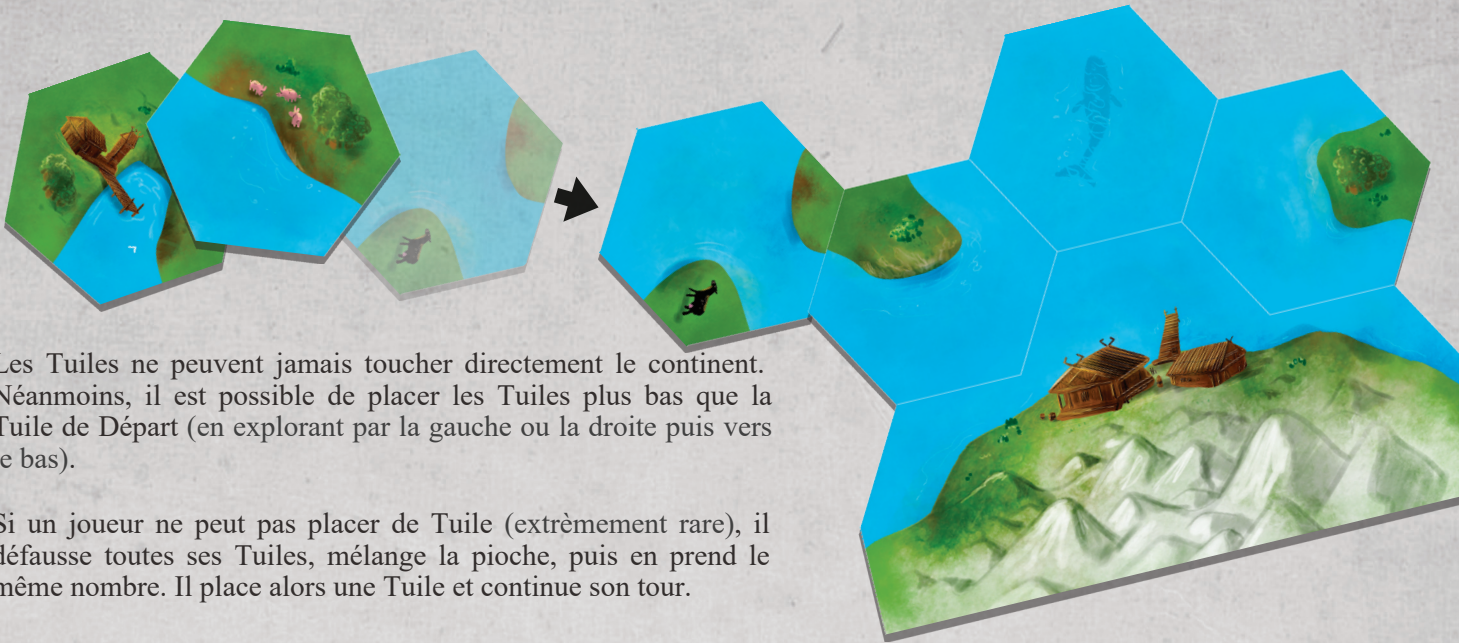
Dans le sens horaire, en commençant par le premier joueur, chaque joueur joue son tour au complet. A son tour, il commence par **placer 1 Tuile** de sa main. Ensuite, il peut **effectuer jusqu'à 4 actions**. Une fois qu'il a effectué toutes les actions qu'il souhaite, il pioche une nouvelle Tuile (*s'il en reste*) et l'ajoute à sa main. On continue ainsi jusqu'à ce que le joueur avec le Jeton Hiver n'ait plus de Tuile dans sa main.

Tout au long du jeu, les joueurs vont faire naviguer leurs Vikings parmi des îles nouvellement découvertes. Sur leurs trajets, ils peuvent construire des Avant-Postes, lancer des raids contre les Colonies, détruire les Bateaux Ennemis et se battre pour le contrôle de chaque île. Ils peuvent également capturer du Bétail et le livrer sur le continent pour plaire à leur Chef de Clan.

PLACER DES TUILES

Avant de réaliser ses actions, un joueur doit d'abord placer une tuile de sa main sur le plateau de jeu. Les Tuiles doivent être placées selon les règles suivantes:

- Elles doivent partager au moins un bord avec la Tuile de Départ ou une autre Tuile.
- Tous les bords doivent correspondre aux Tuiles adjacentes (*terre contre terre, et mer contre mer*).



Les Tuiles ne peuvent jamais toucher directement le continent. Néanmoins, il est possible de placer les Tuiles plus bas que la Tuile de Départ (en explorant par la gauche ou la droite puis vers le bas).

Si un joueur ne peut pas placer de Tuile (extrêmement rare), il défait toutes ses Tuiles, mélange la pioche, puis en prend le même nombre. Il place alors une Tuile et continue son tour.

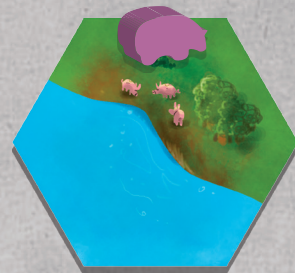
Après avoir placé leur tuile, les joueurs sont amenés à placer du Bétail, un Jeton Colonie ou un Bateau Ennemi. Chaque tuile a une illustration qui indique ce qui doit être placé.

Placer du Bétail

Pour placer du bétail, prenez-en un qui corresponde au type illustré dans la réserve. Placez le bétail sur l'illustration de la tuile.

Note : un seul Bétail est placé, quel que soit le nombre illustré sur la tuile.

Il y a six types différents de Bétail de quantités variables :
6 cochons, 5 poules, 5 chèvres, 4 moutons, 3 bovins et 3 chevaux



1 Cochon est placé sur une tuile avec des cochons



Un jeton Colonie est placé sur une tuile avec une colonie

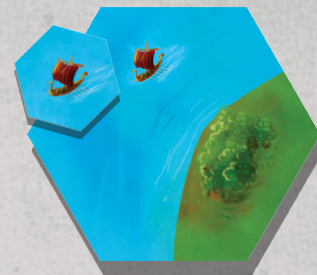
Placez des Jetons Colonie

Pour placer un Jeton Colonie, prenez-en un au hasard dans la réserve et retournez-le pour révéler sa force militaire (nombre imprimé). Placez le Jeton Colonie sur l'illustration colonie de la tuile.

Placer des Bateaux Ennemis

Pour placer des bateaux ennemis, prenez-en un au hasard dans la réserve sans le retourner. Placez le Bateau Ennemi (face cachée) sur l'illustration de la tuile

Les joueurs n'ont pas le droit de voir ce qui est sur le verso de chaque Bateau Ennemi avant qu'il ait été détruit (voir page sept).



Un Bateau Ennemi est placé sur une tuile avec un bateau

Après avoir placé sa tuile et ajouté le Bétail, le Jeton Colonie ou le Bateau Ennemi, le joueur actif **peut réaliser jusqu'à 4 actions**. Le joueur peut faire plusieurs fois la même action s'il le souhaite. Les actions peuvent être faites dans n'importe quel ordre.

Les actions disponibles sont :

1. Charger un Drakkar
2. Décharger un Drakkar + *Livrer du Bétail*
3. Déplacer un Drakkar + *Détruire un Bateau Ennemi*
4. Déplacer des Vikings + *Attaquer une Colonie*
5. Transporter du Bétail
6. Construire un Avant-Poste (*Coûte 2 actions*)



1. Charger un Drakkar

Chaque Drakkar peut transporter jusqu'à 3 Vikings ou Bétail(dans n'importe quelle combinaison). Pour 1 action, les joueurs peuvent embarquer n'importe quel nombre de Vikings ou de Bétail dans leur Drakkar.

Lors du chargement d'un Drakkar, les règles suivantes s'appliquent :

- Tous les Vikings et Bétail embarqués doivent être situés sur la même Tuile que le Drakkar.
- Le Bétail ne peut pas embarquer tout seul. Il doit être déplacé avec au moins 1 Viking ou il doit y avoir au moins un Viking présent sur le terrain quand il est embarqué.



2. Décharger un Drakkar

Pour 1 action, les joueurs peuvent débarquer autant de Vikings et de Bétail de leur Drakkar qu'il le souhaite .

Lors du débarquement d'un Drakkar, les règles suivantes s'appliquent :

- Tous les Vikings et Bétail doivent être débarqués sur la même Tuile que le Drakkar.
- Le Bétail ne peut pas débarquer tout seul. Il doit être déplacé avec au moins 1 Viking, ou il doit y avoir au moins un Viking présent sur le Drakkar quand il est débarqué.

+ *Livrer du Bétail :*

Un joueur marque des Points de Victoire quand il livre du Bétail sur le Continent. Quand un joueur débarque du Bétail sur le Continent, ce Bétail est immédiatement placé sur sa carte Capitaine. Il sera décompté en fin de partie. Les joueurs marquent des Points de Victoire en livrant des lots de Bétail de types différents. Le décompte du score lié au Bétail est expliqué en détail plus loin.



3. Déplacer un Drakkar

Les joueurs devront déplacer leur Drakkar pour transporter leurs Vikings et leur Bétail entre les Îles. Pour 1 action, un joueur peut déplacer son Drakkar vers une mer connectée d'une Tuile adjacente.


Lors du déplacement d'un Drakkar les règles suivantes s'appliquent:

- Les Drakkars ne naviguent pas seuls. Pour déplacer un Drakkar, un joueur doit au moins avoir 1 Viking à bord.
- Les Drakkars ne peuvent pas traverser les terres. Ils doivent être déplacés entre des espaces de mer connectés.
- Le nombre de Drakkars sur une même Tuile n'est pas limité.
- Un Drakkar avec moins de 2 Vikings à bord ne peut pas se déplacer sur un espace mer où se trouve un Bateau Ennemi.

+ *Détruire un Bateau Ennemi :*

Les joueurs gagnent 1 Point de Victoire pour chaque Bateau Ennemi détruit. Pour détruire un Bateau Ennemi, les joueurs doivent déplacer leur Drakkar (avec au moins 2 Vikings à bord) sur le même espace mer de la même Tuile. Le Bateau Ennemi est immédiatement détruit (cela ne nécessite pas d'action supplémentaire). Cependant, les joueurs peuvent perdre un viking de leur Drakkar selon ce qui est noté sur le verso du Bateau Ennemi. Il y a 2 possibilités :

 = aucun Viking ne meurt

 = 1 Viking meurt

Les joueurs doivent retourner le Bateau Ennemi pour découvrir leur sort. S'il n'y a pas de Viking qui meurt, le joueur actif place le Bateau Ennemi sur sa Carte Capitaine et continue son tour. Si un Viking meurt, le joueur actif doit enlever un viking de son Drakkar et le placer sur sa Carte Capitaine au même titre que la Bateau Ennemi. Il restera là jusqu'à la fin de la partie. Les joueurs gagnent des Points de Victoire pour chaque Viking valeureusement perdu au combat. Marquer des Points de Victoire pour les Vikings morts est expliqué plus loin.





4. Déplacer des Vikings

Parfois les Vikings devront quitter leur Drakkar et voyager par la terre, que ce soit pour lancer un raid sur une Colonie ou pour capturer du Bétail. Pour 1 action, un joueur peut déplacer 1 ou 2 Viking(s) vers une terre connectée sur une Tuile adjacente à celle où il(s) se trouve(nt).

Lors du déplacement des Vikings les règles suivantes s'appliquent :

- Les Vikings ne peuvent pas nager à travers la mer. Ils doivent être déplacés sur des terres connectées.
- Il n'y a pas de limite au nombre de Vikings sur une même Tuile, peu importe leur couleur.

+ Attaquer une Colonie :

Certaines Tuiles contiennent des Colonies. Quand une Tuile Colonie est tirée, un Jeton Colonie y est placé, révélant la force militaire de la Colonie (2 à 5). Pour attaquer avec succès une colonie, les joueurs doivent déplacer sur celle-ci un nombre de Vikings leur appartenant égal ou supérieur à la force militaire de la colonie (une Colonie avec une force militaire de 4 requiert 4 vikings ou plus pour être conquise). La colonie est immédiatement conquise s'il y a suffisamment de Vikings (cela ne demande pas d'action supplémentaire).

Les Vikings à bord d'un Drakkar ou de l'autre côté d'une mer ne comptent pas pour un raid. Une fois la colonie conquise, le joueur actif place le Jeton Colonie face cachée sur sa Carte Capitaine. À la fin de la partie, il scorera un nombre de Points de Victoires égal à la force militaire de la Colonie conquise.



5. Transport de Bétail

Souvent les joueurs devront transporter le Bétail à travers les terres avant de l'embarquer. Pour 1 action, un joueur peut déplacer 1 Viking avec 1 Bétail vers une terre connectée sur une Tuile adjacente.

Lors du déplacement du Bétail les règles suivantes s'appliquent :

- Le Bétail ne peut pas se transporter lui-même. Il doit être accompagné d'au moins 1 Viking.
- Le Bétail ne peut pas nager à travers la mer. Il doit être déplacé sur des terres connectées.
- Il n'y a pas de limite au nombre de Bétail de n'importe quel type sur une même Tuile.
- Tout le Bétail peut être déplacé par n'importe quel joueur. Mais les joueurs ne peuvent pas voler du Bétail sur le Drakkar d'un adversaire.



6. Construire un Avant-Poste

À la fin de la partie, les joueurs marquent des Points de Victoire pour chaque Île complétée (complètement entourée par la mer) qu'ils contrôlent. Gagner des Points de Victoire grâce aux Îles est expliqué plus loin. Le moyen le plus efficace de contrôler une Île est d'y construire un Avant-Poste. Pour 2 actions, les joueurs peuvent construire un Avant-Poste à un point où trois tuiles se rejoignent par la terre.

Lors de la construction d'un avant-poste, les règles suivantes s'appliquent :

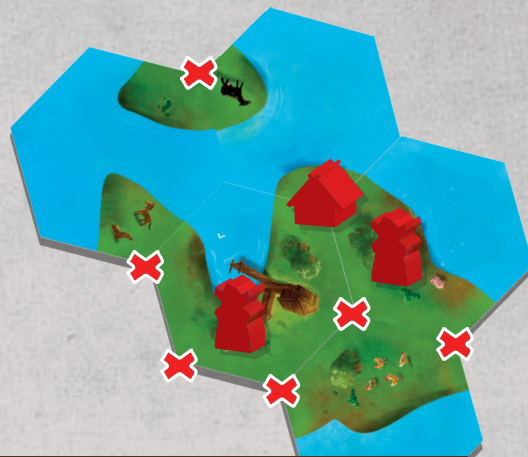
- Chaque Tuile peut uniquement être connectée à 1 Avant-Poste, peu importe la couleur du joueur.
- Les joueurs doivent avoir au moins 2 Vikings présents sur terre, immédiatement autour de l'Avant-Poste. Ces Vikings peuvent être sur n'importe lesquelles des 3 Tuiles connectées à l'Avant-Poste (*ils peuvent être les 2 sur une même tuile*).
- Les 3 Tuiles doivent être placées avant que l'Avant-Poste ne puisse être construit.
- Un joueur ne peut construire que 5 Avant-Postes. Une fois construits, ils ne peuvent pas être déplacés ou retirés.

Chaque Avant-Poste construit rapportera des Points de Victoire au joueur à la fin de la partie (2 PV pour le 1er, 3 PV pour le 2ème, 4 PV pour le 4ème, etc). Comme indiqué plus tôt, ils participent aussi au contrôle des Îles à la fin de la partie. Gagner des Points de Victoire grâce aux Îles est expliqué plus loin.

Exemple :

Le Rouge a 2 Vikings adjacents au point où 3 Tuiles sont en contact par la terre. Il dépense 2 actions pour construire un Avant-Poste. Aucun joueur (y compris le Rouge), ne peut plus construire d'Avant-Poste sur aucune de ces 3 Tuiles (comme indiqué par la ✗).

Cette règle ne se limite pas à interdire la construction d'un Avant-Poste sur cette Île, mais aussi sur toutes les autres Îles de ces 3 Tuiles (notez la ✗ en haut à gauche de l'illustration).



PIOCHER DES TUILES

Une fois que le joueur a réalisé ses actions (jusqu'à 4), il finit son tour en piochant une nouvelle Tuile qu'il ajoute à sa main. Si il n'en reste plus, il n'en pioche pas, dans ce cas il ne reste que quelques tours à jouer.

La partie prend fin immédiatement après le tour où le joueur ayant le Jeton Hiver n'a plus de Tuiles en main. Cela doit faire exactement 48 tours de jeu (il y a 48 Tuiles). Néanmoins, si un joueur oublie de placer une Tuile à son tour il est possible que la partie finisse avec 1 ou plusieurs joueurs ayant encore des Tuiles en main. Dans tous les cas dès que le dernier joueur a fini son tour la partie prend fin et le décompte du score commence.

DÉCOMPTE DES SCORES

Les joueurs peuvent utiliser le Bloc de Scores pour calculer leurs scores.

Il y a 7 points à considérer :

1. Le Bétail livré
2. Les Avant-Postes construits
3. Les Bateaux Ennemis détruits
4. Les Colonies conquises
5. Les Vikings morts
6. Les Îles contrôlées
7. Les Cartes Capitaines

PLAYER	MATT	STEPH	ANDREW	BEN
LIVESTOCK	6	15	10	17
OUTPOSTS	20	5	14	9
ENEMY SHIPS	4	1		2
SETTLEMENTS	7	3	12	5
VIKING DEATHS	4			4
ISLANDS	6	12	4	3
CAPTAIN	4	6	2	5
TOTAL	51	42	42	45

Reportez les scores de chaque joueur pour chacun des 7 décomptes, puis additionnez-les.

Le joueur avec le total le plus élevé est le vainqueur! En cas d'égalité, le joueur qui a le plus de Vikings glorieusement morts au combat gagne. S'il y a encore égalité, c'est le joueur qui a conquis le plus de Colonies.

1. Le Bétail livré

Les joueurs augmentent leur nombre de Points de Victoire en livrant des lots de Bétail de types différents.

1 Bétail de n'importe quel type vaut 1 PV. Un lot comprenant 1 Bétail de chaque type vaut 21 PV (1+2+3+4+5+6).

Chaque lot ne peut contenir qu'un seul Bétail de chaque type. Si un joueur a livré plusieurs fois le même Bétail, il les compte simplement comme des lots différents. Les joueurs peuvent faire autant de lots qu'ils le veulent.

Par exemple, un joueur qui a livré le Bétail décrit ci-dessous marquera 28 PV :

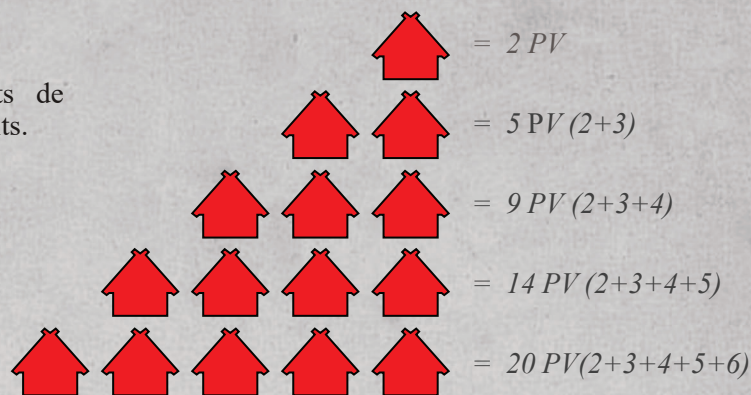


2. Les Avant-Postes construits

Les joueurs augmentent leur nombre de Points de Victoire pour chaque Avant-Poste qu'ils ont construits.

Pour chaque joueur, son premier Avant-Poste construit rapporte 2 PV.

Chaque Avant-Poste supplémentaire rapporte 1 PV de plus que le précédent.



3. Les Bateaux ennemis détruits

Les joueurs gagnent un Point de Victoire pour chaque Bateau Ennemi qu'ils ont détruit durant la partie.

4. Les Colonies conquises

Les joueurs marquent un nombre de Points de Victoire égal à la Force Militaire de chaque Colonie conquise. Ils révèlent leurs Jetons Colonie et additionnent leur valeur respective.



5. Les Vikings morts

Les joueurs marquent un nombre de Points de Victoire croissant qui dépend du nombre de Vikings morts durant la destruction de bateaux ennemis. Il est égal au carré du nombre de Vikings morts.

$$\begin{array}{ccc} \text{☒} = 1 \text{ PV (1x1)} & \text{☒☒} = 4 \text{ PV (2x2)} & \text{☒☒☒} = 9 \text{ PV (3x3), etc} \end{array}$$

6. Les Îles contrôlées

Les joueurs marquent des Points de Victoire pour chaque Île qu'ils contrôlent. **Remarque: Seules les Îles complétées (complètement entourées de mer) comptent.** Le contrôle est déterminé par « l'influence » des joueurs sur chaque île. Le joueur avec le plus d'influence contrôle l'Île. En cas d'égalité les joueurs à égalités marquent tous les points.

L'influence est calculée de la manière suivante :



Chaque Viking = 1 influence



Chaque Avant-Poste = 2 influences

Les Vikings à bord des Drakkars n'ont aucune influence sur les Îles.

Après avoir déterminé les influences, le joueur (ou les joueurs) qui contrôle(nt) l'Île marque 1 PV pour chaque Tuile qui la compose.

Pour cet exemple : le Rouge a une influence de 5, le Jaune seulement de 2. L'Île comprend 5 Tuiles, le joueur Rouge marque donc 5 PV.



7. Les Cartes Capitaines

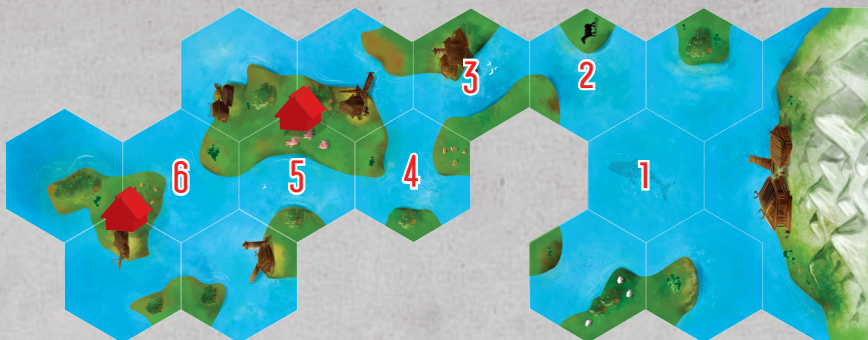
Durant la mise en place, chaque joueur reçoit une Carte Capitaine. Elles permettent aux joueurs de gagner des Points de Victoire additionnels dans certains cas. Chaque Capitaine et ses bonus de score spécifiques sont listés dans les pages suivantes.



Archer (Archer)

Gagnez 1 PV supplémentaire pour chaque Tuile posée entre le Continent et votre Avant-Poste le plus éloigné.

Les joueurs doivent toujours utiliser le chemin le plus court possible. Dans l'exemple ci-dessous, vous gagnez 6 PV.



Barbare (Barbarian)

Gagnez 1 PV supplémentaire pour chaque Bateau Ennemis détruit.

Par exemple, si vous avez détruit 3 Bateaux Ennemis, vous gagnez 3 PV.



Cartographe (Cartographer)

Si vous contrôlez plus de 1 Île, comptez votre deuxième plus grande Île deux fois.

Si vous contrôlez moins de 2 Îles vous ne marquez pas de PV pour votre Carte Capitaine. Si vos 2 plus grandes Îles sont de même taille, comptez une d'elle deux fois.



Héro (Hero)

Gagnez 2 PV supplémentaires pour chaque set de 1 Avant-Poste, 1 Colonie et 1 Bateau Ennemis détruit que vous avez scoré.

Par exemple, si vous avez construit 4 Avant-Postes, conquis 3 Colonies et détruit 5 Bateaux Ennemis, vous gagnez 6 PV (3 sets).



Chasseur (Huntsman)

Gagnez 2 PV supplémentaires pour chaque paire de Bétails identiques que vous avez livré.

Par exemple, si vous avez livré 3 cochons, 4 moutons et 1 vache, vous gagnez 6 PV en plus des PV habituels (3 paires : 2 paires de moutons et 1 paire de cochons).

Appliquez les ajustements de règles suivants pour jouer en Solo :

Mise en place

- Ne tirez pas de tuile durant la mise en place.
- Retirez les Cartes Capitaines Reine (Queen) et Eclaireur (Scout).
- Mélangez toutes les Cartes Capitaines restantes et tirez-en 2 que vous posez faces visibles devant vous.
- Le Jeton Hiver n'est pas nécessaire.

Aperçu du jeu

A chaque tour, vous tirez 3 nouvelles Tuiles que vous mettez dans votre main. Avant de réaliser une action, placez 2 des 3 Tuiles dans l'ordre de votre choix. Après les avoir placées, défaussez la 3ème Tuile et réalisez normalement jusqu'à 4 actions. Les Tuiles défaussées ne peuvent plus être utilisées jusqu'à la fin de la partie.

Fin de la partie

La partie s'arrête quand il ne reste plus de Tuiles à piocher. Cela devrait être exactement après 16 tours. Le calcul du score a lieu. Le but du jeu est de dépasser le meilleur score précédent.

Calculer le score

Tous les calculs du score fonctionnent de la même manière, à l'exception des Cartes Capitaines. Vous prenez le résultat du plus petit score entre les 2 Cartes Capitaines.

Par exemple, si vous scorez 8 PV pour le Héro (Hero) et 5 PV pour la Protectrice (Shieldmaiden), vous gagnez 5 PV.

Note pour le score des Îles: même si vous n'avez qu'une influence de 1 sur une Île, vous la contrôlez et vous scorez.

