

Bienvenue à vous, courageux marins des îles lointaines du Soleil levant ! Vous venez échanger des marchandises de qualité pour enrichir vos ports de biens exotiques ? Parfait ! Vous êtes d'authentiques marins : nous vous avons croisés en haute mer à maintes reprises. On le sait, vous êtes en quête d'honneur et de gloire en explorant le monde. Aujourd'hui, chers voyageurs, une seule question se pose : allons-nous commercer ensemble... ou récupérer votre butin avant de vous envoyer par le fond ?

Imperial Settlers Empires du Nord : Îles Japonaises est une extension qui vous permet d'incarner deux clans supplémentaires appartenant à une nouvelle faction : les Japonais !

Matériel

- > 8 cartes Île proche
- > 6 cartes Île lointaine
- > 33 cartes Clan « Saikoro »
- > 33 cartes Clan « Umineko »
- > 4 jetons Navire de 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 japonais en plus des autres.

CLAN SAIKORO

Marchands avant tout, les Saikoros ont mis le cap au nord pour y rencontrer de nouvelles civilisations et faire affaire avec elles ! Experts en négociations, ils parviennent toujours à trouver un arrangement favorable. Pragmatiques et prêts à tout pour obtenir des accords commerciaux, ils n'hésitent pas à traiter avec la concurrence en échange de précieux avantages.



INTERACTION

Certains effets vous permettent d'utiliser les cartes de vos adversaires. Vous ne pouvez pas utiliser des cartes qui font appel à des types de cartes que vous n'avez pas dans votre pioche (par ex., l'Avant-poste, *096), ou des cartes avec des effets Stockage ou Assigner.

ÉCHANGE

Lorsque vous devez échanger une ressource avec un adversaire, vous choisissez la ressource que vous donnez, et celle que vous prenez dans son stock, qui doit être différente. Vous n'avez pas le droit d'échanger une ressource contre une ressource identique.

DONNER

Lorsque vous devez donner une ressource à un adversaire, vous choisissez une ressource de votre stock. Cette ressource va dans le stock de l'adversaire.

CLAN UMINEKO

Les membres du clan Umineko sont des dockers réputés, qui passent leur vie dans les ports. Ces derniers, il est vrai, regorgent de marchandises livrées depuis des pays lointains : épices exotiques, riches tissus... Passant d'un entrepôt à l'autre, les dockers échangent, négocient, gèrent l'offre et la demande... et guettent le moment opportun pour faire les meilleures affaires.



Exemple : le Port du nord (Λ235) vous force à défausser 2 marchandises si vous lui en avez assigné au moins 3. Dans le même ordre d'idées, le Comptoir commercial (Λ224) vous force à défausser 3 marchandises si vous lui en avez assigné au moins 3. Si vous lui avez assigné 6 marchandises, vous devez donc en défausser 3 et vous gagnez 3 ☆ + 1 ressource. Puisqu'il reste 3 marchandises, vous devez exercer cet effet une seconde fois.



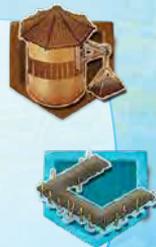
NOUVEL ORDRE DES PHASES

- PHASE D'OBSERVATION
- PHASE DE STOCKAGE
- PHASE DE LIVRAISON
- PHASE D' ACTIONS
- PHASE D'EXPÉDITION
- PHASE D'ENTRETIEN

PHASE DE STOCKAGE

Résolvez les effets de stockage de vos cartes (Stockage : X). Pour résoudre un effet de stockage, vous devez avoir assigné autant de marchandises qu'indiqué sur la carte. Un effet de stockage peut vous faire gagner et/ou défausser des ressources, et entraîner d'autres effets. Si vous avez assigné deux fois plus de marchandises que nécessaire (ou trois fois plus), résolvez l'effet de stockage deux fois de suite (ou trois fois de suite), en séparant bien chaque résolution.

Chaque fois que vous devez résoudre l'effet de stockage d'un  ou d'un , vous devez défausser les marchandises assignées à la carte activée (par ex., si vous résolvez l'effet de stockage du Port impérial (Λ223), vous devez défausser les marchandises de ce Port impérial).



Certaines cartes permettent de résoudre un effet de stockage lors de la phase d'actions.

Exemple : avec la carte Marché flottant (Λ237), vous pouvez choisir le Comptoir commercial (Λ224) où vous aviez assigné 3  et 1  pour en défausser 2  et 1 , et ainsi gagner 3 ☆ + 1 ressource.



PHASE DE LIVRAISON

Résolvez l'effet de livraison de chaque carte  (Livraison : X) : prenez dans la réserve générale la marchandise la plus à gauche de la partie « Piller pour gagner » de chaque île du plateau Expédition du type indiqué sur la carte . Placez ces marchandises sur les  : elles sont considérées comme assignées.

Exemple : les deux îles proches du plateau Expédition sont la Côte arabe (#199) et le Récif des naufrageurs (#200). En conséquence, lors de la phase de livraison, le Port impérial (λ223) et le Port florissant (λ250) accueillent chacun 1  et 1  pris dans la réserve générale.



NOTE 1 : Si la récompense de pillage la plus à gauche est une , vous gagnez 1  au lieu d'assigner une marchandise à votre carte.

NOTE 2 : Nouvelle livraison (λ230) vous permet de résoudre immédiatement l'effet de livraison de vos cartes. Si des îles ont déjà été retirées du plateau (par ex., avec Valkyrie [#056]), vous ne résolvez que les livraisons des îles encore présentes, le cas échéant.

TRANSPORT

Lorsque vous transportez des marchandises, prenez les marchandises assignées sur une de vos cartes et déplacez-les sur une autre carte. Ces marchandises sont maintenant assignées à leur carte de destination.

Exemple : la carte Transport maritime (λ223) peut permettre de transporter 2  assignés au Port impérial (λ233) vers l'Entrepôt des pandas (λ251).



CAPACITÉ

Lorsqu'il y a suffisamment de marchandises sur un  pour résoudre sa phase de stockage, on dit qu'il a atteint sa **capacité**. Si un effet de jeu demande que la capacité soit atteinte avec des marchandises du même type, il ne doit y avoir **aucun** autre type de marchandise sur la carte pour que l'effet de jeu s'applique.

Exemple : le Gardien des abysses (λ253) permet de gagner 1  par carte qui a atteint sa capacité, + 1  si c'est avec des marchandises du même type.

Si vous avez :

Entrepôt du Daimyo (λ249) avec 2 *

Comptoir commercial (λ224) avec 3  et 1 ,

Comptoir commercial (λ225) avec 6 *

Comptoir commercial (λ226) avec 1 ,

vous gagnez 3  puisque 3 de ces  ont atteint leur capacité, + 2  car seuls deux d'entre eux (marqués d'un *) ont atteint leur capacité avec des marchandises du même type. Même si le premier Comptoir commercial atteint sa capacité avec 3 , le  l'empêche de profiter de l'effet  du Gardien.



UN VASTE EMPIRE, DE NOMBREUX JEUX À DÉCOUVRIR !

DETECTIVE : UN JEU D'ENQUÊTE MODERNE

L.A. CRIMES

IMPERIAL SETTLERS : EMPIRES DU NORD

MONOLITH ARENA

IMPERIAL SETTLERS : ROLL & WRITE

