

Les Barbares sont des sauvages, voilà qui est certain ! Rustres et sans manières, leurs coutumes sont ineptes et ils adorent des dieux bien étranges. Et quand bien même ils tenteraient de communiquer, leur langage est incompréhensible ! S'ils s'étaient jusqu'alors montrés fort discrets, les voici pourtant arrivés sur nos terres, débarquant de leurs solides radeaux. Surveillez vos ressources : les Barbares ont décidé de se faire un nom parmi les plus grands empires du Nord !

Imperial Settlers – Empires du Nord : Hordes barbares est une extension qui vous fait chausser les bottes poussiéreuses de l'un des deux nouveaux chefs de clan à la tête d'une faction inédite – les Barbares !

MATÉRIEL

- > 4 cartes Île proche
- > 2 cartes Île lointaine
- > 33 cartes « Clan Boudicca »
- > 33 cartes « Clan Urvart »
- > 7 jetons Navire de clan
- > 5 jetons Radeau
- > 8 jetons Embuscade
- > 2 marqueurs de score Clan

MISE EN PLACE

- > Ajoutez les nouvelles îles lointaines dans la pioche correspondante.
- > Ajoutez les nouvelles îles proches dans la pioche correspondante.
- > Vous pouvez choisir parmi les clans barbares en plus des autres factions.
- > Si vous jouez avec le clan Boudicca, suivez les instructions de mise en place p.3.

CLAN URVART



Sournois et discrets, les espions d'Urvart sont déjà présents aux quatre coins du monde. Ils écoutent et dérobent les savoirs des autres factions pour servir leur clan. Cachés parmi les habitants de votre village, ils épient les secrets de fabrication de votre fameuse bière, ou copient sans vergogne la recette de cette crème glacée que vous défendez si jalousement. Comment osent-ils ensuite rentrer chez eux sans rougir de honte ?

JETONS EMBUSCADE

Certaines Action du Clan Urvart vous permettent de placer des sur les des empires adverses.

Lorsqu'un adversaire active un ou une Action marquée d'un :

- > L'adversaire doit déclarer qu'il active une marquée d'un .
- > Vous (le joueur Urvart) gagnez 1 ressource de la réserve du même type que l'une des ressources du stock personnel de l'adversaire. S'il n'en a pas, vous gagnez 1 à la place.
- > L'adversaire retire le de la et résout son action.

Si un adversaire a déjà passé son tour pour cette manche, vous ne pouvez pas placer de sur les de son empire.

Si un adversaire utilise une marquée d'un mais que vous avez déjà passé votre tour, résolvez chaque étape normalement. Cependant, c'est l'adversaire qui choisit la ressource que vous recevez (qui doit tout de même correspondre à l'une des siennes). Recevez 1 s'il n'a pas de ressources.

Si une marquée d'un est défaussée, résolvez les étapes comme si la avait été activée puis défaussez-la ensuite.

Ne retirez pas les des lors de la phase d'entretien.



Exemple : Kate décide de récolter sa Prairie (P003) marquée d'un . Elle dispose de 2 et de 1 dans son stock personnel. Le joueur Urvart décide de gagner 1 . Kate retire ensuite le de la Prairie et résout son action Récolter en gagnant 2 .



Exemple : Tom décide d'activer son Offrande (P044) marquée d'un . Il dispose de 1 , 1 et 1 dans son stock personnel. Le joueur Urvart choisit de gagner 1 . Tom retire ensuite le de l'Offrande et résout son action en dépensant 1 , 1 et 1 pour gagner 3 .

RÉVÉLER UNE ÎLE

Lorsqu'une vous demande de révéler une île, vous choisissez depuis quelle pioche vous la révélez. Placez la île révélée sous le plateau Expédition pour indiquer qu'elle est accessible à tous les joueurs qui se serviront de ce plateau.

Exemple : Tom résout la carte Espion à bord ! (A24) : il paie 1 et 1 de sa réserve puis choisit de révéler une île lointaine, qu'il place sous le plateau Expédition. Comme cette île l'intéresse, il choisit l'action Naviguer pour placer son sur le plateau Expédition et y assigner 1 .



EXPLICATION DE CARTES

CHARIOT DE BIENVENUE (A408), VOL DISCRET (A422, A423) : chaque fois que vous activez l'une de ces cartes, vous pouvez choisir d'en résoudre les effets plusieurs fois, à raison d'une fois par adversaire.

Exemple : lors d'une partie à 3 joueurs, Kate active la carte Chariot de bienvenue (A408) et décide d'en résoudre les effets pour chacun de ses adversaires. Elle dépense 2 et place 1 sur une de l'empire de son premier adversaire, puis un autre sur le du second.

FAUSSAIRE (A433) : lorsque vous activez cette carte, vous pouvez choisir l'une des deux options suivantes :

1. Payer 1 et épuiser pour EXPLORER.
2. Payer 1 et épuiser pour PEUPLER.

BANDITS SHINTOÏSTES (A434) : lorsque vous activez cette carte, prenez la ressource volée dans la réserve de votre adversaire.

RONDE MACABRE (A438) : afin de récupérer le , vous devez dépenser 1 pour déplacer votre pion Action vers une tuile Action adjacente, activer la tuile, puis retourner votre pion Action sur son côté épuisé.

CLAN BOUDICCA

Le plan de Boudicca est simple et sans accroc : construire une armada de bateaux et prendre la mer pour aller chercher ce dont elle a besoin. Les océans sont riches en cargaisons de toutes sortes et la sécurité y est inexistante. Pourquoi perdre du temps à chasser ou cultiver quand on peut se servir ailleurs, de manière bien plus amusante ? Le plus difficile n'est pas tant de prendre la mer que de choisir ses proies... Vous contenteriez-vous du maigre butin des navires qui longent les côtes, ou vous risqueriez-vous aux richesses insoupçonnées des convois au large, à plusieurs jours de voile ?



DIFFICULTÉ 5

Lorsque vous placez 1 sur le plateau Expédition, vous n'avez pas le droit d'y placer des marchandises. Par conséquent, un placé sur le plateau peut uniquement servir à piller les îles proches.



Exemple : Kate utilise la carte Radeliers (379) pour faire l'action Naviguer avec un . Elle place ce dernier sur le plateau Expédition, mais ne peut y placer ni , ni . Elle pourra donc uniquement piller une île proche lors de sa résolution.

MISE EN PLACE

Lorsque vous jouez avec le clan Boudicca, appliquez les modifications suivantes :

- > Vous commencez avec 1 et 2 au lieu de 2 .
- > Vos marchandises de départ sont celles qui sont indiquées à droite des de vos de base.

EMBARCATIONS

Le clan Boudicca utilise deux types d'embarcations : les navires et les radeaux . Les deux peuvent être utilisés pour Naviguer et Récolter.

NAVIGUER

Lorsque vous naviguez – avec la tuile Action ou en utilisant le mot-clé « Naviguer » – vous devez utiliser un . Vous pouvez placer 1 sur le plateau Expédition uniquement lorsqu'une carte vous le spécifie.

RÉCOLTER

Les du clan Boudicca vous demandent de payer soit 1 , soit 1 lorsque vous voulez les récolter. Lorsque vous faites l'action Récolter, choisissez si vous payez 1 ou 1 , gagnez les marchandises indiquées en fonction de votre choix, et placez le ou payé sur votre tuile de clan.

De la même manière que les , les et les payés regagnent votre réserve lors de la phase d'entretien.



Exemple : Kate utilise la tuile Action « Récolter ». Elle récolte la carte Pillage de laine (375) en utilisant un . Elle place donc le sur sa tuile de clan et gagne 3 .

EXPLICATION DE CARTES

PLACER DES CHAMPS : lorsque vous placez 1 nouveau  (Pillage de navire (↗385, ↗386), Le Hollandais Sombrent (↗398)), vous n'avez pas à dépenser de . Vous gagnez les marchandises indiquées à droite du  au moment où vous placez le champ.

COMBAT DE RADEAUX (↗389, ↗390) : lorsque vous activez cette carte, vous pouvez choisir l'une des deux options suivantes :

1. Récupérer 1  et gagner 1 .
2. Gagner 1  et avancer votre  d'une place sur la file du plateau Expédition.

RENFORTS CONTRAINTS (↗400) : lorsque vous activez cette carte, le  ou le  qui résout un pillage/conquête revient dans votre réserve. Vous pouvez le réutiliser au cours de cette manche.

NAVIRE TUNÉ (↗403) : lorsque vous activez cette carte, vous pouvez regagner le  ou le  que vous avez retiré.

Exemple : Kate active la carte Navire tuné (↗403). Elle dépense 1  et 1  et retire 1  (qui regagne la réserve générale) pour gagner 1  (depuis la réserve générale) et 1 .

PONT BRITANNIA (↗404) : le  payé doit être placé sur votre tuile de clan, comme si vous l'aviez payé en faisant une action Récolter.

INTERACTIONS AVEC LES AUTRES CLANS

Clan Saikoro : lorsque vous jouez le clan Saikoro, vous ne pouvez pas utiliser les cartes qui font appel à un  (Rocher cupide (↗395, ↗396), Navire tuné (↗403), Pont Britannia (↗404)). De plus, si vous gagnez des ressources depuis un  de Boudicca, vous ne dépensez pas de  et gagnez uniquement les ressources inscrites à droite du .

Clan Umineko : lorsque vous activez la carte Nouvelle livraison (↗230), que vous résolvez une Livraison et qu'il y a plus de 2 cartes Île révélées, gagnez et assignez les marchandises de chaque île révélée.

Clan Urvarit : lorsque vous activez une  qui offre un choix à un adversaire et que l'une des options est impossible, il est forcé alors d'accepter l'autre option. Par exemple, si vous visez, avec Voleurs d'Art (↗409, ↗410, ↗411), un adversaire qui n'a pas de  en main, il ne peut rien défauter. Il doit donc nécessairement vous laisser placer 1  dans son empire.

EXPLICATION DES ÎLES

ÎLE DES JOYEUX COCHONS (↗440), GRENIER ABANDONNÉ (↗218) : ne dépensez pas de navires si vous gagnez les ressources d'un champ de Boudicca.

