

LIVRE DE RÈGLES

filosofia

STOP !

Avant de lire ces règles, lisez le feuillet *Bienvenue dans SeaFall.*

LA CAMPAGNE

Gloire & Victoire



Cette icône représente la Gloire

Dans *SeaFall*, vous menez votre province dans une campagne afin de devenir l'Empereur de votre monde. Vous jouerez plusieurs parties durant cette campagne, pendant lesquelles vous gagnerez des points nommés Gloire. La Gloire est notée de deux façons : la Gloire de partie *(votre pointage durant une partie)* et la Gloire globale *(votre pointage global pour la campagne)*. Le joueur ayant obtenu la plus haute Gloire globale à la fin de la campagne est le vainqueur.

Une partie se termine à la fin d'une manche lorsqu'un joueur atteint ou dépasse l'objectif de Gloire. La Gloire de partie est remise à zéro à chaque partie. Alors que gagner une partie donne droit à une récompense, gardez en tête que ce n'est qu'un seul pas vers un objectif plus grand.

Voici les principaux moyens d'obtenir de la Gloire :

- Entreprendre un test *(comme explorer ou piller)*
- Acheter une amélioration de bateau ou construire un bâtiment
- Acheter un trésor
- Revendiquer une carte Étape
- Engager un conseiller

D'autres façons feront surface selon vos progrès au cours de la campagne.

Le couronnement d'un Empereur

Votre campagne de *SeaFall (composée d'environ 15 parties)* se termine lorsqu'un joueur découvre l'ile aux confins du monde. Le joueur qui a le plus de Gloire globale fera son ascension parmi les nobles et sera couronné Empereur de toutes les terres. Dans l'éventualité d'une égalité, le joueur concerné qui a le plus de Gloire provenant de cartes Étape *(notée dans les chroniques)* deviendra Empereur. Si l'égalité subsiste, le joueur concerné qui avait le Rang le moins important lors de la partie finale est désigné grand vainqueur.

Les chroniques

Les chroniques, situées au dos de ce livre, servent à noter les étapes historiques franchies et la Gloire que chaque joueur a obtenue. Chaque ligne des chroniques permet de noter une partie.

MATÉRIEL DE DÉPART

- Plateau de jeu
- Plateau annexe
- 10 bateaux *(2 de chacune des 5 couleurs)*
- 15 dés spéciaux
- 40 ressources *(10 de chacune des 4 couleurs)*
- Le Journal du Capitaine
- Astrolabe
- 40 jetons Hostilité/jetons Province *(recto/verso) (8 de chacune des 5 couleurs)*
- 5 plateaux Province *(1 par couleur)*
- 62 pièces d'or *(de valeurs 1, 5 et 10)*
- 36 jetons Réputation
- 30 jetons Chance
- 9 jetons Bâtiment
- 12 jetons Amélioration
- 8 cartes Trésor
- 5 aides de jeu
- 20 cartes Dégâts
- 9 cartes Étape
- 20 cartes Conseiller
- 6 cartes Évènement
- 5 cartes Rang
- 10 cartes Leadeur
- 8 autocollants Conseiller retraité
- 1 feuille d'autocollants de modifications permanentes
- 1 feuille d'autocollants Exploration
- 1 feuille d'autocollants Hostilité permanente
- 6 coffrets verrouillés *(boites de carton scellées)*
- 5 coffrets de Province *(boites de carton vides)*
- 1 coffret de rangement *(boite de carton vide)*
- 1 marqueur Objectif de Gloire
- 5 marqueurs Gloire *(1 par joueur)*

Vous aurez également besoin d'un crayon ou d'un stylo, non inclus dans la boite.

TABLE DES MATIÈRES

SeaFall s'adresse à des joueurs avertis. Malgré son déroulement plutôt simple, ce jeu comprend beaucoup de termes et de matériel qui peuvent vous en mettre plein la tête avant même de commencer. Ce livre de règles est organisé comme suit :

Page 3..... Un aperçu du matériel de départ. Référez-vous à cette liste lors de votre lecture.

Pages 4-5 ..... Mise en place.

Pages 6-7 ..... Cartes, plateau, et vocabulaire. Un survol des cartes et leur usage ainsi qu'un aperçu du plateau et des icônes.

Pages 8-9 ..... Un aperçu de ce que possèdent les joueurs *(provinces et bateaux)*.

Pages 10-11 ..... Deux grands concepts : tests *(lancers de dés)* et jetons *(Réputation, Chance et Hostilité)*. Les subtilités de l'Hostilité.

Pages 12-13 ..... Années, manches, et tours. La structure de *SeaFall* et que faire durant un tour de jeu.

Pages 14-19 ..... Engager une guilde durant votre tour. Les quatre guildes, et les actions qu'elle offre sont décrites ici.

Pages 20-21..... Quelques mots sur les colonies *(ces règles sont expliquées plus tard)* et que faire à la fin de la partie.

Pages 22-23 ..... Cas particuliers, glossaire et crédits.

Pages 24..... Les chroniques où sont notés les exploits et la Gloire des joueurs.

APERÇU DU MATÉRIEL



Astrolabe
Indique la manche en cours durant une année.



Bateaux
Chaque province en possède deux pour explorer le monde et transporter des ressources.


Franc


Standard


Faible


Vierge

Dés
Les dés spéciaux avec 4 faces différentes - vierge, succès standard, faible succès, et franc succès.


Bois


Lin


Épice


Fer

Ressources
Les quatre types de ressources sont : le bois, le lin, l'épice et le fer. Leur couleur correspond à la couleur de plusieurs cartes et jetons, et offre des réductions de cout lors de l'achat de ces derniers.

Hostilité




Province

Jetons Hostilité/ Jetons Province
Sur un lieu, ils indiquent les provinces avec lesquelles ce lieu est en conflit. Le verso de ces jetons est utilisé plus tard durant la campagne.



Pièces d'or
Servent à engager des conseillers et acheter des trésors et des ressources. Leur quantité est illimitée au cours d'une partie. S'il vous en manque, utilisez n'importe quel substitut.



Jetons Réputation
Défaussez-le pour engager un conseiller sans payer d'or ou pour utiliser la capacité d'une autre province pour un tour.



Jetons Chance
Défaussez-le pour éviter un malheur.



Jetons Bâtiment
Lorsqu'ils sont construits sur un chantier, ils procurent une capacité pour une partie.



Jetons Amélioration
Une fois installés sur un bateau, ils en augmentent les capacités pour la partie.



Cartes Trésor
Achetées par les provinces pour recevoir de la Gloire.



Cartes Dégât
Placées sur les bateaux lorsque la situation tourne mal.



Cartes Étape
Tournants historiques de la campagne qui valent beaucoup de Gloire et changent le cours de l'histoire.



Cartes Conseiller
Engagés par les joueurs pour renforcer leurs actions et procurer des pouvoirs particuliers.



Cartes Évènement
À chaque manche, les provinces sont affectées par une situation dans le monde.



Cartes Leadeur
Elle vous représente à la tête de votre province. Les Leadeurs ont de la chance, de la réputation et (souvent) un titre.



Cartes Rang
Représente à quel point chaque joueur est proche d'être couronné Empereur ou Impératrice.



Conseiller retraité
Autocollants utilisés à la fin des parties pour améliorer l'expertise des conseillers.



Feuille de modifications permanentes
Servent à améliorer les plateaux Province et les cartes Leadeur à la fin de chaque partie.



Feuille d'Hostilité permanente
Aident à tenir compte de l'Hostilité qui subsiste entre chaque partie.



Feuille d'exploration
Points d'intérêts que vous trouvez au cours de vos explorations.



Coffrets verrouillés
Boites de matériel qui sont ouvertes lorsque certaines étapes historiques sont atteintes.



Coffrets Province
Boites où les joueurs rangent les possessions de leur province qu'ils gardent d'une partie à l'autre.



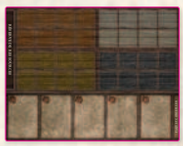
Coffret de rangement
Certains éléments de jeu y demeurent jusqu'à ce qu'elles soient requises durant la partie telles que les cartes Évènements scellées.



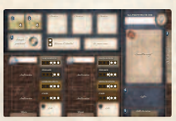
Marqueur Objectif de Gloire
Indique la quantité de Gloire requise pour gagner la partie.



Marqueurs Gloire (1 par joueur)
Indique la Gloire de partie actuelle de chaque joueur.



Plateau annexe
Sert à organiser les améliorations, le forum des conseillers, la réserve de ressources et les bâtiments.



Plateaux Province
Un résumé des possessions et des caractéristiques de chaque joueur, c'est un historique évolutif de chaque province.



Aides de jeu
Rappel des étapes du tour et des actions de guildes.

MISE EN PLACE

Note : *Une portion de la mise en place a lieu lors du premier hiver de la partie, alors ne vous inquiétez pas si ces étapes semblent incomplètes.*



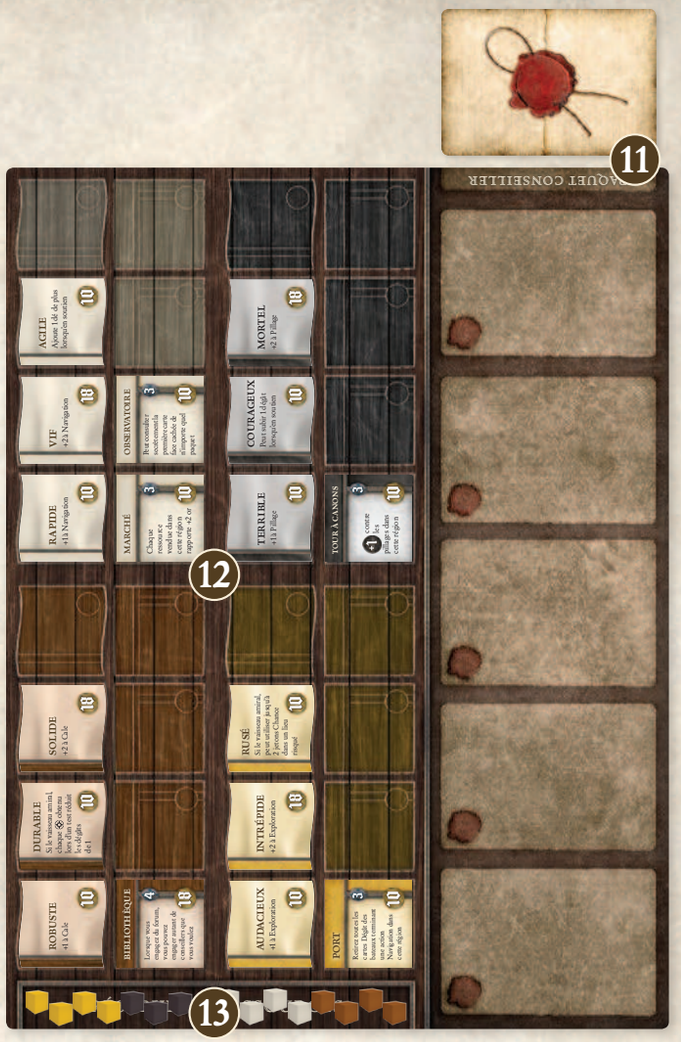
Placez le Journal du Capitaine (1), le coffret de rangement (2), les dés (3), et la réserve de pièces (4) à la portée de tous les joueurs.



Chaque joueur prend son plateau Province (5) et son coffret Province (6). Les joueurs prennent place autour de la table dans l'ordre indiqué par leur carte Rang. Les joueurs doivent retirer tous les jetons et cartes (7) de leur coffret Province.



Les joueurs placent leurs bateaux sur leur port d'attache *(marqué par leur couleur et leur icône de province)* (8), leurs huit jetons Hostilité dans la réserve d'hostilité située sur leur plateau Province (9), et tout autre carte ou jeton sur les espaces appropriés. Ils devraient également prendre un nombre de jetons Réputation et Chance égal aux valeurs indiquées sur leur carte Leadeur et les placer sur leur carte Leadeur (10).



Placez le paquet de cartes Conseiller, face cachée, à côté du plateau annexe, près du forum *(les conseillers sont ajoutés au forum durant le premier hiver)* (11). Placez les améliorations de bateaux et les bâtiments face visible dans les espaces appropriés du plateau annexe (12). Empilez les exemplaires multiples d'améliorations et de bâtiments les uns par-dessus les autres. Ceci forme la réserve d'améliorations et de bâtiments. Placez les ressources dans la réserve de ressources du plateau annexe (13).

RÈGLE 1

RÈGLE 2



Placez les cartes Étape (14) et Trésor (15), face visible, dans les espaces indiqués. Si vous avez plus de cartes Étape que d'espaces prévus *(ceci est plutôt rare)*, placez-les près du plateau. Tout paquet face visible peut être consulté en tout temps.

Placez le marqueur Objectif de Gloire sur la piste de Gloire (16). Lors de votre première partie *(suivant le prologue)*, l'Objectif de Gloire est placé sur 11. À chaque partie, l'objectif augmente d'une Gloire, jusqu'à un maximum de 24. Si votre campagne se poursuit au-delà de ce point, l'objectif demeure à 24 à chaque partie subséquente. Référez-vous aux chroniques pour connaitre le nombre de parties que vous avez jouées.

Chaque joueur place son marqueur Gloire sur la piste de Gloire (17). Votre marqueur Gloire est remis à zéro à chaque partie. Cependant, lors de prochaines parties, il est possible de commencer avec un peu de Gloire que procurent certains items qui sont gardés d'une partie à l'autre.

Mélangez les cartes Dégâts (18) et placez-les *(ainsi que tout autre type de cartes, lorsque découvert)* face cachée sur l'espace correspondant du plateau de jeu.

En commençant par le joueur qui a le rang le moins important et en suivant le sens horaire, chaque joueur suit les instructions indiquées sur sa carte Rang et reçoit les bonus applicables *(au début de la campagne, les cartes Rang n'accordent aucun bonus)*.

LES CARTES

Note : *S'il est plus simple pour vous d'apprendre les règles en connaissant la structure d'une manche et d'un tour, allez directement aux pages 12 et 13 en premier, puis revenez ici par la suite.*

Étape



Les cartes Étape représentent les tournants historiques de votre monde. Elles font progresser la campagne vers sa conclusion. Elles rapportent de la Gloire ainsi que diverses récompenses. À chaque partie, il n'est en général possible de réaliser que quelques cartes Étapes. Pour revendiquer une carte Étape, une condition est requise (1). Le premier joueur à remplir cette condition peut revendiquer cette carte à la fin de son tour. Lorsque vous revendiquez une carte Étape, lisez immédiatement le texte indiqué dans le Journal du Capitaine (2).

Ces tournants historiques ajoutent toujours une nouvelle carte Évènement au jeu. Une carte Étape illustrée avec une bannière mauve « Ouvrir » *(tel qu'illustré ci-dessus)* ouvrira également un coffret verrouillé lorsqu'elle est réclamée. Dans le cadre du prologue, les cartes Étape prévues spécifiquement pour cette partie n'ajoutent pas de cartes Évènement et n'ouvriront pas de coffret verrouillé.

Conseillers



Les conseillers sont d'intéressants citoyens des provinces qui les aident durant un tour de l'année. Les joueurs engagent des conseillers se trouvant au forum et ne peuvent avoir qu'un seul conseiller actif par tour. Les conseillers ont un cout en or (1) OU en réputation (2) pour les engager. Ils ont une capacité qui est en vigueur tant qu'ils sont actifs (3), et offrent aussi de l'expertise (4) dont peut bénificier le joueur qui les contrôle lorsque ce dernier effectue l'action correspondante. À la fin du tour où il a été activé, le conseiller est épuisé *(retourné face cachée)* et n'est plus disponible pour le reste de l'année.

Rang



Les cinq cartes Rang représentent l'importance de chaque joueur au cours de la campagne, et démontrent leur position dans l'ascension au titre d'Empereur. Les rangs, dans l'ordre d'importance, sont :

1er en lice *(le plus important)* **:** Prince/Princesse

2e en lice : Duc/Duchesse

3e en lice : Comte/Comtesse

4e en lice *(à 4-5 joueurs)* **:** Baron/Baronne

5e en lice *(le moins important, uniquement à 5 joueurs)* **:** Lord/Lady

Les cartes Rang déterminent la position des joueurs autour de la table pour chacune de vos parties. Le joueur qui a le rang le moins important sera le premier joueur de la partie. Le jeu progresse en sens horaire jusqu'au joueur le plus important.

Dans tous les cas d'égalité, à moins que cela ne soit précisé, le départage est toujours en faveur du joueur dont le rang est le moins important.

Ceci signifie que les évènements bénéfiques favorisent le joueur le moins important tandis que les évènements nuisibles s'abattent sur le plus important.

Cartes Leadeur



Chaque joueur est le dirigeant d'une province, représentée par une carte qui illustre son apparence, son nom (1), et plusieurs informations à son sujet :

Titre (2) **:** Certains leadeurs ont un titre *(tel que « Le/La Sage »)* qui procure un bonus durant la partie. Lorsque vous recevez un titre, posez-le dans cet espace, en recouvrant, s'il y a lieu, tout autre titre déjà existant.

Réputation (3) **:** Ceci est votre niveau de réputation. Vous prendrez autant de jetons Réputation au début de chaque partie.

Chance (4) **:** Ceci est votre niveau de chance. Vous prendrez autant de jetons Chance au début de chaque partie.

Cartes Évènement



Au début, la campagne contient 10 cartes Évènement, dont six révélées et quatre scellées dans des enveloppes. Les cartes Évènement scellées demeurent dans le coffre de rangement jusqu'à ce qu'une carte Étape les active. Après avoir réalisé une de ces étapes historiques, récupérez la carte Évènement correspondante dans le coffret de rangement, retirez-la de son enveloppe, et ajoutez-la au paquet Évènement.

De plus en plus de cartes Évènement, scellées ou révélées, seront intégrées au jeu. Lorsque vous trouvez une nouvelle carte Évènement scellée, placez-la dans le coffret de rangement jusqu'à ce qu'elle soit activée par sa carte Étape. Plus tard, lorsqu'elle est activée *(sortie de son enveloppe)*, la nouvelle carte Évènement est immédiatement mélangée dans le paquet Évènement.

Aides de jeu



Ces cartes de référence peuvent être utilisées par les joueurs pour se rappeler du déroulement du tour et des actions des Guildes. Un côté rappelle les étapes d'un tour de jeu et d'une phase Hiver (1). L'autre côté énumère la liste des Guildes ainsi que les actions que vous pouvez effectuer (2).

Noms



Les bannière de nom ressemblent à ceci. Vous pouvez nommez celle-ci, si vous voulez.

Dans *SeaFall*, plusieurs éléments n'ont pas de nom avant que les joueurs interagissent avec eux. Plusieurs opportunités s'offriront à vous pour nommer des cartes et des endroits. Choisir des noms peut être difficile, surtout avant que l'histoire n'ait été notée dans les chroniques. Vous pouvez nommer votre province *(sur le plateau de jeu et sur votre plateau Province)* et vos bateaux *(sur votre plateau Province)* lorsque vous êtes prêt. Vous pouvez nommer les conseillers encore anonymes lorsque vous les engagez, ou à tout moment, tant que vous les contrôlez. Ne nommez pas les iles à moins d'avoir eu l'instruction de le faire.

LE PLATEAU DE JEU

Notions de base

Le monde est divisé en différentes sections. Tout espace où votre bateau peut aller est appelé « zone ». Les provinces sont situées à l'extrémité *Est* du plateau et l'océan s'étend vers l'*Ouest*.

Port d'attache (1) **:** Chaque province possède un port d'attache situé sur la côte et a le contrôle de cette zone.

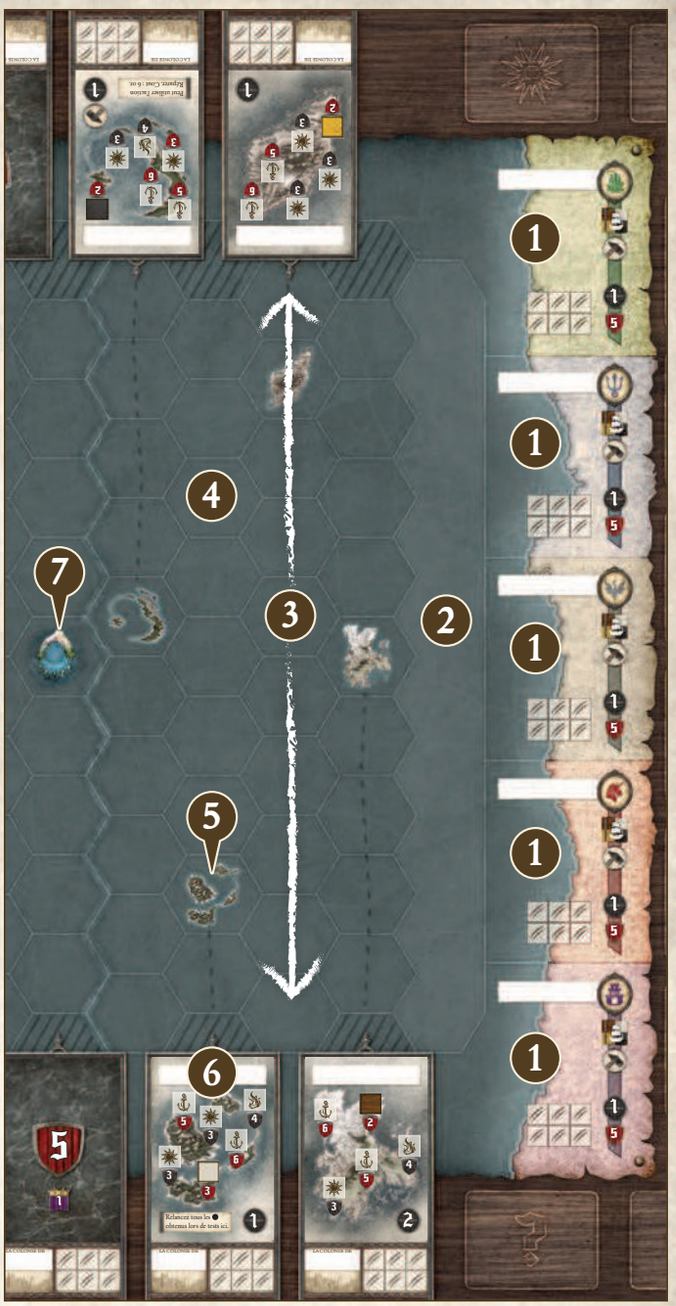
Zone côtière (2) **:** Zone située entre les ports d'attache et la mer.

Zones de mer (3) **:** La portion de l'océan illustrée sur le plateau sous forme d'hexagones. Ces zones sont organisées en colonnes. Chaque colonne peut contenir une ile.

Zone de mer vide (4) **:** Si une zone de mer ne contient rien, cette zone est considérée comme une zone de mer vide.

Iles (5) **:** Elles se retrouvent sur les zones de mer. Chaque ile sera détaillée dans la région située à l'extrémité de sa colonne (6). Un bateau occupant la zone de l'ile peut interagir avec la région de l'ile ainsi que tous les lieux de l'ile. Par exemple, un bateau peut acheter des ressources, explorer, ou piller un lieu sur cette ile.

Arche de pierre (7) **:** Une immense et ancienne arche de pierre s'élève loin en haute mer, assez grande qu'un bateau pourrait la traverser. Personne ne sait à quoi elle sert.



Régions

Les régions sont des zones situées sur le plateau de jeu qui contiennent des terres. Plusieurs régions contiennent des lieux qui peuvent être explorés ou pillés. Votre port d'attache est une région, comme le sont aussi les iles.

Les lieux sont des endroits spécifiques situés dans les régions et qui peuvent être explorés, pillés, ou avec lesquelles il est possible d'interagir.

La valeur inscrite dans le bouclier à proximité d'un lieu (8) représente la défense de ce dernier.



Les lieux inexplorés ont une icône illustrée dans une case (9).

Les lieux explorés présentent une icône ou *(plus souvent)* un autocollant (10), représentant ce qui se trouve sur ce lieu.

Certaines iles ont une capacité spéciale ou un effet (11).

ICÔNES



Chantier naval

Un bateau présent dans une zone/région avec cette icône peut effectuer l'action Améliorer. Cette icône se retrouve sur les ports d'attache et d'autres pourront être découverts sur les iles. Certains chantiers navals vous permettent d'acheter un jeton Amélioration de n'importe quelle couleur *(tel qu'illustré à gauche)* tandis que d'autres ne permettent l'achat de jetons que d'une seule couleur.



Réparation

Un bateau présent dans une zone/région avec cette icône peut effectuer l'action Réparer.



Marché

L'action Vendre permet de vendre des ressources dans une région avec cette icône. Certains marchés vous permettent de vendre des ressources de n'importe quelle couleur *(tel qu'illustré à gauche)* tandis que d'autres n'acceptent qu'une seule couleur de ressource.



Défense

Chaque lieu d'une ile et chaque province possède de la défense. Cette valeur détermine le nombre de succès requis pour explorer ou piller ce lieu sans subir de dégâts. Voir Tests, en page 10 pour plus de détails.



Garnison

Chaque région *(ile et province)* contient une garnison qui représente le nombre de dés retirés d'un test de pillage. Voir Tests, en page 10, et Pillage, en page 19 pour plus de détails.

PLATEAUX PROVINCE

Chaque province est une région et est représentée par son propre plateau.



Lieux provinciaux

Plusieurs lieux de votre plateau province peuvent être modifiés en permanence et peuvent également être pillés.

1. **Champs (2x)**
   Vous y récoltez de l'or durant l'hiver.
2. **Chantiers (3x)**
   Des bâtiments peuvent être construits ici.
3. **Entrepôt provincial**
   Sert à emmagasiner vos ressources. L'entrepôt provincial dispose d'un marché qui vous permet de vendre les ressources emmagasinées de toutes les couleurs lorsque vous effectuez l'action Vendre.
4. **Salle du conseil**
   Accueille vos conseillers inactifs.
5. **Coffre**
   Contient votre or.
6. **Salle du trésor**
   Contient tous les types de cartes à l'exception des conseillers.

Autres informations sur le plateau Province (autre que les lieux)

7. **Bateaux**
   Caractéristiques de vos bateaux. Les bateaux sont détaillés à la page suivante.
8. **Réserve d'hostilité**
   Contient vos jetons Hostilité.
9. **En guerre avec**
   Accueille les jetons Hostilité des autres joueurs pour indiquer que vous êtes en conflit avec eux.
10. **Conseiller actif**
    Le conseiller activé pour ce tour est placé ici.

BATEAUX ET NAVIGATION

Bateaux

Chaque province possède deux bateaux, représentés par deux figurines miniatures. Leurs caractéristiques sont légèrement différentes au début de la campagne. Ces caractéristiques sont indiquées sur les plateaux Province. Les bateaux sont peu à peu modifiés de façon permanente tout au long de la campagne et peuvent être améliorés durant une partie *(même si ces améliorations sont retirées à la fin de chaque partie)*.



Les bateaux ont quatre caractéristiques :

1. Navigation

Nombre maximum de zones qu'un bateau peut parcourir lors d'une action Naviguer *(c.-à-d. ses points de déplacement)*.

2. Pillage

Nombre de dés lancés lors d'une action Piller.

3. Exploration

Nombre de dés lancés lors d'une action Explorer.

4. Cale

Sert à entreposer des ressources. Un bateau peut tenir dans sa cale un nombre d'éléments égal à cette valeur. Dans les parties futures, la cale représente aussi la difficulté à piller votre bateau.

Chacun de vos bateaux peut être amélioré pour obtenir des bonus à certaines valeurs, des capacités spéciales ou d'autres avantages. Chaque bateau ne peut avoir qu'au maximum deux améliorations à tout moment. Elles sont représentées par des jetons en formes de drapeaux (5) et sont retirées à la fin de la partie *(ou avant, si le bateau est coulé)*.

À la fin de chaque partie, les joueurs pourront modifier de façon permanente un de leurs bateaux en remplissant une des cases vides *(voir Fin d'une partie en page 20)*.

Naviguer

Chaque tour, vous pouvez déplacer chacun de vos bateaux d'autant de zones *(ses points de déplacement)* que sa Navigation. Si vos bateaux sont dans la même zone, vous pouvez choisir de les déplacer ensemble. Si vous déplacez ensemble deux bateaux avec différentes valeurs de Navigation, vous pouvez continuer de déplacer le bateau plus rapide après que l'autre a parcouru une distance égale à sa Navigation. Un bateau dont la Navigation est de 0 peut tout de même se déplacer d'une zone.

Il n'y a aucune limite au nombre de bateaux dans une zone. Plusieurs joueurs peuvent avoir des bateaux dans la même zone.

Avant et/ou après avoir navigué, si vos deux bateaux sont ensemble, peu importe la région *(c.-à-d. accosté aux terres)*, vous pouvez réorganiser vos ressources parmi leurs cales. Vous pouvez également charger des ressources dans la cale de vos bateaux ou les décharger dans les entrepôts que vous contrôlez dans cette région.

Exemple : Bleu a deux bateaux. L'un a une Navigation de 4 et l'autre de 3. Elle déplace les deux bateaux ensemble sur une distance de trois zones (1). Maintenant, puisque le bateau le plus lent a déjà parcouru une distance égale à sa Navigation, il ne peut se déplacer davantage ce tour-ci. Bleu décide de déplacer l'autre bateau d'une zone de plus afin d'atteindre une île (2).



RÈGLE 3

RÈGLE 4

RÈGLE 5

RÈGLE 6

TESTS ET DÉGÂTS

Tests

Les résultats de plusieurs actions sont incertains et représentent donc un risque. Vous aurez à lancer des dés pour en déterminer la réussite. Ces lancers de dés sont appelés « tests ». Par exemple, explorer un lieu sur une ile est un test. Piller une province est un test. Un test est réussi si vous obtenez au moins un succès et que votre vaisseau amiral ne couler pas. Pour entreprendre un test, constituez tout d'abord une réserve de dés à lancer. Pour éviter les dégâts, tentez d'obtenir au moins autant de succès que la défense du lieu où se déroule le test.

Dés

Les dés de *SeaFall* ont quatre faces différentes : vierge, succès standard, faible succès, et franc succès. Les succès standards comptent comme 1 succès. Les francs et faibles succès comptent aussi chacun comme 1 succès, à moins qu'un effet de jeu ne dise autrement.


Franc


Standard


Faible


Vierge

Effectuer un test



Choisissez un lieu dans une région où au moins un de vos bateaux est présent. Selon l'action de Guilde que vous avez choisie *(voir Actions de Guilde, en page 14)*, vous pouvez piller ou explorer l'inconnu. Notez la défense du lieu, indiquée par une valeur inscrite dans un bouclier, à proximité du lieu.

Lieux risqués (bouclier rouge)



Lieu risqué

Vous ne pouvez pas dépenser de jetons Chance lors d'un test sur un lieu risqué. *(Voir Jetons Chance à la page suivante.)*

Constituer une réserve de dés

Désignez un de vos bateaux présents dans la région comme votre vaisseau amiral. Référez-vous aux valeurs de ce bateau pour le test et tout dégât sera assigné à ce bateau. Prenez un nombre de dés égal à la valeur de la caractéristique testée de ce bateau. Si des améliorations ou des cartes Dégâts augmentent ou diminuent la valeur testée, ajustez le nombre de dés en conséquence. Ceci est votre réserve de dés. D'autres effets peuvent ajouter ou retirer des dés de votre réserve de dés.

Exemple : Gris veut explorer un lieu sur une ile : elle effectue donc un test d'exploration. Deux de ses bateaux sont présents dans cette région, chacun avec une valeur d'Exploration de 3. Elle désigne l'un d'eux comme son vaisseau amiral et prend 3 dés pour constituer sa réserve de dés d'exploration.



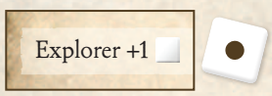
Bonus

Si votre autre bateau est également présent dans la région, vous pouvez l'utiliser en soutien tant que ce bateau n'a pas une valeur de 0 dans la caractéristique testée. Cela ajoute un dé à votre réserve de dés.

Exemple : Puisque Gris a un autre bateau dans la région, elle ajoute un autre dé à sa réserve. Si la valeur d'Exploration du bateau en soutien est de 0, elle ne pourrait pas ajouter de dé.

Si votre conseiller actif a de l'expertise dans la caractéristique que vous testez, ajoutez des dés à votre réserve selon la valeur de ce conseiller.

Exemple : Le conseiller actif de Gris est le Fou, qui a l'expertise « Explorer +1 ». Elle ajoute 1 autre dé selon cette valeur d'expertise.



Si vous explorez, vous pouvez choisir de jouer des cartes Recherche *(voir la Guilde des explorateurs, Rechercher en page 16)* pour modifier votre réserve de dés. Rejetez toutes les cartes Recherche jouées après le test.

Exemple : Gris n'a pas de cartes de recherche, elle ignore donc ce bonus. Sa réserve de dés d'exploration se constitue de 5 dés.

Si vous effectuez un pillage, les garnisons, les jetons Hostilité et les autocollants Hostilité permanente peuvent diminuer votre réserve de dés (*voir Pillage en page 18*).

Exemple : Bleu veut piller un lieu dont la défense est de 4. Ses deux bateaux se trouvent dans la région, chacun a une valeur de Pillage de 2. Il désigne un de ses bateaux comme vaisseau amiral et prend 2 dés. Il ajoute un dé pour avoir un bateau en soutien. Finalement, son conseiller actif a l'expertise « Piller +2 ». Il ajoute donc 2 dés grâce à cette expertise, ce qui lui donne un total de 5 dés. La garnison de la région est de 1, ceci signifie qu'il doit retirer un dé sa réserve, la diminuant ainsi à quatre.





Conclure le test et Chance

Lancez tous les dés de votre réserve et comptez le nombre de succès. Si le lieu n'est pas risqué, vous pouvez dépenser des jetons Chance pour modifier des résultats vierges en succès standards au cout d'un jeton par dé modifié.

Si le nombre de succès est inférieur à la défense du lieu, subissez un nombre de dégâts égal à la différence *(voir Dégâts, ci-dessous)*.

Exemple : Bleu lance ses dés et obtient 2 succès. Il dépense 1 jeton Chance pour modifier un résultat vierge en succès standard, changeant ainsi son total à 3 succès contre une défense de 4. Il subit 1 dégât (la différence entre le nombre de succès et la défense du lieu).







Si vous n'obtenez aucun succès, ou si votre bateau coule à cause des dégâts subis, le test est considéré comme un échec et votre tour se termine immédiatement. Autrement, vous réussissez *(même si vous avez subi des dégâts)*.

Recevez 1 Gloire pour avoir réussi un test et poursuivez votre tour.

Dégâts



Les dégâts sont toujours appliqués au vaisseau amiral lors d'un test. Pour chaque dégât subit par votre vaisseau amiral, vous pouvez :

- épuiser *(retourner face cachée)* une amélioration et en perdre les effets jusqu'à ce qu'elle soit réparée, *ou*
- piocher une carte Dégât et la glisser sous le plateau Province, tel qu'illustré.

Un bateau ne peut avoir plus de 2 cartes Dégât. S'il devait recevoir une 3e carte Dégât, il coule à la place. Les dégâts sont appliqués immédiatement. Si votre cale est endommagée, remettez immédiatement toute ressource excédante de votre choix à la réserve selon la valeur ajustée de la cale.

RÈGLE 7

Couler

Si votre bateau coule, retirez ses améliorations et remettez-les dans la réserve, épuisées. Perdez 1 Gloire pour chaque amélioration ainsi remise. Remettez dans la réserve toute ressource entreposée dans la cale. Placez le bateau sur votre plateau Province jusqu'à ce que vous réalisez l'action Réparer.

JETONS ET HOSTILITÉ

Il existe trois types de jetons dans *SeaFall* : Chance, Réputation, et Hostilité. Les jetons Chance et Réputation sont obtenus de la réserve au début de la partie, et remis dans la réserve lorsqu'ils sont dépensés. Il n'y a pas de limite au nombre de jetons que vous pouvez avoir. Les jetons Hostilité sont limités à exactement 8 par joueur, et chaque joueur commence chaque partie avec tous ses jetons Hostilité dans sa propre réserve Hostilité sur son plateau Province.



Jetons Chance

Les jetons Chance représentent la bonne fortune dont vous bénéficiez dans vos aventures. Lors d'un test, après avoir lancé votre réserve de dés, vous pouvez dépenser des jetons Chance pour modifier des résultats vierges en succès standards au cout d'un jeton par dé modifié.

Note : En général, les jetons Chance ne peuvent pas être dépensés sur des lieux risqués, là où la chance n'a pas d'impact !



Jetons Réputation

Les jetons Réputation représentent la capacité de votre leadeur à faire avancer les choses par voies détournées. Lorsque vous engagez un conseiller, vous pouvez dépenser des jetons Réputation au lieu de payer de l'or si ce conseiller a un cout en réputation. À votre tour, vous pouvez donner un jeton Réputation à un autre joueur afin de recevoir, jusqu'à la fin de votre tour, tous les avantages et capacités que procure une région que ce dernier contrôle. Le joueur sollicité doit accepter ou refuser, et aucun autre jeton, ressource, devise, ou carte ne peut être proposé dans cet échange de service.

Exemple : Violet a un Port. Rouge lui offre un jeton Réputation pour qu'il puisse réparer tous les dégâts de ses bateaux à partir du port d'attache de Violet ce tour-ci. Violet accepte le jeton et Rouge répare ses bateaux sans avoir à utiliser l'action Réparer (grâce au Port). Violet aurait pu refuser le jeton, mais ne peut pas négocier pour aussi recevoir de l'or.



Jetons Hostilité

L'Hostilité représente le conflit entre les provinces, ou entre une ile et une province. Les jetons Hostilité représentent l'état de la situation dans la partie courante. À la fin de la partie, certains de ces jetons peuvent être remplacés par des autocollants Hostilité permanente qui subsistent d'une partie à l'autre jusqu'à ce qu'ils soient rayés ou recouverts.

Placer et retirer des jetons Hostilité

Les jetons Hostilité sont placés sur un lieu lorsqu'un pillage y est réussi *(ou maltraité autrement)*. Ceci indique qu'aucun joueur ne peut piller ce lieu jusqu'à l'année suivante. Chaque hiver, ainsi qu'à la fin de la partie, les jetons Hostilité qui se trouvent sur les lieux des iles sont déplacés sur la garnison de cette ile. La garnison de l'ile est toujours en vigueur, mais les jetons qui la recouvrent vous rappelleront de les tenir en considération lors d'un pillage ou lorsque vous payez l'ile. Les jetons Hostilité sur les plateaux Province sont déplacés vers l'espace *En guerre avec* de ce joueur. L'ile ou la province est toujours en conflit avec la province d'où provient le jeton Hostilité, mais le lieu où il se trouvait peut de nouveau être pillé.

Effets de l'Hostilité

L'utilité de l'Hostilité diffère selon l'endroit où elle se retrouve sur le plateau. Généralement, elle sert de protection contre de futurs pillages.

Usage défensif de l'hostilité

Lors d'un pillage, le joueur qui effectue le pillage retire un dé de sa réserve de dés pour chaque marque d'Hostilité (jeton ou autocollant) le représentant dans la région ciblée.

Exemple : Bleu considère piller la province de Vert. Sur la province de Vert, on retrouve un autocollant Hostilité permanente de Bleu provenant d'une partie antérieure, un jeton Hostilité de Bleu dans l'espace En guerre avec, et un autre sur le champ de Vert provenant d'un pillage ayant eu lieu durant l'année courante. Bleu devrait retirer 3 dés de sa réserve de dés de pillage, soit un pour chaque marque d'Hostilité. Bleu décide d'effectuer une autre action. Note : si Rouge pille Vert, il ne devrait retirer aucun dé à cause de l'Hostilité puisqu'aucune marque d'Hostilité de Rouge ne se trouve sur la province de Vert.

Hostilité et cout sur une ile

Les couts sur les iles : Lorsque vous payez une ile *(par exemple, pour acheter des ressources)*, ajoutez 1 or au cout pour chaque marque d'Hostilité vous représentant sur l'ile.

Hostilité et être en guerre

Note : Vous ne pouvez pas être En guerre avec une Province durant le prologue. Vous pouvez sauter cette section avant cette partie.



Vous êtes en guerre avec une autre province si vous avez au moins un de ses jetons Hostilité dans votre espace *En guerre avec* sur votre plateau Province. Ceci vous permet d'utiliser l'hostilité autant à l'attaque qu'à la défense. Chaque jeton Hostilité dans votre espace *En guerre avec* ajoute un dé dans votre réserve de dés lorsque vous pillez la province correspondante.

Vert décide de se venger de Bleu en pillant la province de ce dernier. En constituant sa réserve de dés de pillage, il ajoute 1 dé pour l'Hostilité dans son espace En guerre avec, mais n'ajoute PAS de dés pour l'Hostilité sur ses champs ni les autocollants Hostilité permanente.

Donner des jetons Hostilité

À chaque fois que vous devez placer des jetons Hostilité sur le lieu d'une ile, prenez-les à partir de votre réserve d'Hostilité.

À chaque fois que vous placez des jetons Hostilité sur un lieu contrôlé par une province avec qui vous êtes en guerre, redonnez tout d'abord à cette province les jetons la représentant dans votre espace *En guerre avec*, un à un, avant de lui donner un des vôtres. Les jetons Hostilité redonnés à un joueur sont immédiatement placés dans sa réserve d'Hostilité, et non pas sur le lieu pillé.

Vert pille un des champs de bleu et lui doit 2 jetons Hostilité. Il redonne tout d'abord le jeton Hostilité de Bleu se trouvant dans son espace En guerre avec, qui est replacé dans la réserve d'Hostilité de Bleu. Vert doit désormais un de ses jetons Hostilité qu'il place sur le champ pillé.

Être à court d'Hostilité

Si une action requiert plus de jetons Hostilité que ce dont vous disposez, vous ne pouvez pas effectuer cette action. Si, par un imprévu dans le déroulement des choses, vous devez dépenser 1 jeton Hostilité alors que vous n'en avez pas, vous perdez 1 Gloire par jeton Hostilité que vous ne pouvez pas dépenser.

Hostilité permanente



Les autocollants Hostilité permanente peuvent s'accumuler d'une partie à l'autre et sont posés dans les six cases à proximité d'une ile ou d'une province. Ceux-ci procurent les mêmes bonus défensifs et pénalités de cout que les jetons Hostilité, mais n'ajoutent pas de dés à votre réserve de dés lorsque vous pillez une province avec laquelle vous êtes en guerre.

Jetons Province



Le verso des jetons Hostilité sert de jeton Province qui sera utilisé plus tard durant la campagne.

ANNÉES ET MANCHES

Les prochaines pages définissent la structure d'un tour/manche/année dans *SeaFall*. Les pages qui les suivent détaillent le matériel et les règles.

Une année dans SeaFall

(Hiver + 6 manches)

Une partie de *SeaFall* est divisée en années, chacune est composée d'une phase Hiver et de six manches de jeu. À la fin de l'année, une nouvelle année débute par une phase Hiver.

La partie se termine à la fin d'une manche durant laquelle au moins un joueur a atteint ou dépassé l'objectif de Gloire de cette partie. Généralement, une partie de *SeaFall* prendra fin au cours d'une année.

Phase Hiver

Durant l'hiver, suivez les étapes suivantes dans l'ordre :

1. Réassigner l'astrolabe et le paquet Évènement





Donnez l'astrolabe et le paquet Évènement au joueur qui a le moins de Gloire dans la partie courante. En cas d'égalité, c'est le joueur dont le rang est le moins important. Ce joueur jouera son tour en premier durant chaque manche de cette année. Réinitialisez l'astrolabe à «1». Mélangez le paquet Évènement, en incluant toutes cartes révélées lors de la manche précédente.

2. Remplacer les conseillers

Rejetez *(replacez ces cartes sous leur paquet)* tous les conseillers qui se trouvent au forum, et disposez cinq cartes du paquet Conseiller face visible sur le forum. Il n'y aura aucun conseiller à rejeter lors du premier hiver d'une partie.





3. Récolter



Chaque joueur reçoit dans son coffre de l'or provenant de tous les champs qu'il contrôle *(égal à la valeur indiquée)*. Aucun or n'est récolté à partir d'un champ où se trouvent des jetons Hostilité.

4. Déplacer les jetons Hostilité

(Sautez cette étape lors du premier hiver d'une partie.)

Chaque joueur déplace tous les jetons Hostilité se trouvant sur ses lieux provinciaux vers l'espace *En guerre avec* de son plateau Province. Pour chaque ile, déplacez les jetons Hostilité se trouvant sur les lieux de cette ile pour couvrir la garnison de cette ile.

5. Production des iles

Distribuez des ressources de la réserve sur chaque lieu qui en produit.
Si une ressource se trouve déjà sur un lieu, n'en placez pas une autre.
La réserve de ressources étant limitée, commencez la distribution par les lieux sur l'ile la plus à l'*Ouest* en continuant vers l'*Est*, en ordre décroissant de défense sur chaque ile.



6. Redresser les conseillers, les bâtiments et les améliorations

Redressez *(retournez face visible)* tous les conseillers dans la salle du conseil. Redressez tous les bâtiments et améliorations sur le plateau annexe. Les améliorations sur les bateaux ayant subi des dégâts NE SONT PAS redressées durant la phase Hiver.

RÈGLE 8

Manches

1. Révéler une carte Évènement



Le détenteur de l'astrolabe révèle une carte du paquet Évènement afin que tous les joueurs puissent voir l'évènement actif durant cette manche. Cet évènement sera résolu durant cette manche ou à la fin de celle-ci.

2. Jouer son tour

À tour de rôle, en commençant par le détenteur de l'astrolabe et en continuant en sens horaire, chaque joueur joue un tour complet. Les étapes d'un tour de jeu sont détaillées à la page suivante.

3. Résoudre la carte Évènement



Lorsque tous les joueurs ont joué un tour, résolvez la carte Évènement *(si nécessaire)* et rejetez-la.

4. Vérifier la fin de la partie



Vérifiez si au moins un joueur a atteint ou dépassé l'objectif de Gloire établi pour cette partie. Si oui, la partie est terminée. Procédez à la « Fin d'une partie » à la page 20.

5. Mettre à jour l'astrolabe



Faites progresser l'astrolabe d'une gradation.
Si l'astrolabe affiche un flocon de neige, l'année est finie. Commencez une nouvelle année en débutant par une phase Hiver. Autrement, jouez une autre manche, en débutant par l'étape 1 de cette liste.



TOUR DE JEU

Durant chacune des 6 manches, chaque joueur joue un seul tour.

Chaque tour se déroule en suivant les étapes suivantes :

1. Engager 1 conseiller OU Acheter 1 trésor

Vous pouvez soit engager 1 conseiller du forum *OU* acheter 1 carte Trésor.

Engager 1 conseiller

(Cout en or ou en réputation)



Choisissez une carte Conseiller du forum et payez son cout en or ou en réputation pour l'engager. Si le conseiller n'a pas de nom, vous pouvez le nommer. Placez-le face visible dans votre salle du conseil. Recevez le nombre de Gloire indiqué sur ce conseiller, s'il y a lieu *(la plupart n'en ont pas)*. Vous n'êtes pas limité quant au nombre de conseillers que vous pouvez avoir dans votre salle du conseil.

Après avoir engagé un conseiller, remplissez tout espace libre du forum à partir du dessus du paquet Conseiller.

RÈGLE 9

RÈGLE 10

Acheter 1 trésor

(Cout en or, peut être réduit avec une ressource)



Achetez n'importe quel trésor du paquet Trésor en payant son cout en or. Vous pouvez dépenser exactement une ressource de la même couleur que le trésor pour en réduire le cout de 8 or. Le cout d'un trésor ne peut jamais être inférieur à 0 or. Vous pouvez tout à fait l'acheter pour 0, mais il ne sera pas réduit davantage. Cette ressource doit provenir de votre entrepôt provincial. Placez la carte Trésor face visible dans votre salle du trésor. Recevez la quantité de Gloire indiquée en haut à gauche de la carte.

Rappelez-vous que les joueurs peuvent toujours consulter le paquet Trésor ainsi que les cartes Trésor contenues dans la salle du trésor des autres provinces.

2. Activer un conseiller

Vous pouvez choisir un conseiller face visible de votre salle du conseil et placez-le dans l'espace Conseiller actif de votre plateau Province. Tant que ce conseiller est actif, vous pouvez utiliser toutes ses capacités et profiter de tous ses bonus et ses expertises.



RÈGLE 11

3. Engager une Guilde



Guilde des marchands



Guilde des bâtisseurs



Guilde des explorateurs



Guilde des soldats

SeaFall contient quatre Guildes *(marchands, bâtisseurs, explorateurs, soldats).* Chacun de vous en engagerez une à chaque tour et effectuerez jusqu'à 2 actions parmi les trois qu'elle propose. Ces actions peuvent être effectuées dans n'importe quel ordre, mais vous ne pouvez pas effectuer deux fois la même. Vous n'avez pas à effectuer deux actions si vous ne voulez pas ou si vous ne pouvez pas.

Chaque Guilde permet d'effectuer l'action Naviguer qui vous permet de déplacer vos bateaux, une action qui requiert la présence d'un de vos bateaux à l'endroit où se déroule l'action, et une action qui ne requiert pas la présence d'un bateau.

Un rappel des Guildes et de leurs actions est indiqué sur l'aide de jeu. Ces actions sont détaillées à partir de la page 14.

4. Revendiquer une carte Étape

Après une action, si vous remplissez les conditions requises par la carte Étape, réclamez-la et suivez les instructions qui y sont indiquées. Vous ne pouvez réclamer qu'une seule carte Étape par tour. Si vous remplissez les conditions de plusieurs cartes Étape à un tour donné, vous devez choisir laquelle réclamer. Parfois, réclamer une carte Étape après votre première action terminera votre tour.



5. Épuiser votre conseiller actif

Si vous avez un conseiller actif, épuisez-le en le retournant face cachée dans votre salle du conseil. Il ne peut pas être activé de nouveau lors de l'année courante. Les conseillers épuisés sont redressés chaque hiver.



LA GUILDE DES MARCHANDS ET SES ACTIONS

1. Naviguer

Déplacez chacun de vos bateaux d'un nombre de zones égal à sa valeur de Navigation, ou moins. Un bateau dont la valeur de Navigation est de 0 peut tout de même se déplacer d'une zone de distance.

2. Acheter 2 ressources

(Cout : 3 or chacune, l'Hostilité augmente le prix. Un bateau doit être présent.)

Achetez jusqu'à 2 ressources disponibles sur les lieux d'une ile et placez-les dans votre ou vos bateaux présents sur cette ile. Le cout d'une ressource est de 3 or plus 1 or par Hostilité vous représentant sur l'ile.

Chargez les ressources achetées dans la cale de votre ou vos bateaux présents sur cette ile. Un bateau ne peut transporter plus d'items que permis par sa valeur de Cale. Vous pouvez remettre des ressources dans la réserve *(sans rien recevoir en retour)* afin d'en charger des différentes.

Un conseiller actif avec l'expertise « Acheter des ressources +X » vous permet d'acheter plus de ressources lorsque vous effectuez cette action. Vous devez payer ces ressources normalement.

Exemple : Les bateaux de Bleu sont présents sur deux iles différentes, chacune ayant des ressources disponibles. Il choisit l'action Acheter 2 ressources. D'une part, il achète le fer disponible sur une des iles (1) en payant 3 or et charge le cube de fer dans la cale du bateau présent sur cette ile (2). Il veut aussi du lin, mais malgré que cette même ile puisse en produire, il n'y en a pas à vendre pour le moment (3). Il achète donc le lin provenant de l'autre ile (4) grâce à son autre bateau qui y est présent. Puisque Bleu a 2 Hostilité permanentes avec cette ile (5), le lin coute 5 or au lieu de 3 (1 or de plus pour chaque Hostilité). Bleu charge le cube de lin dans la cale du bateau présent sur cette ile (6). Il voudrait acheter plus de ressources, mais l'action ne lui permet dèn acheter que 2 et il n'a pas activé de conseiller avec cette expertise.











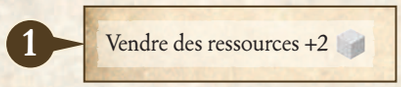
3. Vendre 2 ressources



(Prix de vente : 6 par ressource)

Vendez jusqu'à 2 ressources pour 6 or chacune.
Les ressources doivent être présentes dans une région possédant l'icône de marché pour y être vendues. Certains marchés (comme celui dans votre entrepôt provincial) vous permettent de vendre n'importe quel type de ressources tandis que d'autres vous permettent de ne vendre qu'un seul type. Un conseiller actif avec l'expertise « Vendre des ressources +X » vous permet de vendre plus de ressources lorsque vous effectuez cette action, toujours pour 6 or chacune. Remettez les ressources vendues dans la réserve.

Exemple : Rouge choisit l'action Vendre 2 ressources et son conseiller actif a l'expertise « Vendre des ressources +2 » (1). Rouge vend les 4 ressources qui se trouvent dans son entrepôt provincial (2). L'action lui permet d'en vendre 2, et l'expertise de son conseiller actif lui permet d'en vendre 2 de plus. Puisque l'icône de marché dans son entrepôt provincial est de quatre couleurs (3), il peut vendre des ressources de n'importe quel type à partir de sa province. Il vend chacune de ses ressources pour 6 or et reçoit donc un total de 24 or (4).









LA GUILDE DES BÂTISSEURS ET SES ACTIONS

- **Obtenez 1 Gloire pour chaque amélioration achetée.**
- **Obtenez 1 Gloire pour chaque bâtiment construit.**

1. Naviguer

Déplacez chacun de vos bateaux d'un nombre de zones égal à sa valeur de Navigation, ou moins. Un bateau dont la valeur de Navigation est de 0 peut tout de même se déplacer d'une zone de distance.

2. Réparer OU améliorer

(Les améliorations coutent de l'or. Le cout peut être réduit pour une ressource. Le bateau doit être présent.)

Vous pouvez soit réparer vos bateaux *OU* améliorer un de vos bateaux.

Réparer

Réparez un de vos bateaux présents dans une région possédant l'icône de réparation. Pour réparer, redressez tous les jetons Amélioration épuisés et rejetez toutes les cartes Dégât. Réparer ne coute rien, à moins qu'une carte Dégât ne dise autrement. Si vous réparez, vous pouvez aussi reconstruire un de vos bateaux coulés précédemment et le placer dans votre port d'attache.

Améliorer

Achetez 1 amélioration pour un de vos bateaux présents dans une région possédant l'icône de chantier naval en payant le cout en or, ou moins selon les réductions. Les améliorations subsistent jusqu'à la fin de la partie ou jusqu'à ce que votre bateau coule.

Certains chantiers navals vous permettent d'acheter une amélioration de n'importe quelle couleur tandis que d'autres vous permettent d'en acheter que d'une seule couleur.

Un conseiller actif avec l'expertise « Améliorer -X » réduit le cout lorsque vous effectuez cette action.

Vous pouvez dépenser exactement une ressource de la même couleur que l'amélioration pour réduire son cout de 8 or. Cette ressource doit provenir d'un bateau ou d'un entrepôt présent dans la même région que le bateau à améliorer. Le cout d'une amélioration ne peut jamais être inférieur à 0 or.

Si vous utilisez un chantier naval situé sur une ile, augmentez le cout d'1 or pour chaque Hostilité vous représentant sur cette ile.

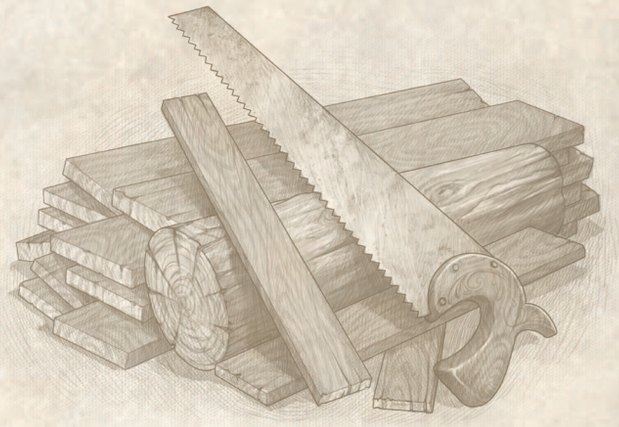
Les améliorations épuisées (face cachée) ne peuvent pas être achetées.

Vous pouvez épuiser et remettre une amélioration dans la réserve à partir de votre bateau à améliorer pour libérer de l'espace pour l'amélioration que vous venez d'acheter.

Obtenez 1 Gloire. Perdez 1 Gloire si vous remettez une amélioration dans la réserve.



Exemple : Les deux bateaux de Violet sont présents à son port d'attache, lequel a une icône de chantier naval de quatre couleurs. Elle choisit l'amélioration RAPIDE, dont le cout peut être réduit avec du lin. Le cout est de 10 or, mais elle dépense un cube de lin à partir de son entrepôt provincial, ce qui réduit le cout à un total de 2 or. De plus, son conseiller actif a l'expertise « Améliorer -2 », ce qui réduit le cout à zéro. Violet prend le jeton Amélioration et le place sur un de ses bateaux. Elle aurait encore de l'or à dépenser pour l'achat d'une amélioration de plus, mais l'action ne lui permet d'en acheter qu'une par tour.



3. Construire

(Coute de l'or, aucun bateau requis)



Construisez 1 bâtiment disponible sur un chantier que vous contrôlez en payant le cout indiqué en or, ou moins selon les réductions. Prenez le jeton Bâtiment de la réserve et placez-le face visible sur un chantier que vous contrôlez. Les bâtiments subsistent jusqu'à la fin de la partie ou jusqu'à ce qu'il soit pillé. Un bâtiment ne procure ses capacités qu'à son contrôleur, à moins qu'un autre joueur ne paye au contrôleur du bâtiment le cout d'un jeton Réputation afin d'utiliser une de ces capacités durant leur tour.

Un conseiller actif avec l'expertise « Construire -X » réduit le cout lorsque vous effectuez cette action.

Vous pouvez dépenser exactement une ressource de la même couleur que le bâtiment pour réduire son cout de 8 or. Cette ressource doit provenir d'un bateau ou d'un entrepôt présent dans la même région que le chantier. Le cout d'un bâtiment ne peut jamais être inférieur à 0 or.

Les bâtiments épuisés (face cachée) ne peuvent pas être achetés.

Vous pouvez épuiser et remettre un bâtiment dans la réserve à partir de votre chantier pour libérer de l'espace pour le bâtiment que vous venez de construire.

Obtenez 1 Gloire. Perdez 1 Gloire si vous remettez un bâtiment dans la réserve.



LA GUILDE DES EXPLORATEURS ET SES ACTIONS

Obtenez 1 Gloire pour chaque test réussi.

1. Naviguer

Déplacez chacun de vos bateaux d'un nombre de zones égal à sa valeur de Navigation, ou moins. Un bateau dont la valeur de Navigation est de 0 peut tout de même se déplacer d'une zone de distance.

2. **Explorer** (Un bateau doit être présent)



Vous pouvez explorer un lieu inexploré sur une ile, où au moins un de vos bateaux est présent. Un lieu inexploré possède une icône *(tels un soleil ou une ancre)* dans la case illustrée au-dessus de sa défense.

Faites un test d'exploration *(voir Tests en page 10)*. Les garnisons ne réduisent pas votre réserve de dés lors de tests d'exploration.



Si vous réussissez votre test, vous parvenez à explorer le lieu. Référez-vous à la Carte des explorateurs au début du Journal du Capitaine et choisissez une icône qui correspond au lieu que vous venez d'explorer. Rayez cette icône de la Carte. Elle ne peut plus être choisie. Notez le numéro inscrit à côté de l'icône choisie et lisez le texte correspondant dans le Journal du Capitaine.

Chaque fois que vous réussissez à explorer un lieu, il vous sera indiqué de poser sur ce lieu un autocollant provenant de la feuille d'autocollants Exploration. Prenez l'autocollant correspondant de la feuille et posez-le sur le plateau, directement sur l'icône du lieu que vous venez d'explorer. Voir « Ce que l'on trouve sur les iles » en page 17 pour des exemples de ce que vous pouvez découvrir lorsque vous explorez.

Exemple : Le bateau de Bleu est présent sur une ile avec un lieu inexploré avec une icône d'ancre et une défense de 5. C'est un lieu risqué. Il choisit l'action Explorer et constitue sa réserve de dés. Son bateau a une valeur d'Exploration de 2 et l'amélioration Intrépide, qui ajoute 2 à la valeur d'Exploration d'un bateau, portant son total à 4. Son conseiller actif est le Forestier, dont l'expertise ajoute 1 dé, et puisque le lieu a une icône d'ancre, sa capacité ajoute 1 dé de plus. Bleu a maintenant 6 dés. Il obtient 4 succès, soit un de moins que la défense. Puisqu'il s'agit d'un lieu risqué, il ne peut pas dépenser de jetons Chance et subit un dégât. Il choisit d'épuiser l'amélioration Intrépide au lieu de piocher une carte Dégât. Le test est réussi et il reçoit 1 Gloire. En cherchant sur la Carte des explorateurs au début du Journal du Capitaine, il trouve une icône ancre, la raye et se rend au texte correspondant au numéro inscrit à côté de l'icône. Il lit ensuite le contenu du texte à haute voix...

Explorer les océans

Nul marin n'ose naviguer sur des zones de mer inexplorées. Mais avec courage, on surmonte les épreuves...

RÈGLE 12

RÈGLE 13

3. Rechercher

Note : Vous ne pouvez pas effectuer l'action Rechercher au début de la campagne. Aucune carte ou aucun plan n'est disponible puisque vous n'avez pas encore commencé à explorer le monde.

Payez 3 or pour piocher une carte Recherche. Un conseiller avec l'expertise « Rechercher +X » vous permet de piocher X cartes de plus sans cout supplémentaire. Choisissez et gardez 1 seule des cartes Recherche piochées et placez-la dans votre salle du trésor. Rejetez les autres cartes *(placez-les sous le paquet)*.

Les cartes Recherche sont conservées d'une partie à l'autre et ne sont rejetées qu'après les avoir jouées.

RÈGLE 14

CE QUE L'ON RETROUVE SUR LES ILES

Voici ce que vous pouvez découvrir lorsque vous explorez :

Ressources

Ces lieux produisent des ressources en hiver. Si une ressource est présente sur un lieu, vous pouvez l'acheter.


Produit du bois


Produit du lin


Produit de l'épice


Produit du fer

Mine

Les mines peuvent être pillées pour obtenir la quantité d'or indiquée sur l'icône. La seule façon d'obtenir de l'or provenant d'une mine est de la piller *(voir Guilde des soldats en page 18)*.



Chantier naval

Vous pouvez acheter une amélioration dont la couleur correspond à la couleur de l'icône du chantier naval. Par exemple, un lieu avec un chantier naval jaune, tel qu'illustré ici, vous permet d'acheter une amélioration jaune *(le cout peut être réduit avec un cube d'épice)*. Cette amélioration doit être placée sur un de vos bateaux présents dans cette région.



Marché

Vous pouvez vendre des ressources dont la couleur correspond à la couleur de l'icône de marché. Par exemple, vous pouvez vendre du fer sur une ile avec une icône de Marché au fer.



Tombeaux ?

Les rumeurs disent que l'ancien empire maritime enterrait ses leadeurs dans des tombeaux sur des iles.

Statues anciennes ?

L'usage de ces statues est inconnu. Elles peuvent bien ne pas exister du tout.

Temples étranges ?

Plus vrais que légendes, selon les dires de marins devenus fous. Gardez espoir.

RÈGLE 15



LA GUILDE DES SOLDATS ET SES ACTIONS

Obtenez 1 Gloire pour chaque test réussi.

1. Naviguer

Déplacez chacun de vos bateaux d'un nombre de zones égal à sa valeur de Navigation, ou moins. Un bateau dont la valeur de Navigation est de 0 peut tout de même se déplacer d'une zone de distance.

2. Piller (Un bateau doit être présent)

Pillez un lieu précédemment exploré dans une région afin d'obtenir quelque chose par la force ou pour renvoyer un bâtiment construit à la réserve. Vous ne pouvez pas piller un lieu où se trouvent des jetons Hostilité. Comparativement à l'achat de ressources, vous pouvez piller un lieu qui produit une ressource, mais qui n'en a pas en ce moment. À tout moment, vous pouvez consulter toutes les cartes qui se trouvent dans les salles du trésor et les salles du conseil de toutes les provinces, particulièrement avant de piller.

Un test de pillage se déroule comme suit :

1. Constituez votre réserve de dés.
2. Retirez des dés *(différent de l'action Explorer).*
3. Lancez et déterminez les dégâts selon la défense du lieu.
4. Emparez-vous du butin selon les succès obtenus *(différent de l'action Explorer)*
5. Donnez de l'Hostilité *(généralement sur le lieu pillé).*

Différemment de l'action Explorer, vous retirerez des dés de votre réserve de dés de pillage avant de les lancer. Retirez des dés pour :

- La valeur de la garnison de la région/ile *(indiqué sur le plateau).*
- Les bâtiments qui ont une icône de garnison dans cette région *(telle une Tour à canons)*.
- Chaque jeton et autocollant Hostilité se trouvant sur l'ile. Si le pillage est effectué contre une province, retirez un dé pour chaque Hostilité vous représentant que possède cette province, peu importe où dans la région.
- Les bateaux défensifs dans la région. Chaque bateau est considéré en support et retire généralement un dé, à moins qu'il ait une amélioration ou une capacité qui lui permet d'en retirer plus.

Si vous ne coulez pas après votre lancer, vous vous emparez du butin provenant du lieu *(voir Butin, à la page suivante)*.

Exemple : Violet décide de piller un lieu qui produit des épices. Malgré qu'il n'y a pas de cube présentement, il peut tout de même le piller puisqu'aucun jeton Hostilité ne s'y trouve. C'est un lieu risqué avec une défense de 5.

Deux de ses bateaux sont présents, un avec une valeur de Pillage de 4 et l'autre, de 2. Ce dernier a également l'amélioration Agile. Son conseiller actif est l'Éclaireur avancé. Il désigne son bateau à la valeur de Pillage de 4 comme son vaisseau amiral et prend 4 dés. Son bateau en soutien devrait normalement lui donner un dé de plus, mais l'amélioration Agile lui en donne encore un autre de plus. L'Éclaireur avancé a l'expertise « Piller +2 », ce qui ajoute 2 autres dés pour un total de 8 dés.

En considérant la garnison de 1, il retire 1 dé et en lance donc 7 dés. Il obtient 3 faces vierges, 2 faibles succès, 1 succès standard, et 1 franc succès. La capacité de l'ile mentionne de relancer les succès faibles, ce que Violet fait et il obtient 1 face vierge et 1 succès standard. Ce qui lui donne un total de 3 succès.

Son conseiller actif, l'Éclaireur avancé, lui permet d'utiliser des jetons Chance sur des lieux risqués. Il décide d'en utiliser 2 afin de changer 2 résultats vierges en 2 succès standards, augmentant son total à 5, soit la défense de l'ile. Il ne subit aucun dégât, reçoit 1 Gloire et prend un cube d'épice de la réserve.



Piller un bateau

Malgré que la paix établie par les générations passées n'a pas été préservée, il est encore interdit pour les provinces de se piller entre elles.

RÈGLE 16

RÈGLE 17

3. Taxer

Prenez 3 or de la réserve et ajoutez-les dans votre coffre. Un conseiller actif avec l'expertise « Taxer +X » vous permet d'obtenir plus d'or lorsque vous effectuez cette action.

BUTIN

Ce dont vous vous emparez dépend du type de lieu que vous pillez et du nombre de succès que vous avez obtenu. Dans tous les cas, vous placerez un ou plusieurs jetons Hostilité sur le lieu pillé. Si vous n'avez pas assez de jetons Hostilité, vous ne pouvez pas piller ce lieu. Un lieu où se trouvent des jetons Hostilité ne peut pas être pillé à nouveau durant la même année. Le butin peut être chargé sur n'importe lequel de vos bateaux présents dans la région. L'or est directement placé dans votre coffre.

Lieux sur les iles

Après avoir réussi un test de pillage contre la défense d'un lieu, vous pouvez prendre du butin. Sur les iles, le nombre de succès que vous avez obtenu importe peu, il faut au moins 1 succès pour prendre du butin. Ensuite, placez un jeton Hostilité sur ce lieu.

Ressources


Produit du bois


Produit du lin


Produit de l'épice


Produit du fer

Prenez la ressource sur le lieu et chargez-la sur un de vos bateaux présents dans la région. S'il n'y a pas de ressource, prenez une ressource du même type dans la réserve. Si la réserve ne contient aucune ressource de ce type, ce lieu ne peut pas être pillé.

Mine



Prenez dans la réserve la quantité d'or indiquée sur l'icône.

Chantier naval



Prenez une amélioration de bateau valant 10 or et qui correspond à la couleur du chantier naval et ajoutez-la à n'importe lequel de vos bateaux présents dans la région. Obtenez de la Gloire normalement.

Marché



Prenez jusqu'à 2 ressources du type correspondant à la couleur de l'icône du marché et ajoutez-les à votre ou vos bateaux présents dans la région. Si la réserve ne contient aucune ressource de ce type, ce lieu ne peut pas être pillé.



Lieux provinciaux



Valeur de butin

(Les provinces ne peuvent pas être pillées lors du prologue. Vous pouvez sauter les règles suivantes et y revenir après le prologue.)

Après avoir réussi un test de pillage contre une province, vous pouvez prendre du butin d'un lieu provincial, mais vous ne pouvez le prendre que d'un lieu où la valeur de butin est égale ou inférieure au nombre de succès que vous avez obtenu. Ensuite, placez sur ce lieu un nombre de jetons Hostilité égal à la valeur de butin de ce lieu.

Gris réussit à piller la province de Violet en obtenant 3 succès. La défense de la Province est de 5. Gris subit donc 2 dégâts. Une fois les dégâts subis, Gris peut prendre du butin d'un champ, de l'entrepôt provincial, ou de la salle du conseil puisque ces lieux ont une valeur de butin de 3 ou moins. Gris n'a pas assez de succès pour prendre du butin dans le coffre ou la salle du trésor. Gris décide de le prendre dans un champ dont la valeur de butin est de 2. Elle place ensuite 2 jetons Hostilité sur le champ.

Champ



Prenez dans la réserve la quantité d'or indiquée sur le champ et ajoutez ce butin à votre coffre. Ce champ ne produira pas d'or lors de l'étape Récolter de la prochaine phase Hiver.

Bâtiment



Remettez le bâtiment sur le plateau annexe, épuisé *(face cachée)*. Le propriétaire perd immédiatement 1 Gloire. Prenez dans la réserve 1 ressource du même type que la couleur du bâtiment, ou prenez et ajoutez à votre coffre une quantité d'or provenant de la réserve égale à la moitié du cout de ce bâtiment. Aucun autre bâtiment ne peut être bâti sur ce chantier durant cette année.

Coffre



Prenez la moitié de l'or contenu dans le coffre du joueur défendant, arrondie à l'entier supérieur.

Salle du conseil



Prenez n'importe quel conseiller de la salle du conseil du joueur défendant et placez-le dans votre salle du conseil, puis redressez-le au besoin. Vous pouvez également choisir de le rejeter à la place.
Si le conseiller procurait de la Gloire, son propriétaire perd cette Gloire et, si vous l'avez placé dans votre salle du conseil, vous la recevez.

Entrepôt provincial



Prenez la moitié des ressources contenues dans l'entrepôt provincial du joueur défendant, arrondie à l'entier supérieur. Choisissez les ressources de votre choix.

Salle du trésor



Prenez une carte dans la salle du trésor du joueur défendant et ajoutez-la à votre salle du trésor, puis redressez-la au besoin. Ajustez la Gloire en conséquence.

COLONIES

Les provinces ne fonderont pas de colonies pour l'instant... Un jour viendra.

RÈGLE 18

RÈGLE 19

RÈGLE 20

RÈGLE 21

RÈGLE 22

RÈGLE 23

FIN D'UNE PARTIE

La partie se termine à la fin d'une manche lorsqu'au moins un joueur a atteint ou dépassé l'objectif de Gloire. La province avec le plus de Gloire est déclarée vainqueur. En cas d'égalité, le joueur qui a le rang le moins important parmi les joueurs ex æquo est le gagnant.

Après la fin de la partie, suivez les étapes suivantes, dans l'ordre *(à chaque étape, respectez l'ordre croissant de Gloire)* :

1. Modifier sa province

(gagnant de la partie seulement)

Le joueur qui a gagné **CETTE PARTIE** a le droit de prendre la feuille d'autocollants de modifications permanentes et d'y choisir une récompense.

Modifier un champ



Choisissez un champ dans n'importe quelle région que vous contrôlez et remplacez-le avec la prochaine valeur en or supérieure disponible en posant cet autocollant sur ce champ.

Modifier une garnison



Choisissez une garnison dans n'importe quelle région que vous contrôlez et remplacez-la avec la prochaine valeur supérieure disponible sur la feuille en posant cet autocollant sur cette garnison.

Modifier sa réputation



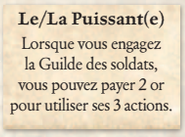
Augmentez la réputation de votre leadeur à la prochaine valeur supérieure disponible sur la feuille en posant cet autocollant sur la valeur actuelle.

Modifier sa chance



Augmentez la chance de votre leadeur à la prochaine valeur supérieure disponible sur la feuille en posant cet autocollant sur la valeur actuelle.

Prendre un titre



Prenez n'importe quel titre disponible sur la feuille et posez-le sur votre leadeur. Si vous avez déjà un titre, le nouveau remplace l'ancien *(posez celui-ci par-dessus)*.

2. Entrainer les conseillers

(tous les joueurs)



Chaque joueur choisit un Conseiller retraité pour modifier un conseiller qu'il contrôle avec une nouvelle ou une meilleure expertise. Chaque province doit choisir un Conseiller retraité différent. Vous devez modifier un conseiller si possible. Si vous n'avez pas de conseillers avec un emplacement libre, ne choisissez pas de Conseiller retraité et sautez cette étape.

Considérez la valeur d'expertise d'un conseiller avec plusieurs expertises du même type comme étant une expertise combinée. Par exemple, un conseiller avec une expertise de Piller +1 et une autre de Piller +2 est considéré comme ayant expertise de Piller +3.

Lorsque le dernier autocollant d'un Conseiller retraité est retiré, ce dernier est détruit et retiré du jeu.

3. Conserver un conseiller (tous les joueurs)



Chaque joueur choisit un conseiller qu'il contrôle et le garde à l'écart pour la prochaine partie. Le joueur qui a gagné cette partie peut ne garder un conseiller que si la valeur en or de ce dernier est inférieure à celle de n'importe quel conseiller conservé par un autre joueur. Ceci signifie que le gagnant de cette partie peut ne pas pouvoir garder de conseiller.

Exemple : Vert a gagné la partie et a des conseillers dont le cout en or est de 2, 3 et 4. Rouge et Bleu gardent chacun un conseiller valant 3 et Violet en garde un valant 4. Vert peut uniquement garder le conseiller valant 2 or puisque sa valeur est inférieure à chacun des autres conseillers gardés.

4. Modifier un bateau (tous les joueurs)



Chaque joueur modifie de façon permanente une caractéristique d'un de ses bateaux en remplissant la prochaine case vide correspondant à cette caractéristique avec un crayon ou un stylo.

5. Déterminer l'Hostilité (tous les joueurs)

Chaque joueur lance autant de dés que le total de jetons Réputation et Chance toujours en leur possession.

Vous pouvez appliquer 1 succès pour reprendre un de vos jetons Hostilité qui se trouve dans n'importe quelle région. Vous pouvez appliquer 2 succès pour rayer *(avec un crayon)* un de vos autocollants Hostilité permanente qui se trouve dans n'importe quelle région. Les Hostilités rayées sont considérées comme des cases vides et une nouvelle Hostilité peut y être placée.

Après avoir repris des jetons Hostilité et rayé des autocollants Hostilité permanente, remplacez chacun des jetons Hostilité se trouvant encore sur une région par un autocollant Hostilité permanente dans cette région et reprenez ces jetons.



Exemple : Vert a 3 jetons Hostilité en jeu à la fin d'une partie. Il lui reste aussi 3 jetons Chance et 1 jeton Réputation : il lance donc 4 dés et obtient 3 succès. Il applique 2 de ses succès pour rayer 1 Hostilité permanente avec la province de Gris et le succès restant pour reprendre 1 jeton Hostilité. Chacun des 2 jetons Hostilité restants est remplacé par un autocollant Hostilité permanente dans la région où il se trouve. Vert reprend ses 2 jetons Hostilité.

Lorsque vous placez un autocollant Hostilité permanente sur une région, remplissez d'abord une case libre *(ou une Hostilité rayée)*. Si les six cases sont remplies, recouvrez n'importe quel autocollant qui n'est pas le vôtre. Si tous les six autocollants Hostilité permanente sont les vôtres et que vous devez en ajouter un de plus, perdez 1 Gloire pour chaque autocollant Hostilité permanente que vous ne pouvez pas placer (même si la Gloire de provinces tombe sous l'objectif de Gloire de la partie, la partie est tout de même terminée).

6. Noter la Gloire (tous les joueurs)



Notez la Gloire de chaque joueur dans les chroniques *(au dos de ce livre de règles)*, en ajoutant la Gloire de cette partie à la Gloire globale pour établir le nouveau total de Gloire global de chacun.

7. Assigner les rangs (tous les joueurs)



Réassignez les rangs selon le total de Gloire global de chaque joueur. En cas d'égalité, le joueur concerné qui avait le rang le moins important durant cette partie choisit le rang qu'il désire, ensuite le joueur concerné suivant dans l'ordre d'importance choisit à son tour, etc.

Exemple : À la fin de cette partie à 5 joueurs, la Princesse a le plus de Gloire globale. Ensuite, le Lord, le Baron, et le Duc ont tous fini la partie avec la même Gloire globale et tombent en seconde position. Le Comte est donc en dernière position avec le moins de Gloire globale.

Pour la prochaine partie, la Princesse conserve son rang actuel. Le Comte, avec le moins de Gloire globale, devient Lord. Parmi les joueurs à égalité, c'est à celui ayant le rang le plus bas de choisir son nouveau rang en premier : le Lord choisit le Baron, l'ancien Baron choisit le rang de Duc et finalement, le Duc n'aura d'autre choix que prendre le rang de Comte.

CE QUI EST PERMANENT

Certains items sont conservés d'une partie à l'autre. Revoici la liste des éléments de jeu du début de la campagne et qui subsistent d'une partie à l'autre.

Les iles
Les lieux explorés sur les iles sont permanents.

Les autocollants Hostilité permanente
Ils demeurent sur les iles et les plateaux Province.

Les caractéristiques des bateaux
Une de ces caractéristiques est modifiée à la fin de chaque partie.

Les conseillers
Chaque province peut en garder jusqu'à un.

Les cartes Recherche
Chaque province conserve les cartes Recherche non utilisées.

Les cartes Rang
Chaque joueur possède exactement un rang.



Les joueurs devraient garder leur carte Rang, leurs cartes Recherche, leurs jetons Hostilité, leur marqueur Gloire, leur conseiller, et toutes autres cartes dans leur coffret de Province avant de les remettre dans la boite du jeu. Remettez toutes les autres cartes, jetons et pièces dans la boite.

CHANGER LE NOMBRE DE PARTICIPANTS À LA CAMPAGNE



SeaFall est conçu pour être joué comme une campagne, avec les mêmes joueurs jouant chacun la même province à chaque partie. Parfois, certains joueurs manqueront une partie, abandonneront complètement, ou voudront participer à la campagne alors que celle-ci est déjà commencée. Voici les règles pour vous adapter à ces situations. Il est possible que vous ne vouliez pas permettre à de nouvelles provinces de joindre l'aventure après avoir commencé la campagne, mais cette décision vous revient.

Se joindre à la campagne

Prenez un plateau Province disponible n'appartenant à personne. Modifiez vos bateaux jusqu'à ce que vous ayez le même nombre de modifications permanentes que les autres joueurs *(égal au nombre de parties jouées dans la campagne, en excluant le prologue)*.

Prenez une modification permanente pour chaque tranche de trois parties, sans inclure le prologue, qui ont été jouées durant la campagne, arrondie à l'entier inférieur. Avant la mise en place de la partie, consultez le paquet Conseiller et prenez un conseiller valant 1 réputation.

Votre Gloire globale est égale à celle du joueur occupant la dernière place moins le nombre de parties qui ont été jouées durant la campagne jusqu'à maintenant. Inscrivez votre total dans les chroniques dans la colonne qui correspond à votre province. Prenez la carte Rang appropriée.

Exemple : Après 5 parties, un nouveau joueur prend le rôle de la province grise. Il attribue 5 modifications permanentes à ses bateaux, soit une pour chaque partie jouée sans compter le prologue. Il choisit 1 modification permanente (5 divisé par 3, arrondi à l'entier inférieur donne 1). Il choisit d'améliorer un champ. Il consulte le paquet Conseiller et prend un conseiller valant 1 réputation. La Gloire globale du joueur en dernière position est de 27. Gris inscrit un score 22, qui correspond à 5 de moins que 27.

Retirer un joueur de façon permanente

Prenez toutes les cartes que ce joueur a gardées de la partie précédente et remettez-les à leurs endroits d'origine. Notez dans les chroniques que cette province a quitté la campagne. Les autocollants Hostilité permanente seront éventuellement recouverts.

Manquer une partie

Si un jouer manque une ou plusieurs parties sans se retirer de la campagne, suivez les étapes suivantes :

- Lors de la mise en place, placez normalement toutes cartes que la province absente possède *(salle du trésor et/ou salle du conseil)*. Placez ses bateaux à leur port d'attache. Ne placez pas d'or ou de ressources dans sa province. Si la province est appelée à recevoir des jetons Hostilité pour un rang de faible importance, elle recevra tout de même ces jetons.
- Cette province peut être pillée normalement. Tout bateau et marqueur d'Hostilité qu'elle possède s'ajoute à la garnison.
- Lorsque la Gloire est inscrite dans les chroniques en fin de partie, la province absente reçoit une Gloire de moins que le joueur qui en reçoit le moins.
- Lorsque ce joueur se joint de nouveau à la campagne, il modifie un bateau pour chaque partie manquée et reçoit une modification permanente pour chaque tranche de trois parties manquées, arrondi à l'entier inférieur.

GLOSSAIRE

Chantier naval : Une région avec un chantier naval permet à un bateau présent dans cette région d'être amélioré. Certains chantiers navals vous permettent d'acheter un jeton Amélioration de n'importe quelle couleur, tandis que d'autres ne permettent l'achat de jetons que d'une seule couleur.

Coffret de rangement : Une boite de carton pour contenir le matériel de jeu qui a été découvert, mais qui n'est pas utilisé pour l'instant. Par exemple, les cartes Rang qui ne sont pas utilisées par les joueurs.

Contrôle : Si vous possédez une carte, vous la contrôlez, qu'elle soit redressée ou épuisée. Vous pouvez contrôler différentes zones du plateau, telle votre zone de port d'attache.

Détruire : Retirez l'item du jeu de façon permanente. Déchirez-le, brulez-le, déchiquetez-le ou mettez-le de côté pour le reste de la campagne.

Lieu : Un endroit dans une région qui peut être pillée ou explorée. Une province contient plusieurs lieux, incluant des champs, et des chantiers. Les iles ont des lieux inexplorés et des lieux explorés.

Lieu risqué : Un lieu dont la défense est sur fond rouge. Ici, la chance n'a pas sa place...

Marché : Les régions avec un marché permettent d'y vendre des ressources. Certains marchés vous permettent de vendre des ressources de n'importe quelle couleur tandis que d'autres n'acceptent des ressources que d'une seule couleur.

Mer : La portion de l'océan au-delà de la zone côtière. Elle est illustrée sur le plateau sous forme de zones hexagonales.

Modification permanente : Prenez un autocollant de la feuille d'autocollants de modifications permanentes et posez-le sur une valeur, un lieu ou une action de votre plateau Province. Les bateaux sont également modifiés à l'aide d'un crayon ou d'un stylo à la fin de chaque partie, excluant le prologue.

Port d'attache : La zone du plateau en face de chaque province. Chaque province contrôle le port d'attache en face de leur province.

Redresser : Retourner face visible une carte ou un jeton qui est épuisé.

Région : Une portion de terre. Un province est une région. Une ile est une région.

Rejeter : Remettez une carte en dessous de son paquet d'origine. Si 2 cartes ou plus sont rejetées en même temps, le joueur les rejette dans l'ordre de son choix.

Succès : Lors de lancers de dés, certaines faces sont illustrées d'un succès. Chaque dé a 2 succès standards, 1 faible succès et 1 franc succès. Les francs et faibles succès comptent chacun comme un succès, à moins qu'une capacité ne dise autrement.

Zone : Tout espace du plateau où un bateau peut être présent. Les zones de mer vide, la zone côtière, et les ports d'attache sont différents types de zones.

Zone côtière : La zone située entre les ports d'attache et la mer.

Zone de mer vide : Une zone de mer qui ne contient ni ile ni autocollant. Au début de la campagne, toutes les zones de mer à l'exception de quatre sont vides.

CRÉDITS

Conception
Rob Daviau

Production
Colby Dauch

Illustrations
Brian Valeza et Jared Blando de Gunship Revolution, EJ Dela Cruz, et Jen Santos

Conception graphique
David Richards, Phillipe Guérin

Développement
J.R. Honeycutt

Développement initial
Kevin Wilson

Version française
Jean-François Gagné et Anh Tú Tran

Filosofia remercie chaleureusement Wladimir Kokkinopoulos pour la version française du Journal du Capitaine.

© 2016 F2Z Entertainment Inc.
Tous droits réservés.
31 rue de la coopérative
Rigaud QC J0P 1P0
Canada
www.filosofiagames.com

LES CHRONIQUES

PARTIE						
1	11					
2	12					
3	13					
4	14					
5	15					
6	16					
7	17					
8	18					
9	19					
10	20					
11	21					
12	22					
13	23					
14	24					
15	24					
16	24					
17	24					
18	24					
19	24					
20	24					

ÉTAPES