VÍCTOR ROJO ARIAS - JAIME VEGA ROMERA - DIEGO MARTÍN DE LAS PUEBLAS ENCINAS

NORTHWEST PASSAGE ADVENTURE

LA AVENTURA DEL PASO DEL NOROESTE
NORDWESTPASSAGE ADVENTURE
L'AVENTURE DU PASSAGE DU NORD-OUEST

1776 1906

RULEBOOK
INSTRUCCIONES DEL JUEGO
REGELBUCH
RÈGLES DU JEU

AN EXPLORATION GAME COMPETITION & ADVENTURE FOR 2 TO 4 PLAYERS

gen Games

UN JUEGO DE EXPLORACIÓN, COMPETICIÓN Y AVENTURA.
DE 2 A 4 JUGADORES

EIN TRICKREICHES STRATEGIESPIEL, BASIEREND AUF HISTORISCHEN ABENTEUERN.
FÜR 2 BIS 4 SPIELER AB 12 JAHREN

UN JEU DE STRATÉGIE ET D'INGÉNIOSITÉ INSPIRÉ D'UNE AVENTURE HISTORIQUE.
DE 2 À 4 JOUEURS

Credits/Creditos:
NORTWESTH PASSAGE ADVENTURE (PASO DEL NOROESTE) 2012

Game designers/Diseño del juego:
Víctor Rojo - Jaime Vega - Diego Martín de las Pueblas

Edited by/Editado por:
gen Games www.genxgames.es

Graphic Design/Diseño gráfico:
José Pascual

Manufactured by/Produción gráfica:
Priority Soluciones Graficas - Eduardo Requenas 10 - 28053 Madrid Spain
www.priority.es

Thanks to/Agradecimientos:
Thanks to all our friends for helping us to improve the game and for their support in this adventure. Thanks to Gen-X Games to bet on us, and Priority Soluciones Gráficas for the excellent work done. And above all, thank you for buying our game.

Gracias a todos nuestros amigos por ayudar a mejorar el juego y por su apoyo en esta aventura. Gracias a Gen-X Games por apostar por él, y a Priority Soluciones Gráficas por el excelente trabajo realizado. Y sobre todo, gracias a ti, por haber comprado nuestro juego.

LE PASSAGE DU NORD-OUEST

Jeu de stratégie et d'ingéniosité inspiré d'une aventure historique.

De 2 à 4 joueurs âgés de 12 ans ou plus. Durée d'une partie: 10 minutes par joueur.
Le Passage du Nord-Ouest est une route maritime située entre le nord du Canada et le Pôle Nord, qui relie l'Océan Atlantique et l'Océan Pacifique. Les premières expéditions s'organisèrent après la découverte des Amériques et s'expliquent par la nécessité des Anglais de joindre les deux côtes du continent sans avoir à longer toute l'Amérique. Toutefois, ce n'est qu'au début du XXème siècle que l'esprit aventurier des navigateurs les incita à découvrir ce passage.

COMPOSANTES DU JEU

72 pions de scène :

- 24 pions de scène de taille 4. Pour des parties de 2 joueurs ou plus.
- 24 pions de scène de taille 2. Pour des parties de 3 joueurs ou plus.
- 24 pions de scène de taille 2. Pour des parties de 4 joueurs.

20 pions spéciaux de scène :

- 10 pions d'iceberg
- 10 pions d'eau

112 pions d'avancée (28 de chaque couleur)

Chaque couleur se compose de :

- 1 pion d'avancée en ligne droite de taille 4
- 1 pion d'avancée en forme de L de taille 4
- 1 pion d'avancée en forme de L inversé, de taille 4
- 1 pion d'avancée en zigzag, de taille 4
- 1 pion d'avancée en zigzag inversé, de taille 4
- 4 pions d'avancée en ligne droite de taille 3
- 3 pions d'avancée en courbe, de taille 3
- 5 pions d'avancée en ligne droite de taille 2
- 5 pions d'avancée de taille 1
- 6 pions d'avancée d'Incursion

4 pions de navire (1 de chaque couleur)

60 cartes Trésor :

- 30 cartes Trésor pour des parties de 2 joueurs ou plus
- 15 cartes Trésor pour des parties de 3 joueurs ou plus
- 15 cartes Trésor pour des parties de 4 joueurs

14 cartes Personnage

OBJECTIF DU JEU

L'objectif est simple : être le premier à trouver le Passage du Nord-Ouest, et pour ce faire nous ne disposerons que de notre navire et notre ingéniosité. Nous devrons ainsi tracer la route qui nous soit la plus favorable possible au fur et à mesure que se déroule la scène que nous abordons. Il nous faudra gérer intelligemment nos pions d'avancée et exploiter au maximum l'habileté de notre personnage. Nous pourrons aussi avoir recours aux trésors découverts sur notre route. Le vainqueur sera le joueur qui arrivera le premier en dernière ligne de scène : la ligne 24.

PRÉPARATION : ***PARTIE À 4 JOUEURS***

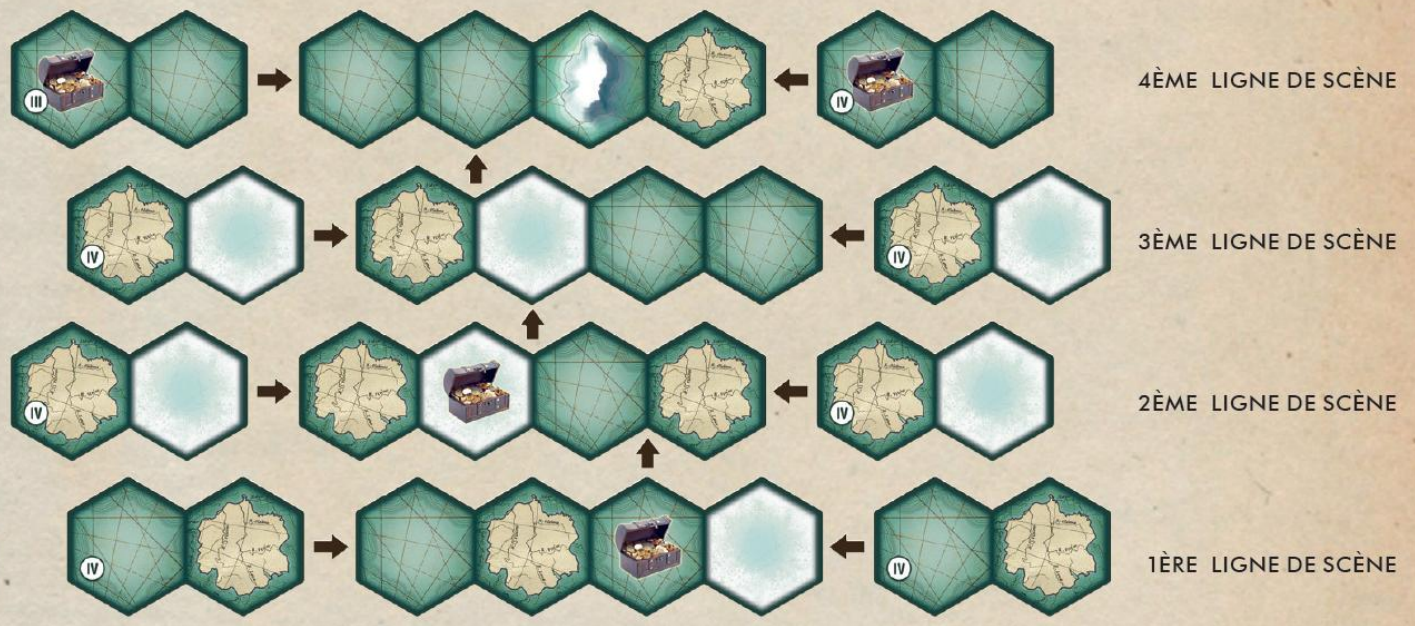
Ci-dessous sont expliquées les règles de préparation pour une partie à 4 joueurs, puis on indiquera la différence de préparation pour une partie à 2 ou 3 joueurs.

Chaque joueur prend tous les pions d'avancée ainsi que le navire de la couleur de son choix.

Les cartes Personnage, une fois battues, sont réparties à raison de deux par joueur. Chacun en choisit une et pose l'autre sur la pile, qui sera ensuite battue. Les joueurs se montrent leurs personnages en même temps, et les mettent en jeu.

On bat toutes les cartes Trésor et on en fait une pile.

On prend tous les pions de scène. On mélange ceux de taille 2 et on les sépare en deux groupes égaux. En début de partie, on montre et on place successivement les pions des trois tas, jusqu'à former quatre lignes de taille 8. Chaque ligne se compose d'un pion de taille 4 et de deux pions de taille 2 de chaque côté, le côté qui dépasse en longueur étant intercalé toutes les deux lignes, comme indiqué sur le croquis suivant :



Le premier à jouer sera celui qui sera monté en bateau le plus grand nombre de fois.

DÉROULEMENT DU JEU

Tout au long de la partie les participants jouent à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre.

TOUR DE JEU

À chaque tour, nous possédons quatre points d'action que nous pourrons mobiliser sur diverses actions. On ne pourra par ailleurs utiliser qu'une seule carte Trésor par tour. Les actions pourront s'alterner au cours de la partie, jusqu'à ce que nous épuisions tous nos points d'action ou que nous décidions de ne plus en utiliser.

- **Actions (jusqu'à quatre points d'action)**
  - Avancée
  - Récupérer un pion
  - Lâcher un iceberg
  - Incursion
- **Eaux fraîches**
- **Jouer une carte Trésor (maximum une par tour)**

ACTIONS

Avancée

Cette action consiste à faire avancer notre navire sur le plateau de jeu. Les hexagones par lesquels passe le navire doivent être signalés par des pions d'avancée (un seul ou en combinaison de plusieurs).
La scène se compose de 4 types de terrains différents sur lesquels on se déplace : eau, terre, neige et iceberg. Chacun de ces types entraîne un coût en points d'action, établi comme suit :

- **Eau : 1 point d'action**
- **Terre : 2 points d'action**
- **Neige : 3 points d'action**
- **Iceberg : 4 points d'action**

NOTE: Avancer sur notre propre route déjà tracée implique un coût d'un point d'action par hexagone (on estime que notre navire a déjà ouvert la route et que c'est donc un chemin d'eau).

NOTE: On ne peut pas emprunter la route d'un autre joueur à moins qu'il ne s'agisse d'une incursion, comme indiqué plus bas.

Il existe des pions d'avancée de diverses tailles et formes prédéterminées. On les utilisera en fonction de nos divers terrains d'opération.

Par exemple, si l'on avance sur deux eaux et une terre, le plus avantageux sera d'utiliser l'un des pions de taille 3 qui s'ajuste à la géométrie de la route. Cependant, on pourra aussi jouer une autre combinaison de pions plus petits, mais il nous faudra en utiliser davantage, de telle sorte que, plus avant dans le jeu, nous aurons une versatilité de mouvements plus réduite.

Nous déplaçons le pion du navire chaque fois que nous mettons en jeu un pion d'avancée.

Il ne peut y avoir deux pions de navire sur le même terrain. Par conséquent, si on veut passer par-dessus le pion de navire d'un adversaire, on doit mettre en jeu un pion d'avancée de taille 2 ou supérieur, de façon à ne pas rester sur celui-ci.

On peut utiliser des cartes Trésor entre un jeton d'avancée et un autre.

À chaque fois qu'avance le navire d'un joueur, on vérifiera qu'il reste bien quatre lignes visibles devant son navire. Si ce n'est pas le cas, on y ajoutera les lignes nécessaires, comme indiqué plus haut au chapitre "Préparation", jusqu'à ce qu'il y ait quatre lignes visibles devant le navire le plus avancé.

Récupérer un pion

On peut débourser quatre points d'action pour récupérer de la scène un pion d'avancée sur lequel il n'y a rien, c'est-à-dire sur lequel ne se trouve aucun pion ni navire.

Lâcher un iceberg

Il est possible de mettre en jeu trois points d'action pour placer un iceberg de la réserve sur la case située derrière ton navire sur ta route.

Incursion

Pour faire irruption (une incursion) sur la route tracée par un adversaire, il faudra user de pions d'avancée spéciaux d'incursion.
Le coût d'utilisation de ces pions s'élève à deux points d'action.
Une fois en position sur la route ennemie, le coût de manœuvre sur cette route est d'un point d'action pour chaque hexagone (étant entendu que le vaisseau concurrent a déjà ouvert la route et qu'il s'agit donc d'un chemin d'eau).
On peut abandonner à tout moment la route ennemie sans coût supplémentaire. Il faut pourtant signaler que pour réintégrer cette route, nous devrons soit retourner au point où nous l'avions laissée, soit réaliser une nouvelle incursion.

Eaux fraîches

Si au terme de notre avancée nous nous trouvons sur la route d'un concurrent et que nous finissons juste derrière lui (il faut être situé sur une ligne de scène derrière la sienne, jamais sur la même), nous disposerons de deux points d'action supplémentaires, qui ne pourront s'utiliser qu'en avancée.
Eaux Fraîches est considérée comme une action spéciale ; c'est-à-dire qu'une fois mise en œuvre, on ne peut avoir recours à aucune autre action : le tour s'achève.

Cartes " Trésor"

Le jeu comporte des pions de scène au centre desquels figure un tresór. Lorsque notre route passe par l'un de ces pions et reste visible (il n'y a rien dessus), on pioche une carte Trésor.
On ne peut utiliser qu'une seule carte Trésor par tour. On ne peut pas jouer de cartes pendant le tour d'un adversaire. À la fin de notre tour, on doit se défausser de cartes de façon à n'en avoir que trois au maximum.

FIN DU JEU

Le joueur qui le premier dépassera la dernière ligne de scène (la numéro 24) sera le vainqueur.

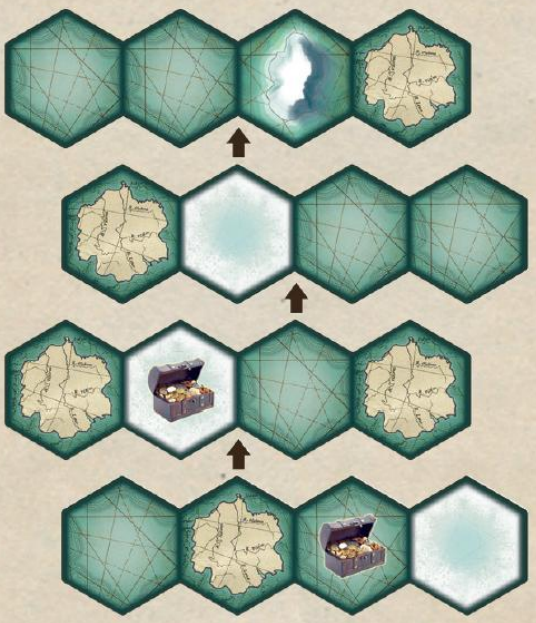
Cartas de personaje

Les cartes Personnage sont dotées d'habiletés permanentes dont nous tirerons profit tout au long de la partie.

Les personnages représentés sur les cartes sont des aventuriers qui tentèrent de découvrir le Passage.

PRÉPARATION : ***PARTIE À 2 JOUEURS***

La différence par rapport à la partie de 4 joueurs est que seuls sont utilisés les pions de scène de taille 4, le plateau de jeu se réduisant à une largeur 4.
On utilisera uniquement les cartes Trésor où figure un 2+ à l'angle inférieur droit.



PRÉPARATION : ***PARTIE À 3 JOUEURS***

La différence par rapport à la partie avec 4 joueurs est que seuls sont utilisés les pions de scène de taille 4 et ceux de taille 2 marqués d'un 3+ ; on joue alors sur un plateau de jeu de largeur 6.

On se servira des cartes Trésor où figurent un 2+ et un 3+ dans l'angle inférieur droit.

NOTE : Il peut arriver que soient placés des pions de taille 4 en numéro impair, de telle sorte que si l'on met en jeu les pions latéraux de taille 2 correspondants, ceux-ci dépasseront. Pour éviter cette situation, on ne placera les pions latéraux qu'après avoir placé 2 pions de taille 4.

AUTRE MODE DE JEU : ***SIRS CONTRE EXPLORATEURS***

Cette modalité n'est valable que pour 4 joueurs, qui se concurrenceront par équipes de 2 pour trouver le Passage du Nord-Ouest. Les règles du jeu sont les mêmes que celles d'une partie normale, à quelques exceptions près :

- L'une des équipes représentera les Sirs et l'autre les explorateurs. En cas de désaccord, on tirera au sort.
- On sépare les cartes Personnage des Sirs et des explorateurs en deux piles distinctes, et on les bat.
- On distribue 4 cartes à chaque équipe du type correspondant, qui doit choisir entre ses deux membres le personnage qu'utilisera chacun. Les deux personnages excédents sont remis dans la pile de cartes qui correspond.
- Les concurrents jouent leurs tours de manière individuelle et indépendante, en alternant un tour de Sirs et un tour d'explorateurs.
- Les joueurs peuvent se consulter et se mettre d'accord sur les actions favorisant une stratégie commune, mais ils ne peuvent ni montrer ni communiquer les cartes qu'ils détiennent à leur partenaire.
- En ce qui concerne les cartes, ton partenaire sera toujours un adversaire.
- Le vainqueur sera l'équipe du joueur qui aura franchi le premier la dernière case de la scène.

SYMBOLES

Cartes Trésor

Défausse d'une carte un adversaire de ton choix.

Un rival de ton choix ne peut jouer de cartes à son prochain tour.

Tu peux jouer deux cartes supplémentaires à ce tour.

On ne peut pas faire incursion sur ta route jusqu'à ton prochain tour.

+

Élimine un pion d'avancée qui n'ait rien sur lui, de la scène ou de la réserve de n'importe quel joueur .

+

Place un pion d'iceberg de la réserve commune sur une case de la scène où il n'y a rien.

+

-1 point d'action contre un joueur de ton choix/-2 points d'action à un rival s'il est le premier en course (non à égalité).

+

Tourne de 180 degrés un pion de scène qui n'a rien sur lui.

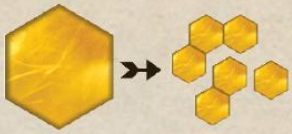
+

Prends une carte à un adversaire de ton choix.

+

Un joueur remet sa carte Personnage dans la pile, bat celle-ci et pioche une nouvelle carte.

+



Réintègre à ta réserve un pion d'avancée qui n'ait rien sur lui.

+

Place un pion d'avancée d'un coût équivalent à 3 points d'action sur la scène si tu es le dernier (non à égalité).

+

Intervertis deux pions de scène de même taille et sans rien sur eux, de façon à pouvoir les faire tourner de 180°

+

Place un pion d'eau de la réserve commune sur une case de la scène où il n'y a rien.

+

+1 point d'action/+2 points d'action si tu es le dernier (non à égalité).

Note : non à égalité signifie ne pas se trouver sur la même ligne de scène, mais à une ligne antérieure au moins.

SYMBOLES

Cartes Personnage

Si ta route passe par un terrain d'iceberg ou de neige, tu bénéficies d'un point d'action supplémentaire.

Transiter sur terrain de neige te coûte 2 points d'action.

Lâcher un iceberg te coûte 2 points d'action.

Tout rival faisant incursion sur ta route sera pénalisé d'1 point d'action.

+

Si tu fais incursion sur la route d'un concurrent, pioche une carte.

Tu ne pioches des cartes Trésor que lorsqu'un adversaire pioche une carte Trésor provenant d'un terrain d'eau .

Tu bénéficies d'un point d'action supplémentaire à chaque tour. Tu ne peux pas jouer de cartes.

Si ta route passe par un iceberg, tu disposes de deux points d'action en supplément.

+

Transiter par un iceberg te coûte 3 points d'action.

À chaque fois que tu placeras des pions de scène nécessaires à ta progression, tu pourras en choisir un et le faire pivoter de 180 degrés

Si un adversaire fait incursion sur ta route, pioche une carte.

Naviguer sur des routes que tu as toi-même tracées ne te coûte aucun point d'action

+

Tu ne pioches des cartes Trésor que lorsqu'un rival pioche une carte Trésor issue de terre ou de neige.

Tu peux avoir recours à l'action Eaux Fraîches normale (à distance 2 et remportant 2 points d'action) ou, selon une nouvelle modalité, à distance 3 et remportant 3 points d'action.

Impreso en España por / Printed in Spain:
Priority Soluciones Gráficas
Eduardo Requenas, 10
28056 Madrid
SPAIN