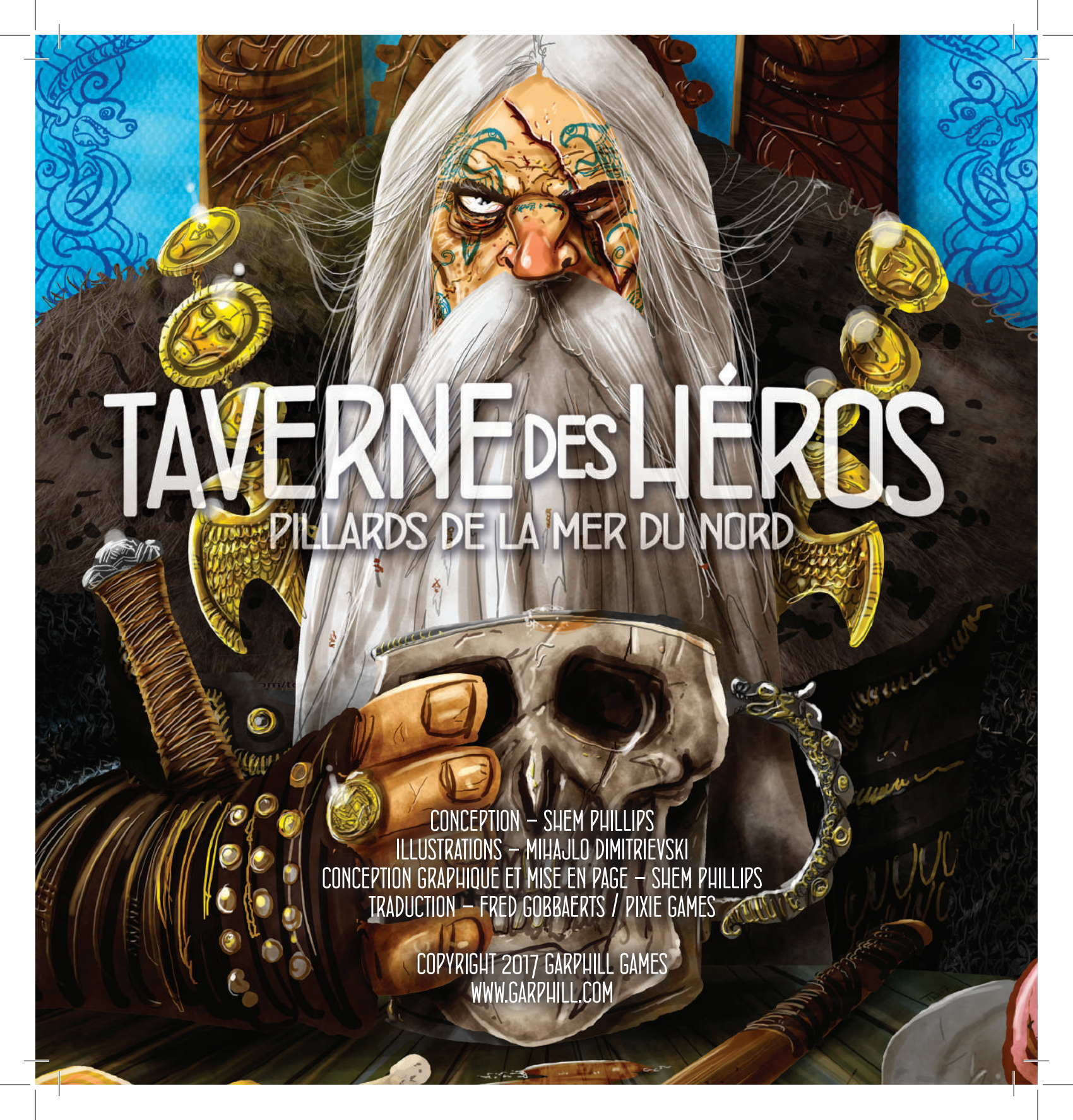




# TAVERNE DES LIÉROS

## PILLARDS DE LA MER DU NORD

CONCEPTION — SHEM PHILLIPS  
ILLUSTRATIONS — MIHAJLO DIMITRIEVSKI  
CONCEPTION GRAPHIQUE ET MISE EN PAGE — SHEM PHILLIPS  
TRADUCTION — FRED GOBBAERTS / PIXIE GAMES

COPYRIGHT 2017 GARPHILL GAMES  
[WWW.GARPHILL.COM](http://WWW.GARPHILL.COM)

# INTRODUCTION

2

L'extension Taverne des Héros de Pillards de la Mer du Nord introduit la Taverne, fraîchement construite, qui attire des aventuriers d'un genre nouveau. Chaque Raid apporte son lot de nouvelles Quêtes à braver. Avec de l'hydromel en abondance, il reste peu de place pour les timorés. Alors, affutez vos haches et polissez vos boucliers, de nouvelles aventures vous attendent !

## CONTENU

27 Quêtes



12 Tuiles de Réputation



30 Cartes Villageois  
(marquées d'un )

 40 Hydromel

 1 Ouvrier noir

 3 Marqueurs de score violet

6 Tuiles multiplicateur

1 Carte Bateau

 5 Or

6 Plateaux individuels

1 Plateau Taverne



## MISE EN PLACE

3

Installez Pillards de la mer du Nord comme décrit dans les règles de base, avec les ajustements suivants :

1. Placez le Plateau Taverne sous le Plateau principal.
2. Mélangez toutes les Quêtes et placez-les face cachée à côté du Plateau principal pour former la pile de Quêtes.
3. Mélangez toutes les Tuiles de Réputation et placez-en 4 face visible sur les 4 espaces à droite de la Taverne. Replacez les autres dans la boîte, elles ne serviront pas pour la partie.
4. Avant de placer les Butins et les Valkyries, placez les Hydromel et 5 Or dans la Réserve Principale.
5. Chaque joueur reçoit un Plateau Individuel. Il contient un emplacement pour l'Ouvrier, 5 emplacements pour l'Équipage et un pour les Offrandes. Tous les Butins, Provisions, Pièces d'Argent et Hydromel peuvent être placés sur la droite du Plateau. Tout au long de la partie, les joueurs peuvent envoyer des guerriers accomplir des Quêtes. Chacune des Quêtes et Tuiles de Réputation remportée sera placée au-dessus du Plateau Individuel
6. Mélangez les nouvelles Cartes Villageois avec celles du jeu de base.
7. Tirez 3 cartes au hasard et placez-les face visible sur les espaces à gauche de la Taverne. Lorsque vous placerez des cartes ici, déplacez les cartes présentes vers la droite et placez la nouvelle à gauche.
8. Une phase de draft est désormais recommandée à partir de 3 joueurs :
  - Distribuez 5 cartes face cachée à chaque joueur.
  - Chaque joueur regarde sa main et choisit une carte Villageois qu'il recrutera gratuitement.
  - Parmi les 4 cartes restantes, tous les joueurs passent une carte au joueur à sa gauche et une à celui à sa droite.
  - Tous les joueurs peuvent maintenant retourner la carte sélectionnée et la recruter gratuitement.
  - Tous les joueurs doivent avoir 4 cartes en main (2 de leur main de départ et 1 reçue de chaque voisin).



## ACTIONS DE LA TAVERNE

Avec Taverne des Héros, le Village accueille un nouveau lieu : la Taverne. Il n'y a aucune restriction ou variation liée à la couleur de l'Ouvrier à placer sur la Taverne.

Lorsqu'il place ou retire un Ouvrier de la Taverne, le joueur actif choisit une action parmi les 2 suivantes :

1. Charmer la foule
2. Accomplir une Quête

### 1. Charmer la foule

Trouver les bonnes recrues peut être un vrai challenge. Heureusement, la Taverne accueille de nombreux aventuriers que vous allez pouvoir impressionner par vos talents.

Lorsque vous choisissez cette action, le joueur actif prend l'une des 3 cartes face visible à gauche de la Taverne. Cette carte vient rejoindre sa main (*pas son Équipage*). De plus, le joueur actif récupère l'Hydromel et éventuellement une pièce d'Argent suivant l'indication au-dessus de la carte sélectionnée. Après avoir récupéré la carte, déplacez si possible les cartes vers la droite pour remplir l'espace laissé vide, puis tirez une carte de la Pile de Villageois et placez-la sur l'emplacement le plus à gauche de la Taverne.



Par exemple, le joueur actif place son Ouvrier sur la Taverne et décide de Charmer la foule. Il récupère la carte Villageois la plus à droite, avec une Pièce d'Argent et 2 Hydromel. Les deux cartes restantes sont déplacées vers la droite et une nouvelle carte est tirée et placée tout à gauche.

## 2. Accomplir une Quête



Les pillages demandent beaucoup de préparation et votre équipage n'a de cesse de mourir glorieusement au combat. Mais ce sont bien ces Raids incessants qui ouvrent de nouvelles opportunités de Quêtes à la Taverne.

À chaque pillage, une Quête est tirée du haut de la pile des Quêtes et placée face visible dans l'espace libéré du Butin. Les Quêtes offrent aux joueurs de nouvelles manières de marquer des Points de Victoire et acquérir des Butins, Pièces d'Argent et des Provisions.



Après chaque raid, une nouvelle Quête est tirée pour combler l'espace libéré.

*Remarque : Si les joueurs pensent avoir oublié de placer une Quête, ils peuvent comparer les espaces de Raid libres avec les Quêtes complétées. S'il y a moins de Quêtes, tirez et placez-en autant que nécessaire sur le Plateau. Leur place n'a pas d'importance.*

Lorsque le joueur actif sélectionne l'action Accomplir une Quête à la Taverne, il choisit une Quête parmi celles disponibles sur le Plateau et défausse autant de cartes Villageois que nécessaire pour atteindre la Force Militaire requise. Il n'y a aucune restriction liée au lieu de pillage ou à la couleur de l'Ouvrier. Les joueurs peuvent défausser plus de Force Militaire que nécessaire pour Accomplir une Quête.

Il est important de noter que la Force Militaire requise doit provenir uniquement de la main du joueur (et non de la Force Militaire de l'équipage, Armement ou Hydromel). Toutes les cartes ainsi défaussées rejoignent la pile de défausse.



Force Militaire requise

Récompenses

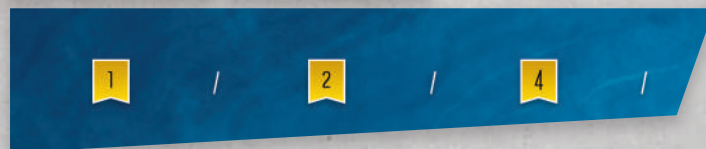
Il y a 3 types de Quêtes avec une illustration correspondante :  
Escorte, Assassinat et Vol.

Lorsqu'il accomplit une Quête, le joueur actif gagne immédiatement les Butins, Pièces d'Argent et Provisions indiqués sur la Quête. Il place ensuite la Quête au-dessus de l'emplacement le plus à gauche, en haut de son Plateau Individuel.

## ACTIONS DE LA TAVERNE

6

Par exemple, le joueur actif récupère un Ouvrier depuis la Taverne pour Accomplir une Quête d'Escorte. Il défausse 6 Force Militaire de sa main, gagne 1 Or et 1 Provision, puis place la Quête au-dessus de son Plateau Individuel.



## TUILES DE RÉPUTATION

Si les joueurs accomplissent plusieurs Quêtes d'un même type, ils peuvent gagner de la Réputation à la Taverne.

Quand un joueur accomplit 3 Quêtes du même type (*Escorte, Assassinat ou Vol*), il peut revendiquer une Tuile de Réputation. Si les 4 Tuiles de Réputation ont déjà été récupérées, il ne reçoit rien. Lorsqu'il récupère la Tuile de Réputation choisie, le joueur actif gagne immédiatement le bonus indiqué et place la Tuile au-dessus de son Plateau Individuel, comme pour les Quêtes.



Par exemple, le joueur actif vient d'Accomplir une 3ème Quête d'Escorte et revendique une Tuile de Réputation. Il recrute immédiatement un nouveau Membre d'Equipe gratuitement et place la Tuile au-dessus de son Plateau.

Il n'y a pas de limite au nombre de Quêtes ou de Tuiles de Réputation que les joueurs peuvent obtenir. Néanmoins, ils ne marqueront des Points de Victoire que pour 10 d'entre elles (correspondant au nombre d'emplacements du Plateau d'Individuel).

L'Armement est une chose, mais parfois les guerriers ont juste besoin de courage « liquide ».

Les joueurs peuvent collecter l'Hydromel en Charmant la Foule à la Taverne, en gagnant des Tuiles de Réputation, ou avec certains Membres d'Equipe. Les joueurs ne peuvent néanmoins détenir plus de 8 Hydromel à la fin de leur tour.

Lors des Raids, les joueurs peuvent donner autant d'Hydromel qu'ils le souhaitent à leur équipage. **Cela doit être effectué avant de lancer les dés.** Les joueurs placent donc les Hydromel sur les Membres d'Equipe qu'ils souhaitent encourager.

Chaque Hydromel bu augmente temporairement la Force Militaire de l'Equipe de 1. Donc, 6 Hydromel augmenteront la Force Militaire de 6. Après avoir marqué les Points de Victoire liés à la Force Militaire, tous les Hydromel utilisés sont immédiatement replacés dans la Réserve Principale. Les Hydromel non utilisés pour ce Raid restent sur le Plateau du joueur.

*Par exemple, le joueur actif décide d'effectuer un Raid sur la Forteresse centrale à son tour. Il place 4 Hydromel sur son Equipe. Le total de sa Force Militaire pour ce Raid sera donc :*



Dés lancés = 8  
 Force de l'Equipe = 13  
 Bonus de l'Equipe = 2  
 Armement = 7  
 Hydromel = 4

Force totale = 34  
 Points de Victoire = 10



## DÉCOMPTÉ DE FIN DE PARTIE

8

À la fin de la partie, les joueurs marquent les Points de Victoire comme expliqué dans les règles de base.

Ils y ajouteront les Points de Victoires indiqués sous la Quête ou la Tuile de Réputation la plus à droite de leur Plateau Individuel.

*Par exemple, si un joueur a accompli 4 Quêtes et a revendiqué 1 Tuile de Réputation, il ajoutera 7 Points de Victoire. Un autre joueur avec 7 Quêtes et 2 Tuiles de Réputation gagnera 14 Points de Victoire.*

## BONUS DE TUILES DE RÉPUTATION



Effectuer l'action Charmer la Foule à la Taverne



Tirer 3 cartes du haut de la Pile des Villageois



Recruter gratuitement un nouveau Membre d'Équipage  
*Remarque : Cette action ne nécessite pas de dépenser de Pièces d'Argent.*



Réaliser immédiatement une Offrande sans payer  
les Pièces d'Argent requises



Gagner 3 Provisions



Gagner 1 Or et 1 Provision



Gagner 2 Bétail



Gagner 4 Hydromel



Gagner 1 Fer et 2 Hydromel



Gagner 3 Pièces d'Argent



Gagner 2 Points de Victoire



Gagner 2 Armement

