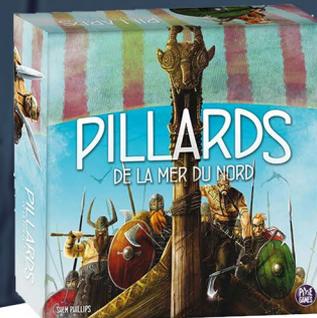




# PILLARDS DE LA MER DU NORD (PIXIES GAMES)

## BUT DU JEU

INCARNEZ DES VIKINGS TENTANT D'IMPRESSONNER LEUR CHEF DE CLAN (JARL). VOUS ACCUMULEZ DES POINTS DE VICTOIRE, EN ORGANISANT DES PILLAGES, EN FAISANT DES OFFRANDES AU JARL OU EN ENVOYANT VOS MORTS AU VALHALLA, SANS OUBLIER DE GÉRER LA FORCE DE L'ÉQUIPAGE.



## 1 / MISE EN PLACE



- Formez une pioche de **cartes Villageois**.
- Formez une pile de **tuiles Offrande** et placez 3 tuiles sur le plateau (en bas à droite).
- Mélangez les **butins** (or/métal/bétail) et les **valkyries** (crânes noirs) dans le sac noir et déposez les au hasard sur les 23 emplacements en respectant la quantité (en haut à gauche).
- Formez une **réserve** avec les pions restants du sac noir.
- Placez les **ouvriers gris et blanc** sur les 23 emplacements en respectant la couleur (en haut à droite).
- Placez 3 **ouvriers noirs** respectivement sur la **Grande porte** puis la **Demeure du Jarl** et la **Salle du Trésor**.
- Placez un marqueur sur les 3 **pistes du plateau** (armement=rouge / valkyrie=noir / p.v=jaune)
- **Distribuez à chaque joueur** : 5 cartes villageois (choisir 3 cartes) / 1 ouvrier noir / 2 pièces d'argent.

## 2 / TOUR DE JEU



### 2 POSSIBILITÉS : PRÉPARER UN RAID OU LANCER UN RAID

#### PRÉPARER UN RAID :

- 1) Posez un ouvrier sur un emplacement vide du village en respectant la couleur du personnage et faites l'action relative au bâtiment.
- 2) Récupérez un autre personnage du village et faites l'action relative au bâtiment

#### - Actions du village :

- **Grande porte** : piochez 2 cartes
- **Demeure du Jarl** : faites l'action de droite (icône bleue) d'un personnage de votre main.
- **Salle du trésor** : défaussez des cartes pour gagner des pièces ou de l'or.
- **Camp d'entraînement** : Posez un de vos personnages en main sur votre bateau en payant son coût en pièces. Il pourra utiliser l'action de gauche (icône grise) durant la partie.
- **Armurerie** : Gagnez des points d'armement contre des pièces ou du fer.
- **Moulin** : Gagnez des marchandises ou de l'or selon la couleur de l'ouvrier.
- **Atelier d'orfèvre** : Gagnez des pièces d'argent selon la couleur de l'ouvrier.
- **La Langhús** : 2 actions possibles : échanger 1 bétail contre 2 provisions ou remplir les conditions pour récupérer 1 des 3 tuiles d'offrande. Défaussez les ressources pour récupérer l'offrande.



#### LANCER UN RAID :

Chaque lieu demande certaines conditions :

- Posez un ouvrier de la **bonne couleur**.
- Dépensez le nombre de **provisions et d'or** demandé.
- Respectez le **nombre de membres d'équipage** demandé (dans le bateau !)
- Lancez le ou les dés pour rajouter le résultat à votre **force Militaire** (total des forces militaires des membres d'équipage + actions de certains membres d'équipage + résultat de la piste Armement).
- Marquez le nb de **point victoire** (jaune) selon votre force militaire (rouge). Sauf port = 1 P.V. Vérifiez les pouvoirs spéciaux de vos membres d'équipage.
- Récupérez le **butin** et le nouvel ouvrier du dessus (blanc ou gris).
- Certains butins comprennent des **Valkyries** (crânes noirs). Défaussez autant de membres d'équipage que de Valkyries présentes dans votre butin. Progresssez d'autant de cases sur la piste **Valkyrie** (piste noire).



## 3 / FIN DE PARTIE



- La partie se termine lorsqu'il ne reste que 1 butin disponible aux forteresses ou Plus de tuiles **Offrande** ou plus de **Valkyries**.
- Le joueur actif finit son tour. On continue à jouer un tour complet dont le joueur actif.
- On compte alors les PV des trois pistes de score + les tuiles **Offrande** + les PV de certains membres d'équipage + Les PV des butins (or et fer = 1 p.v / 2 bétails = 1 p.v).

