

An artistic illustration featuring three prominent Viking characters. In the center is a man with a large white beard, a stern expression, and green geometric tattoos on his face and head. He wears a gold earring and a fur collar. To his left is an older man with a long brown beard and a white eye patch. To his right is a woman with long blonde hair, green face paint, and a green cloak. They are set against a bright blue sky. Below them, a Viking longship with a red sail is shown on a turbulent blue sea. Other smaller ships and a seagull are visible in the background.

EXPLORATEURS DE LA MER DU NORD

CONCEPTION – SHEM PHILLIPS
ILLUSTRATIONS – MIHAJLO DIMITRIEVSKI
CONCEPTION GRAPHIQUE ET MISE EN PAGE – SHEM PHILLIPS
TRADUCTION – JEAN DORTHE / PIXIE GAMES

COPYRIGHT 2016 GARPHILL GAMES
WWW.GARPHILL.COM

INTRODUCTION

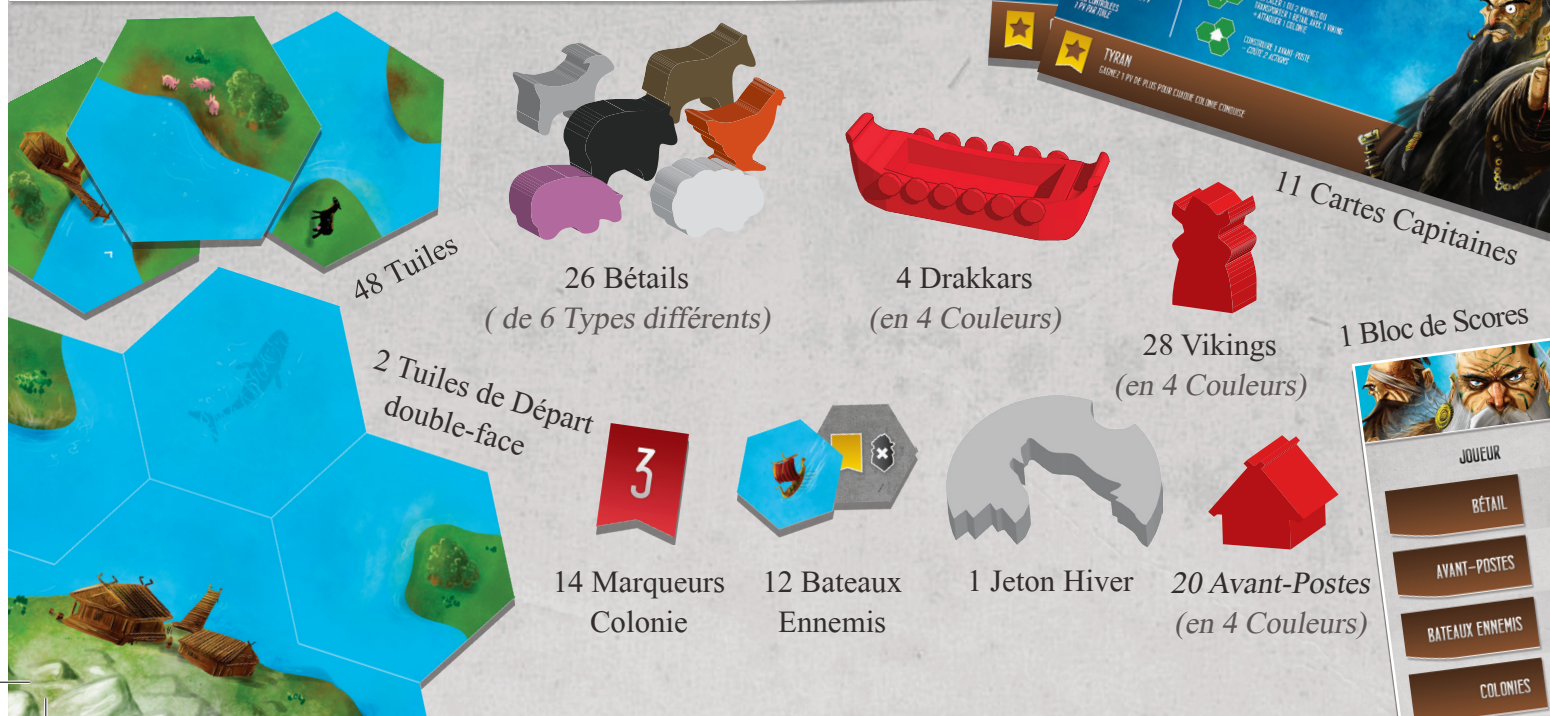
2

Explorateurs de la Mer du Nord se déroule durant les dernières années de l'ère Viking. Les joueurs incarnent d'ambitieux capitaines à la recherche de nouvelles terres à coloniser et à contrôler. Avec l'aide de leur équipage, ils parcourent les îles nouvellement découvertes pour y construire des Avant-Postes, capturer du Bétail et atteindre différents objectifs. Alors, préparez les Drakkars, il y a de nouvelles terres à l'horizon !

BUT DU JEU

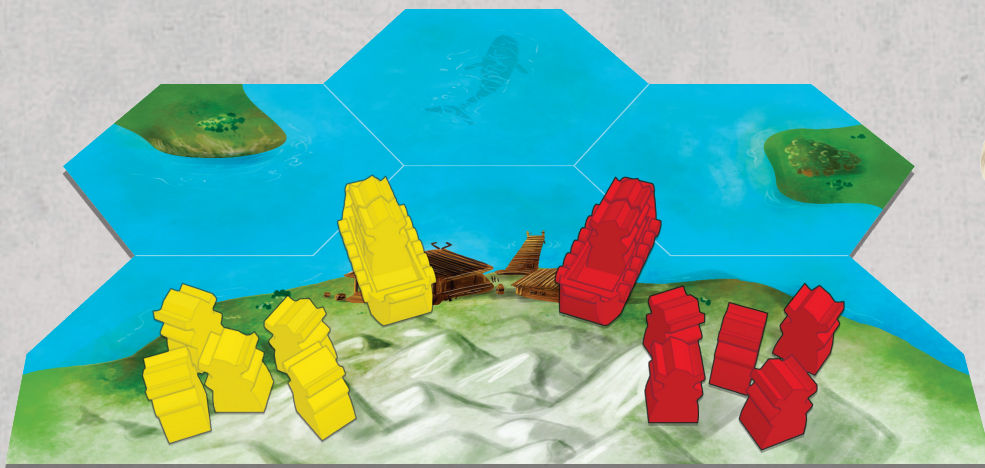
L'objectif d'Explorateurs de la Mer du Nord est de devenir le capitaine le plus prestigieux grâce à une planification et une navigation avisées. Les joueurs gagnent des Points de Victoire (PV) en contrôlant les Îles, en livrant du Bétail, en lançant des Raids contre les colonies en place, en construisant des Avant-Postes et en détruisant les bateaux ennemis avant que l'hiver arrive. Le jeu prend fin au début de l'hiver et le joueur avec le plus de Points de Victoire est déclaré vainqueur!

MATÉRIEL



Suivez les étapes suivantes pour mettre en place Explorateurs de la Mer du Nord :

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 marqueurs 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 (*elles ne seront pas utilisées durant cette partie*). Chaque capitaine a un bonus de score unique pour la fin de partie (*voir pages 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.



APERÇU DU JEU

4

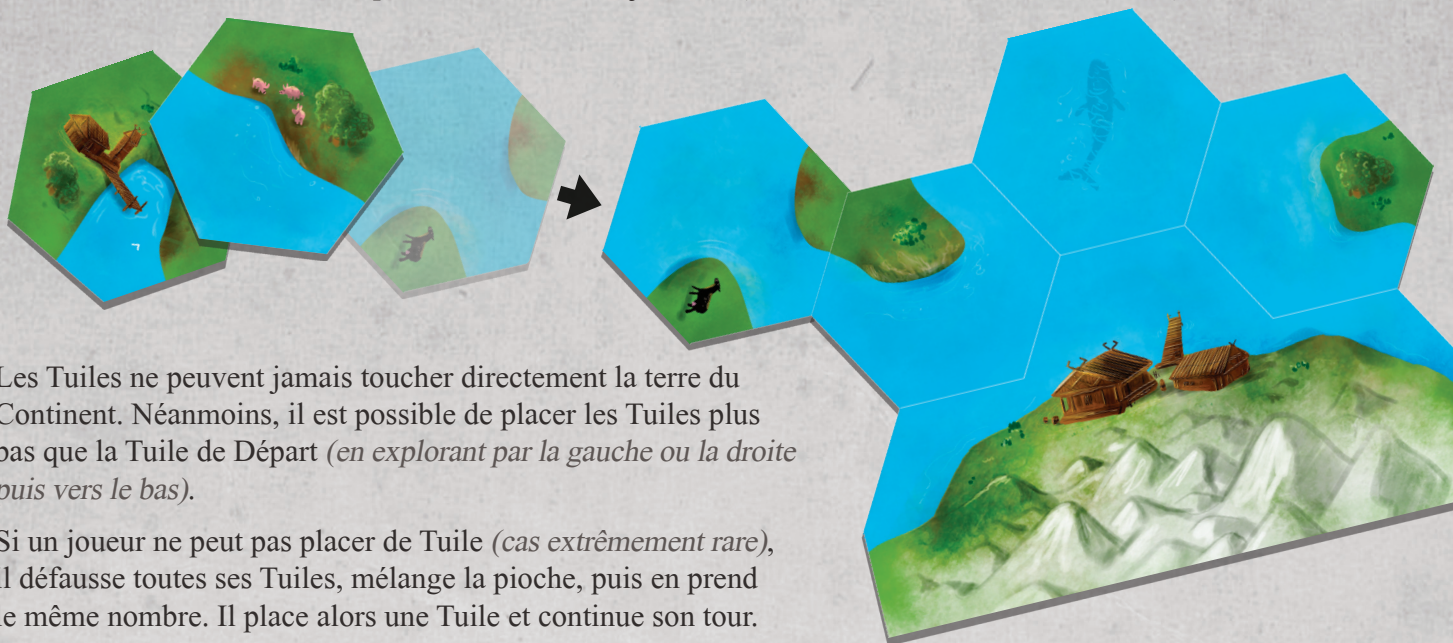
En commençant par le premier joueur, puis dans le sens horaire, chaque joueur joue son tour complet. À son tour, il commence par **placer 1 Tuile** de sa main. Il peut ensuite **effectuer jusqu'à 4 actions**. Une fois qu'il a effectué toutes les actions qu'il souhaite, il **pioche une nouvelle Tuile** (s'il en reste), l'ajoute à sa main et c'est au tour du joueur suivant. 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 au Jarl, 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 la terre du 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 (*cas extrêmement rare*), il défaisse toutes ses Tuiles, mélange la pioche, puis en prend le même nombre. Il place alors une Tuile et continue son tour.

PLACER DU BÉTAIL, DES JETONS COLONIES OU DES BATEAUX ENNEMIS

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

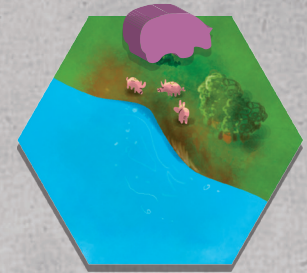
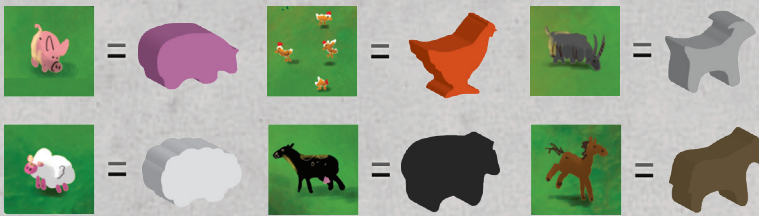
Placer du Bétail

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

Remarque : 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 :

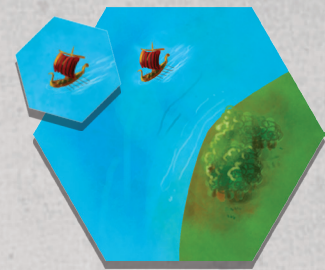
6 Cochons, 5 Poules, 5 Chèvres, 4 Moutons, 3 Vaches et 3 Chevaux



1 Cochon est placé sur une tuile avec des cochons



Un jeton Colonie est placé sur une tuile avec une colonie



Un Bateau Ennemi est placé sur une tuile avec un bateau

Placer 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 jeton Bateau Ennemi avant qu'il ait été détruit (voir page 7).

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 (jamais plus de 2 Bétails). 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 1 seule parcelle de terre, 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 1 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, sur la terre.

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

- Tous les Vikings et Bétail doivent être débarqués sur 1 seule parcelle de terre, 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 1 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 (cela ne coûte pas d'action supplémentaire). 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 détaillé 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 avoir au moins 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 de 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 de mer de la même Tuile. Le Bateau Ennemi est immédiatement détruit (cela ne nécessite pas d'action supplémentaire). Cependant, les joueurs peuvent perdre 1 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 le Bateau Ennemi. Il restera là jusqu'à la fin de la partie. Les joueurs gagnent des Points de Victoire pour chaque Viking valeureusement mort au combat. Les Points de Victoire pour les Vikings morts sont détaillés 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 parcelle de terre connectée sur une Tuile adjacente à celle où il(s) se trouve(nt).

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

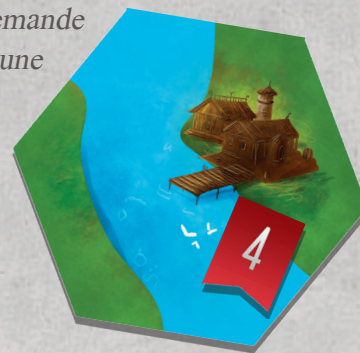
- Les Vikings ne peuvent pas nager à travers la mer. Ils doivent être déplacés sur des parcelles de terre connectées.
- Il n'y a pas de limite au nombre de Vikings sur une même Tuile, peu importe leur couleur.

+ *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 marquera 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, depuis une parcelle de terre vers une autre parcelle de 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 parcelles de terre 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. Les Points de Victoire gagnés grâce aux Îles sont détaillés 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 être ni déplacés ni retirés.

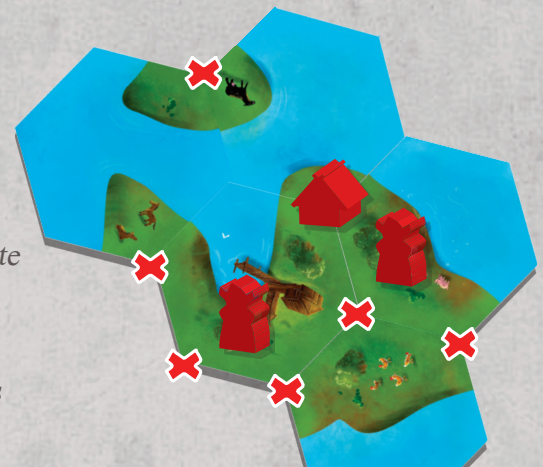
Chaque Avant-Poste construit rapportera des Points de Victoire au joueur à la fin de la partie (2 PV pour le 1er, 3 PV pour le 2ème, 4 PV pour le 3ème, etc...). Comme indiqué plus tôt, ils participent aussi au contrôle des Îles à la fin de la partie.

Les Points de Victoire gagnés grâce aux Îles sont détaillés plus loin.

Exemple :

Le Joueur 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 présente sur 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. S'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 à la fin du tour du joueur ayant le Jeton Hiver s'il 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.

DÉCOMPTÉ 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

JOUEUR	RED	ERIC	VINZ	CHIRIS
BÉTAIL	6	15	10	17
AVANT-POSTES	20	5	14	9
BATEAUX ENNEMIS	4	1	-	2
COLONIES	7	3	12	5
VIKINGS MORTS	4	-	-	4
ÎLES	6	12	4	3
CAPITAINE	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 marquent des Points de Victoire en livrant des lots de Bétail de types différents. le 1er Bétail (*de n'importe quel type*) vaut 1 PV, le deuxième vaut 2 PV, le troisième vaut 3 PV, etc... Un lot comprenant 1 Bétail de chaque type vaut donc 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 :



$$= 21 \text{ PV } (1+2+3+4+5+6)$$


$$= 6 \text{ PV } (1+2+3)$$


$$= 1 \text{ PV}$$

2. Les Avant-Postes Construits

Les joueurs marquent des 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.



$$= 2 \text{ PV}$$


$$= 5 \text{ PV } (2+3)$$


$$= 9 \text{ PV } (2+3+4)$$


$$= 14 \text{ PV } (2+3+4+5)$$


$$= 20 \text{ PV } (2+3+4+5+6)$$

3. Les Bateaux Ennemis Détruits

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

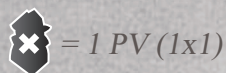
4. Les Colonies Conquises

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.



= 1 PV (1x1)



= 4 PV (2x2)



= 9 PV (3x3), etc...

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 égalité 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.

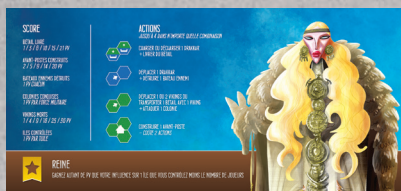
Pour cet exemple : le Rouge a une influence de 5, le Jaune seulement de 2. L'Île comprend 5 Tuiles, le joueur Rouge marque donc 5 PV.

7. Les Cartes Capitaines

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



7. Les Cartes Capitaines (suite)



Reine

Gagnez autant de PV que l'influence que vous avez sur l'une de vos Îles moins le nombre de joueurs dans la partie. La Reine ne perd pas de point si le total est inférieur à 0.

Par exemple, si vous avez une influence de 8 sur 1 île que vous contrôlez et qu'il y a 3 joueurs dans la partie, vous gagnez 5 PV.



Éclaireur

Gagnez 1 PV supplémentaire pour chaque Île complétée que vous ne contrôlez pas et où vous avez au moins 1 Viking présent.

Par exemple, si vous avez des Vikings sur 4 Îles contrôlées par n'importe lequel de vos adversaires, vous gagnez 4 PV.



Guerrière

Gagnez 1 PV supplémentaire pour chaque Île que vous contrôlez.

Par exemple, si vous contrôlez 3 Îles, vous gagnez 3 PV.



Négociateur

Gagnez 2 PV supplémentaires pour chaque lot de 3 Bétails que vous avez livrés.

Par exemple, si vous avez livré 7 Bétails, vous gagnez 4 PV.



Tyran

Gagnez 1 PV supplémentaire pour chaque Colonie que vous avez conquise.

Par exemple, si vous avez conquis 4 Colonies, vous gagnez 4 PV.



Gardien

Gagnez 1 PV supplémentaire pour chaque Avant-Poste que vous avez construit.

Par exemple, si vous avez construit 5 Avant-Postes, vous gagnez 5 PV.

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 et Éclaireur.
- 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

À chaque tour, vous tirez 3 nouvelles Tuiles que vous mettrez 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.

Calcul du 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 Héros et 5 PV pour la Guerrière, vous gagnez 5 PV.

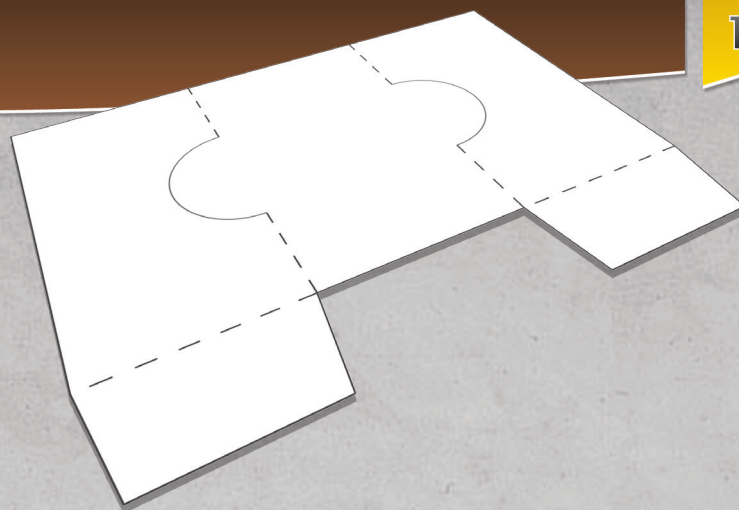
Remarque pour le score des Îles : même si vous n'avez qu'une influence de 1 sur une Île, vous la contrôlez et vous scorez.



SÉPARATION DE LA BOÎTE

16

Vous trouverez dans la boîte un insert pour créer une séparation supplémentaire.
Il peut être plié et utilisé pour maintenir en place les Tuiles une fois dépunchées.
Il se glisse dans les fentes sur le côté de l'insert principal.



ET SI DES COLONIES VOUS RÉSISTENT ENCORE,
PRÉPAREZ CORRECTEMENT VOS RAIDS AVEC
PILLARDS DE LA MER DU NORD