



CHARPENTIER

DE LA MER DU NORD

CONCEPTION DU JEU – SHEM PHILLIPS

ILLUSTRATION – MIHAJLO DIMITRIEVSKI

CONCEPTION GRAPHIQUE ET MISE EN PAGE – SHEM PHILLIPS

TRADUCTION FRANÇAISE – JEAN-MICHEL TRAYAUD

COPYRIGHT 2014 GARPILL GAMES

WWW.GARPILL.COM

INTRODUCTION

Les Charpentiers de la Mer du Nord est situé dans les premières années de l'ère viking, vers l'an 900. Comme les charpentiers vikings, les joueurs s'affrontent pour construire la plus grande flotte sur la Mer du Nord. Les joueurs doivent collecter du chêne, de la laine et du fer, et trouver d'autres artisans pour les aider. L'or est un bien précieux, et doit être dépensé à bon escient. Comme on peut s'y attendre, le village comprend de nombreuses personnes, les meilleures et les pires, mieux vaut espérer qu'elles soient de votre côté !

BUT DU JEU

Le but des Charpentiers de la Mer du Nord est d'être le joueur avec le plus de Points de Victoire à la fin de la partie. Ces points sont gagnés par la construction de divers Navires et Bâtiments. Le jeu se termine après le tour où un ou plusieurs joueurs ont construit leur 4ème Navire.
Pour 2-5 joueurs.

MATÉRIEL



Nom Du Navire

Modificateur

Prend effet immédiatement après que le Navire a été construit



Augmente/réduit la capacité du Moulin de 1



Augmente/réduit le nombre d'Ouvriers reçus chaque Jour de 1



Reçoit un Or de plus chaque Jour

Artisans requis pour la construction



Points de Victoire

Points Militaires

Le(s) joueur(s) avec le plus de Points Militaires à la fin de la partie reçoivent un Marqueur de PV, représentant 3 Points de Victoire.

Les Navires non militaires n'ont pas de Points Militaires. Ils ont un marqueur bleu.

L'Or, les Ouvriers et les Ressources nécessaires pour la construction

PLATEAU DE JEU

Littoral

Les joueurs déplacent leur Navire d'Or le long du littoral pour garder le compte de leur Or.

Ateliers A et B (Workshop). Les joueurs doivent placer les Navires sur un des deux Ateliers pour démarrer leur construction.



Le Moulin

Les joueurs ne peuvent y stocker que 8 Ressources pendant la nuit (entre deux tours). La capacité du moulin peut être modifiée par des Navires.

Village

Les joueurs peuvent accueillir jusqu'à 8 Ouvriers pendant la nuit.

Pour la mise en place de Charpentiers de la Mer du Nord, procédez comme suit :

1. Mélangez les 128 cartes et placez le deck à la portée de tous les joueurs. Cela constitue la Pioche Principale.
2. Parallèlement à cela, placez toutes les Ressources (Chêne, Laine et de Fer) et les Ouvriers.
Ceux-ci forment la réserve.
3. Chaque joueur reçoit et place en face de lui :

1 Plateau de jeu et une Carte de référence

1 Navire d'Or

Placé sur le numéro 5 sur le Littoral

2 Ressources de leur choix de la réserve

Placées dans le Moulin

3 Ouvriers de la réserve

Placés dans le Village



4. Choisissez un premier joueur au hasard, il reçoit le Marqueur premier joueur.

DÉROULEMENT DU JEU

Charpentiers de la Mer du Nord se joue sur une série de Jours (tours).

Chaque Jour suit le même schéma :

Phase du Matin - Planification

Chaque joueur reçoit 3 cartes

Phase d'Après-Midi - Travail

Les joueurs font des actions et jouent ou défaussent chacune de leurs 3 cartes

Phase de Soirée - Repos

Les joueurs reçoivent de l'Or et des Ouvriers pour le lendemain



Phase du Matin - Planification

Chaque matin, les joueurs reçoivent 3 cartes chacun. Celles-ci sont choisies parmi trois ensembles distincts de cartes. Les joueurs doivent suivre les étapes suivantes :

1. Le premier joueur prend les premières cartes de la pioche, le nombre de cartes piochées est égal au nombre de joueurs + 1
Si la pioche est épuisée, mélangez toutes les cartes de la défausse pour former une nouvelle pioche.
2. Ils choisissent secrètement une carte à conserver et font passer le reste au joueur suivant, dans le sens horaire.
3. Chaque joueur continue de prendre une carte, et fait passer le reste dans le sens horaire.
Le dernier joueur à recevoir des cartes aura à choisir entre deux. Il en choisit une et défausse l'autre face cachée à côté de la défausse. A la fin de la Phase d'Après Midi, les 3 cartes rejetées doivent être placées dans la défausse. C'est le seul moment où les cartes doivent être défaussées face cachée. Toutes les autres cartes défaussées dans l'ensemble du jeu sont placées face visible dans la défausse (à côté de la pioche).
4. Répétez les étapes 1-3 deux fois de plus. Tous les joueurs doivent avoir 3 cartes en main avant de passer à la Phase d'Après Midi.



Phase d'Après-Midi - Travail

Dans le sens horaire à partir du premier joueur, chaque joueur joue son tour dans son intégralité.

Il existe de nombreuses actions disponibles à chaque tour. Toutefois, indépendamment de ce que le joueur va faire durant son tour, **il doit toujours jouer ou défausser les 3 cartes.**

Il n'y a aucune limite au nombre d'actions, ni au nombre de fois que chaque action peut être faite. Ces actions sont les suivantes :

Acheter des Ressources

Acheter un Outil

Recruter un Artisan

Faire appel aux Villageois

Commencer à construire un Navire

Terminer la construction d'un Navire

Construire un Bâtiment



Acheter des Ressources

À leur tour, les joueurs peuvent acheter des produits de la réserve. Le coût d'achat est toujours le même, cependant, le gain peut varier. Ce gain est régie par la carte sur le dessus de la pioche.

Pour acheter des Ressources, les joueurs paient toujours 2 Or et 2 Ouvriers.

L'Or est déduit de la réserve du joueur actuel. Déplacez son Navire d'Or de 2 cases vers le bas le long du Littoral. Les deux Ouvriers sont retirés du Village du joueur actuel et replacés dans la réserve. S'il n'a pas 2 Or et 2 Ouvriers disponibles, il ne peut pas faire un achat.

Il reçoit ensuite soit du Chêne, soit de la Laine ou soit du Fer en retour. Le nombre qu'il en reçoit est indiqué au dos de la carte du dessus de la pioche.

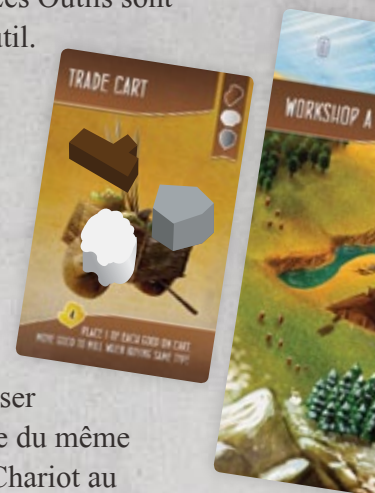


La carte de cet exemple donne un rendement, au choix du joueur, de 2 Chênes, ou 3 Laines ou 1 Fer.

Acheter un Outil

Si un joueur a un Outil en main (carte jaune), il peut l'acheter avec de l'Or. Ce coût est indiqué sur la partie inférieure de chaque Outil. S'il n'a pas assez d'or, ils doit défausser la carte de l'Outil. Les Outils sont stockés à la gauche du plateau de jeu du joueur. Un joueur ne peut détenir qu'un seul Outil. S'ils veut acheter un nouvel Outil, il doit d'abord renoncer à son Outil actuel. Tous les Outils doivent être défaussés une fois utilisés. Cependant, le joueur peut choisir de se défaire d'un Outil à tout moment sans action.

Trois des quatre Outils permettent aux joueurs de construire un Navire sans 1 type de Ressource. Ceux-ci sont : Bow Saw (Scie), Spindle Whorl (Rouet) et Smelting Furnace (Fonderie). Le 4ème Outil est la Trade Cart (Chariot). Il est utilisé lors de l'achat des Ressources. Quand il est joué on pose sur le Chariot une de chaque ressource (voir carte). Lors de l'achat de Ressources, le joueur peut (s'il le souhaite) passer une des Ressources de la carte Chariot à son Moulin. Cela ne peut être qu'une Ressource du même type que celle qu'il vient d'acheter. Une fois les trois Ressources déplacées de la Carte Chariot au Moulin du joueur, le Chariot est défaussé. *Par exemple, un joueur vient de payer 2 Or et 2 Ouvriers pour acheter 2 Chênes. Son Chariot a 1 Chêne disponible. Après avoir reçu ses 2 Chênes de la réserve, il choisit aussi de déplacer le Chêne de son Chariot à son Moulin.*



Recruter un Artisan

Les Artisans (cartes rouges) sont nécessaires lors de la construction Navires. Cependant, il peut être difficile de rassembler tous les bons artisans au cours de la phase du Matin. Par conséquent, les joueurs peuvent embaucher des artisans pour une utilisation un autre Jour.

Les joueurs peuvent placer jusqu'à 4 artisans en bas de leur plateau de jeu. Il y a 7 artisans différents. S'ils le souhaitent, les joueurs peuvent embaucher plusieurs artisans du même type.

Lors de la construction d'un Navire, les joueurs peuvent utiliser les Artisans placés en bas de leur plateau de jeu, ou dans leurs mains. Les Artisans ne peuvent pas être supprimés pendant la construction du Navire sauf par un Assassin ou un Conspirateur.

Faire appel aux Villageois

Si un joueur possède un Villageois (carte grise) dans sa main, il doit le jouer ou le défausser. Un Villageois ne peut pas être conservé pour une utilisation un autre Jour. Chaque Villageois a une action unique. Celles-ci sont représentées sur la partie inférieure de chaque carte. Les cartes Villageois sont défaussées une fois utilisées. Sauf pour le Pioneer (Pionnier) et le Watchman (Veilleur).



Assassin et Barbarian (Barbare)

Ces deux Villageois suppriment un Artisan ou un Navire sur le plateau de jeu d'un joueur. Ils peuvent être utilisés contre son propre plateau de jeu. L'artisan ou le Navire ciblé est jeté à la défausse.

Conspirator (Conspirateur)

Ce Villageois déplace un Artisan du plateau de jeu d'un autre joueur vers le plateau de jeu du joueur actuel. Les joueurs doivent avoir un espace vide disponible en dessous de leur plateau de jeu pour pouvoir utiliser le Conspirator.

Pionnier (Pionnier)

Lorsqu'il est joué, ce Villageois rend le joueur actuel le nouveau Premier Joueur pour le lendemain. Cette carte doit être placée en face du joueur courant jusqu'à ce que commence le jour suivant, à ce moment il devra être défaussée.

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Mercenary (Mercenaire)

Ce Villageois a deux fonctions. Tout d'abord, le joueur actif gagne 2 Or. Ensuite, tous ses adversaires perdent 2 Or. Si un adversaire a seulement 1 Or, il perd 1 Or. De même, si le joueur a déjà 12 Or, il ne peut pas recevoir plus.

Raider (Raideur)

Ce Villageois permet au joueur de piller l'Or de ses adversaires. Le joueur ciblé perd 1 or par Ressource dans son Moulin. L'attaquant n'a aucun gain direct du Raider.

Berserker

Ce villageois permet au joueur actif, pour un coût de 5 Or, de détruire l'Outil d'un adversaire. L'outil ciblé est défaussé.

Thief (Voleur)

Ce Villageois permet au joueur de prendre tout un type de Ressource du Moulin d'un adversaire, et de les placer dans son Moulin.

Watchman (Veilleur)

Ce Villageois offre au joueur la protection contre les cartes Assassin, Barbarian, Conspirator, Mercenary, Raiders et Thief. La carte Watchman doit être placée en face du joueur actuel, bien en vue de ses adversaires. Le Watchman reste jusqu'au début du prochain tour du joueur actuel. A ce moment, il doit être défaussé et n'a plus aucun effet.

Chieftain (Chef de clan)

Ce Villageois permet au joueur de piocher 2 cartes. Il doit en jeter immédiatement une et l'autre carte doit être utilisée ou défaussée à la fin de son tour.

Sage

Ce Villageois permet au joueur de défausser 1 ou 2 cartes de sa main. Puis il pioche autant de cartes qu'il a défaussé, ces cartes doivent être utilisées ou défaussées à la fin de son tour.

Beggar (Mendiant), Labourer (Ouvrier), Merchant (Marchand) & Trader (Commerçant)

Ces Villageois permettent de recevoir ou échanger des Ressources et des Ouvriers entre le plateau du joueur et la Réserve.

King (Roi), Queen (Reine) & Navigator (Navigateur)

Ces Villageois font gagner de l'Or au joueur. Si le joueur dépasse la limite d'Or (12 Or), il ne reçoit que ce qu'il peut. La quantité d'Or reçue du navigateur varie en fonction du nombre de joueurs qui ont joué avant lui pour ce Jour.



Commencer à construire un Navire

Avant de construire un Navire, le joueur doit d'abord placer la carte du Navire dans un de ses deux ateliers. Si les deux ateliers sont pleins, le joueur doit défausser les Navires de sa main. Il n'y a pas de coût lors de l'ajout d'un Navire dans un atelier. Cependant, le seul moyen de supprimer un Navire en cours de construction est de terminer sa construction ou de le détruire avec un Barbarian (Barbare).

Terminer la construction d'un Navire

La construction d'un Navire peut durer de 1 jour à plus d'une semaine. Pour terminer la construction, le joueur aura besoin de tout l'Or nécessaire, des Ouvriers, des Ressources et des Artisans.

S'il le souhaite, le joueur peut construire plusieurs exemplaires du même Navire.

Pour terminer la construction, procédez comme suit :

1. Déduire le nombre nécessaire d'or du joueur actuel en déplaçant son Navire d'or le long du Littoral.
2. Retirer les Ouvriers requis du Village du joueur actuel et les retourner à la Réserve.
3. Retirer les Ressources nécessaires du Moulin du joueur actuel et les retourner à la Réserve.
Si un Outil a été utilisé pour la construction du Navire, défausser l'Outil.
4. Défausser les Artisans nécessaires, soit du plateau de jeu du joueur actuel ou soit de sa main.
5. Déplacer le Navire de l'Atelier à un espace libre au-dessus du plateau de jeu du joueur actuel.



Construction d'un Bâtiment

Si un joueur a un bâtiment en main, il peut l'acheter avec de l'Or et des Ouvriers. Son coût est signalé sur la partie inférieure de chaque Bâtiment. S'il n'a pas assez d'Or ou d'Ouvriers, il doit défausser la carte de construction.

Les bâtiments sont construits sur la droite du plateau de jeu du joueur. Il y a 7 Bâtiments différents, et chaque joueur ne peut construire qu'un exemplaire de chaque type de Bâtiment.



Long House (Grande Maison), Mining Camp (Mine), Church (Eglise) & Fortress (Forteresse)

Ces quatre bâtiments apportent 1, 2 ou 3 Points de Victoire à la fin de la partie.

Treasury (Trésorerie)

Ce Bâtiment fait gagner au joueur 1 Points de Victoire pour chaque 4 Or qu'il détient à la fin de la partie. Par exemple, un joueur avec une Trésorerie détenant 10 Or se verra attribuer 2 Points de Victoire.

Boat House (Abri de Bateaux)

Ce Bâtiment rapporte 2 Points de Victoire pour chaque Navire non militaire dans la flotte du joueur à la fin de la partie. Les Navires non militaires sont Ferje, Byrðing et Knarr.

Market Hall (Marché)

Ce bâtiment rapporte un nombre de Points de Victoire égal à la capacité de son Moulin - 8. Si le résultat est une valeur négative, le joueur ne perd pas de points, mais il ne reçoit pas de Points de Victoire pour son Market Hall.

Fin de la Phase d'Après-Midi

Une fois que le dernier joueur a terminé son tour, le jeu passe à la Phase de Soirée.


Il devrait plus y avoir de joueurs avec des cartes encore en main à ce moment.






Phase de Soirée - Repos

Chaque soir, trois choses ont lieu :

1. Les joueurs reçoivent de l'Or.




Or reçu = 1 Or par Ouvrier dans leur Village + 1 Or par  sur leurs Navires construits.

2. Les joueurs reçoivent des Ouvriers supplémentaires pour le lendemain.

Ouvriers reçus = 1  + 1 par  - 1 par  sur les Navires construits du joueur.

Chaque joueur reçoit toujours au moins 1 Ouvrier.

3. Les joueurs vérifient la capacité de leur Moulin.

Capacité du Moulin = 8  + 1 par  - 1 par  sur les Navires construits du joueur.

Capacité de Village toujours = 8 Ouvriers

Les joueurs doivent rendre les Ouvriers et les Ressources de leur choix qu'ils ne peuvent contenir à la Réserve.




Remarque : Les capacités du Village et du Moulin ne sont vérifiées que la Nuit (entre les Jours).

Exemple:

Cette image montre le Moulin, le Village et les Navires construits d'un joueur. En suivant les étapes ci-dessus on obtient :

1. Or reçus = 4 :

Les Ouvriers du Village = 3 or

Les Navires construits = 1 d'or 

2. Ouvriers reçus = 2

1 +/-    (1 + 1 + 1 - 1 = 2)

3. Capacité du Moulin = 7 Ressources

8 +/-  (8 - 1 = 7)

Fin de la Soirée

Lorsque tous les joueurs ont suivi les étapes décrites dans la Phase de Soirée, les choses suivantes se produisent :

1. À moins que le Pioneer (Pionnier) ait été joué au tour précédent, le premier joueur devient le joueur suivant dans le sens horaire.
2. Le nouveau premier joueur reçoit le Marqueur premier joueur et commencera la prochaine Phase de Matin.

FIN DE LA PARTIE

Si à la fin d'une journée, un joueur dispose de 4 Navires, on ne débute pas de nouvelle journée et la partie s'achève. *Remarque : Il est possible pour les joueurs de construire plus de 4 Navires.*

Pour commencer, le(s) joueur(s) avec le plus de Points Militaires (drapeaux rouges sur les Navires) reçoivent un supplément de 3 Points de Victoire.

Les joueurs ajoutent tous leurs Points de Victoire : *les Navires construits + Bâtiments + Primes Militaire (le cas échéant).*

Le joueur avec le plus de Points de Victoire est le vainqueur et reçoit l'honneur et le respect qui vont avec la construction de la flotte la plus glorieuse de la Mer du Nord !

Dans le cas d'une égalité, le joueur avec le plus d'or gagne.

Joueur A = 13 Points de Victoire !
Navires (9) + Bâtiments (1) + Militaires (3)



Gagnant
Joueur B = 14 Points de Victoire
Navires (8) + Bâtiments (6)

