



MODULE: TERRAIN D'ENTRAÎNEMENT

SUR LES TERRAINS D'ENTRAÎNEMENT, LES JEUNES GUERRIERS VIKINGS AIGUISENT LEURS COMPÉTENCES DANS DES AFFRONTEMENTS INTENSES. SEULS LES PLUS STRATÈGES ET LES PLUS AUDACIEUX PROUVERONT LEUR VALEUR. SEREZ-VOUS CAPABLE DE SURPASSER VOTRE RIVAL ET DE GAGNER L'HONNEUR DE VOTRE CLAN ?

APERÇU

Terrain d'Entraînement est un module de Northgard: Uncharted Lands. Ce mode duel simplifié et autonome permet à deux joueurs de s'affronter dans des batailles rapides avec des règles allégées et sur un plateau réduit.

MATÉRIEL

20 unités

(10 pour chaque joueur prises dans le jeu de base)



14 cartes Action

(7 pour chaque joueur).



9 jetons Point de Victoire (PV)

(jetons Renommée de valeur 1 du jeu de base)



8 jetons Bâtiment

(1x Pierre sculptée, 1x Cabane de bûcherons, 1x Silo à grains, 2x Tour de défense, 3x Camp d'entraînement)



WIP

13 tuiles Terrain

(Sélectionnées parmi les tuiles du jeu de base)



BUT DU JEU

Le premier joueur à atteindre **5 Point de Victoire (PV)** remporte la partie. Les PV sont gagnés en contrôlant des ressources et des bâtiments sur le plateau.

MISE EN PLACE

- Chaque joueur prend 10 unités de la couleur de son choix.
- Mélangez les 13 tuiles Terrain, retirez-en une au hasard et disposez les 12 tuiles restantes face cachée en une grille de 4x3. Révélez deux tuiles situées dans des coins opposés (les plus proches des joueurs) : elles constituent les tuiles de base des joueurs.
- Placez les jetons Bâtiment et PV près du plateau.
- Chaque joueur place 3 unités sur sa tuile de base. Les unités peuvent être placées sur n'importe quel territoire de la tuile de base et réparties librement.
- Chaque joueur prend son set de 7 cartes Action, marqué d'une couleur différente, et les dispose face visible devant lui.
- Déterminez aléatoirement le premier joueur. La partie peut commencer.

TOUR DE JEU

Les joueurs jouent à tour de rôle en activant une seule carte Action par tour. La partie prend fin dès qu'un joueur atteint 5 PV.

- Une fois la carte Action activée, appliquez son effet et retournez-la sur sa face cachée.
- Lorsque toutes ses autres cartes sont retournées face cachée, ou à n'importe quel moment de la partie durant son tour, un joueur peut utiliser sa carte Action Renouveler pour remettre en jeu toutes ses cartes face visible.

ACTIONS

Chaque joueur possède 7 cartes Action, chacune offrant :

- Une action principale obligatoire décrite dans la partie supérieure de la carte.
- Un bonus de combat décrit dans la partie inférieure de la carte.

RECRECITER



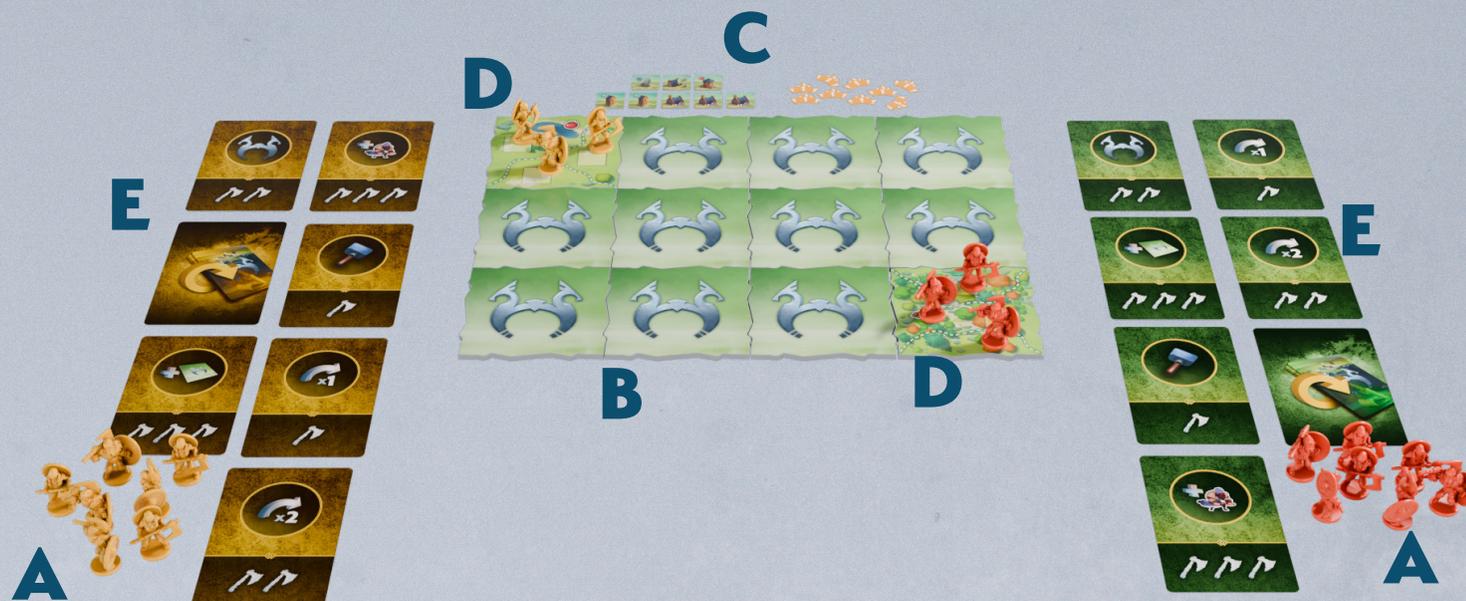
Le joueur ajoute 1 unité sur sa tuile de base.

Plus tard dans la partie, le joueur peut construire des Camps d'Entraînement. S'il possède un Camp d'Entraînement, il peut choisir de recruter dans ce territoire là au lieu de le faire sur sa tuile de base. Lorsqu'il recrute dans un territoire contenant un Camp d'Entraînement, il ajoute 1 unité supplémentaire pour chaque Camp d'Entraînement présent dans ce territoire.

CONSTRUIRE



Le joueur place un nouveau bâtiment sur une case de bâtiment libre dans un territoire qu'il contrôle. Il doit posséder au moins un 🍪 dans l'un de ses territoires contrôlés pour pouvoir payer le coût (les bénéfices et les coûts des différents bâtiments sont indiqués dans le tableau ci-après).



COÛTS ET BÉNÉFICES DES BÂTIMENTS

Jeton	Nb	Nom	Coûts	Bénéfices
	2	Tour de défense		Lors de la phase de calcul des pertes d'un combat dans un territoire contenant une Tour de défense, l'attaquant perd 1 unité supplémentaire.
	3	Camp d'entraînement		Permet de recruter directement sur ce territoire plutôt que sur sa tuile de Base. Chaque Camp d'entraînement permet de recruter 1 unité supplémentaire dans ce territoire.
	1	Monopole du bois		Ajoute +1 PV au joueur qui le contrôle lorsqu'il gagne des PV.
	1	Monopole de nourriture		Ajoute +1 PV au joueur qui le contrôle lorsqu'il gagne des PV.
	1	Monopole des connaissances		Ajoute +1 PV au joueur qui le contrôle lorsqu'il gagne des PV.

EXPLORER



Le joueur retourne une tuile adjacente connectée à un territoire qu'il contrôle sur sa face visible.

La tuile doit être placée dans l'orientation dans laquelle elle a été retournée, sans rotation. Si la tuile nouvellement révélée se connecte à un territoire déjà occupé par des unités ennemies, un combat est automatiquement déclenché. Dans ce cas, le joueur qui a effectué l'action Explorer devient l'attaquant.

SPÉCIAL



Le joueur effectue l'une des actions de base suivantes : Recruter, Construire, Explorer ou Déplacer 1.

RENOUVELER



L'action Renouveler a deux effets :

- Point de Victoire pour l'adversaire** : Lorsqu'un joueur joue l'action Renouveler, son adversaire gagne 1 PV pour chaque trio de ressources qu'il contrôle dans ses territoires. Un trio est composé de 3 ressources différentes   . Chaque ressource n'est comptée qu'une seule fois, et peut être présente sur n'importe quel territoire contrôlé par l'adversaire. Il gagne aussi +1 PV pour chaque bâtiment Monopole du bois, de nourriture ou des connaissances présents dans ses territoires.
- Réinitialisation des cartes Action** : Le joueur qui joue la carte Renouveler peut retourner sur leur face visible toutes ses cartes Action face cachée, les rendant à nouveau disponibles pour les jouer.

DÉPLACER



Le joueur effectue une action Déplacer 1 ou Déplacer 2 (qui peuvent être des déplacements indépendants). Comme dans le jeu de base, une action Déplacer 2 est nécessaire pour franchir une frontière difficile. L'action Déplacer peut déclencher un combat (voir les règles de Combat).

COMBAT

Un combat est automatiquement déclenché lorsque des unités des deux joueurs occupent le même territoire.

Force de combat : Chaque unité apporte +1 .

Bonus de combat : Chaque joueur mélange ses cartes Action face visible restantes devant lui. Ensuite, son adversaire en choisit une au hasard. La carte choisie ajoute son Bonus de Combat à la Force de Combat du propriétaire de la carte. Puis, la carte choisie est retournée face cachée devant son propriétaire, tandis que les autres cartes mélangées sont placées face visible devant leurs propriétaires respectifs comme elles étaient avant le combat.

Note : Si la carte Action Renouveler est tirée durant cette phase, elle ne fournit aucun Bonus de Combat. Au lieu de cela, le joueur dont la carte Action Renouveler a été choisie, effectue immédiatement une action Renouveler, mais son adversaire ne gagne aucun PV grâce à cela.

Résolution du combat :

- Déterminer le score de combat** : Chaque joueur additionne la totalité de ses  et de son Bonus de Combat.
- Déterminer les pertes** : Chaque joueur perd 1 unité, qui retourne dans sa réserve. Si un joueur perd toutes ses unités, il perd le combat. Si toutes les unités des deux joueurs sont éliminées, le territoire devient neutre et reste inoccupé.
- Déterminer le vainqueur** : Le joueur avec le plus de  au total remporte le combat. En cas d'égalité, c'est le défenseur qui remporte le combat.
- Retraite** : Le joueur vaincu doit se replier vers un territoire adjacent neutre ou ami. S'il n'y a pas de tels territoires, toutes les unités qui doivent se replier sont éliminées et remises dans la réserve du joueur.