

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

# Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m<sup>2</sup> pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À  
JEUX**

[escaleajeux.fr](http://escaleajeux.fr)

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

[escaleajeux@gmail.com](mailto:escaleajeux@gmail.com)



# Vikings

Michael Kiesling

Vous incarnez ici un puissant chef de tribu vikings et vous serez amenés à découvrir les îles visibles depuis la côte du continent. Vos artisans, nobles et guerriers seront placés sur ces îles pour réclamer et défendre ces terres afin d'en tirer or et gloire pour votre clan. Après 6 manches, le clan le plus glorieux est déclaré victorieux.

## Matériel de jeu

- 1 plateau de jeu avec une roue (instructions d'assemblage en page 6)



- 8 marqueurs de joueur (2 par couleur : blanc, orange, brun clair et brun foncé)



- 45 pièces d'Or (10 pièces de 10, 15 pièces de 5, 20 pièces de 1)



- 1 drakkar du 1<sup>er</sup> joueur



- 1 sac en tissu (duquel sont piochés les Vikings)



- 4 continents (plateau de joueur individuel)



- 4 aide-mémoires pour les décomptes



- 78 Vikings (13 par couleur :

bleu = Pêcheur, jaune = Orfèvre, vert = Éclaireur,

rouge = Noble, noir = Guerrier, gris = Maître d'équipage)



- 76 tuiles (62 tuiles Ile et 14 tuiles Drakkar), 4 de ces tuiles sont des tuiles de départ représentées par un viking au dos de la tuile



- 25 tuiles Bonus pour les règles avancées (règles se trouvant sur la feuille supplémentaire)



- Ces règles

- Une feuille supplémentaire avec les règles avancées

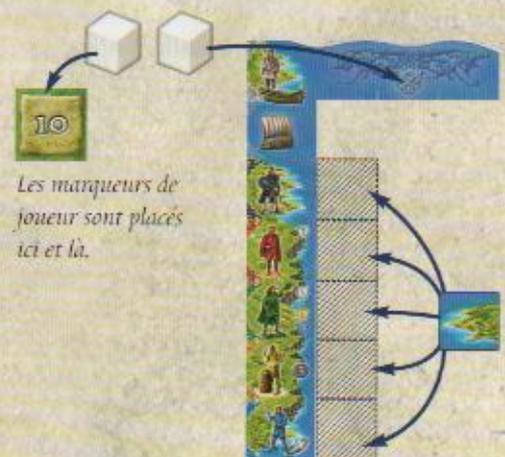
## Mise en place

### Chaque joueur reçoit :

- 1 continent - Le point de départ pour le placement des tuiles.
- 2 marqueurs de joueur - L'un d'eux est placé sur l'emplacement 10 de la piste de Gloire. L'autre est placé sur le haut du continent du joueur pour indiquer sa couleur.
- 1 tuile de départ - Lorsqu'un joueur prend sa première tuile de la roue et la place (voir page 3), il doit aussi placer sa tuile de départ dans l'un des 5 emplacements directement à droite des vikings en couleur qui sont présents sur son continent (comme illustré sur l'image à droite). Si vous jouez à moins de 4 joueurs, les tuiles de départ restantes sont retirées du jeu.
- Chaque joueur reçoit de l'or. À 2 joueurs, chacun reçoit 30 Or. À 3 joueurs, 25 Or. À 4 joueurs, 20 or.
- 1 aide-mémoire pour les décomptes

### De plus :

- Le plateau dispose de 6 emplacements pour les piles de tuiles, d'une roue entourée par 12 emplacements de tuile ainsi que d'une piste de Gloire indiquant la Gloire de chaque joueur.
- Les 72 tuiles restantes sont mélangées puis séparées en 6 piles de 12 tuiles (face cachée). Ces piles sont placées sur les 6 emplacements présents sur le haut du plateau de jeu représentant les 6 manches du jeu.
- Les pièces d'Or restantes forment la réserve.
- Les 78 Vikings sont placés dans le sac en tissu. Assurez-vous de bien mélanger le sac
- Le drakkar du 1<sup>er</sup> joueur est donné au joueur ayant pillé et rasé le plus de villages sans défense. Pour les joueurs plus pacifiques, laissez le plus jeune joueur commencer.



Les marqueurs de joueur sont placés ici et là.

Emplacements possibles pour la tuile de départ d'un joueur.



1. 2. 3. 4. 5. 6.  
Emplacements avec les symboles de décompte pour les 6 piles de tuiles.

## Déroulement du jeu

Le jeu se déroule en **6 manches**. À chaque manche, 1 pile de tuiles est utilisée de la gauche vers la droite (voir la mise en place en page 1).

Au début de chaque manche, **une offre est préparée** (12 tuiles avec 12 Vikings, voir l'exemple illustré à droite présentant **une offre complète**). Pour cela, le 1<sup>er</sup> joueur prend la pile restante la plus à gauche (la plus près de la flèche) et place les tuiles sur les emplacements entourant la roue.

Les règles suivantes s'appliquent :

- La 1<sup>re</sup> **tuile Ile** doit être placée sur l'emplacement marqué par le chiffre 0. Chaque tuile **Ile** supplémentaire devra être placée sur les emplacements suivants de façon croissante (1, 2, 3, etc.).
- La 1<sup>re</sup> **tuile Drakkar** doit être placée sur l'emplacement marqué par le chiffre 11. Chaque tuile **Drakkar** supplémentaire devra être placée sur les emplacements suivants de façon décroissante (10, 9, 8, etc.).

Puis le 1<sup>er</sup> joueur tire 12 Vikings du sac et les classe par couleur. Il place ensuite 1 Viking sur chaque emplacement en partant de l'emplacement 0. Tous les Vikings d'une même couleur doivent être placés avant de placer les Vikings d'une autre couleur. Les Vikings doivent aussi être placés dans l'ordre des couleurs suivant : **bleu Pêcheurs, jaune Orfèvres, vert Éclaireurs, rouge Nobles, noir Guerriers** et gris Maitres d'équipage. Il est possible que des couleurs ne soient pas présentes, dans ce cas, passez simplement à la couleur suivante.

Les joueurs procèdent maintenant aux achats de lots (**1 Lot = 1 tuile avec son Viking**). Après l'achat d'un lot, le joueur ajoute la tuile et son Viking à son continent. Lorsque les 12 lots auront été achetés, la manche est terminée et l'on procède à un décompte.

- Après les manches 1, 3 et 5, on procède à un petit décompte (seulement les **Orfèvres**).
- Après les manches 2, 4 et 6, on procède à un grand décompte (tous les Vikings sauf les **Pêcheurs**).
- Après le grand décompte du tour 6, les joueurs procèdent au décompte final de fin de partie.

## ACHETER DES LOTS

En commençant par le 1<sup>er</sup> joueur et en poursuivant en sens horaire, chaque joueur **doit** acheter 1 lot (1 tuile et 1 Viking). Le cout d'un lot est indiqué sur la roue à côté de ce lot. Après son achat, le joueur ajoute immédiatement la tuile et le Viking à son continent (voir page 3). Les joueurs procèdent ainsi en sens horaire jusqu'à ce que les 12 lots aient été achetés (exemple : dans une partie à 4 joueurs, chaque joueur achètera 3 lots par manche).

- Un joueur ne peut acheter le lot de l'emplacement « 0 » que s'il s'agit du seul lot contenant un Viking de cette couleur (voir **Exemple de la rotation de la roue**, phase 1). Un joueur est libre d'acheter n'importe quel lot s'il peut le payer (voir **Exemple : Une offre complète**. Un joueur peut acheter une tuile avec un **Guerrier** pour 8 Or ou une tuile avec un **Pêcheur** pour 1 Or).
- Un joueur doit obligatoirement acheter un lot. S'il n'a pas assez d'Or pour acheter le lot le moins cher (hormis le lot coutant 0), il devra prendre le lot coutant 0, même si cela est contraire à la règle du paragraphe précédent.
- Un joueur peut échanger de la Gloire contre de l'Or à un taux de 1 point de Gloire contre 1 Or. Le joueur réduit immédiatement sa Gloire de 1 sur la piste de Gloire pour chaque Or pris de cette façon. Cependant, la Gloire d'un joueur ne peut jamais descendre en dessous de 0. Ce qui implique qu'un joueur ayant une Gloire de 0 ne peut pas prendre de l'Or de cette façon (une dette en Or ou en Gloire n'est pas autorisée). Un joueur n'est pas obligé de convertir de la Gloire en Or pour éviter d'avoir à prendre le lot coutant 0.

## TOURNER LA ROUE

Dès qu'un joueur a acheté le lot coutant 0, la roue est tournée dans le sens horaire jusqu'à ce qu'un lot occupe à nouveau l'emplacement « 0 » de la roue. Ce faisant, le cout de tous les lots restants est diminué.



La pile restante la plus à gauche, celle plus près de la flèche, est utilisée pour remplir les emplacements autour de la roue.



L'ordre des couleurs pour le placement des Vikings lors de la préparation d'une offre.

**Exemple : Une offre complète**

Il n'y a pas eu d'Éclaireur à placer.



**Exemple pour acheter le lot coutant 0 :** il faut d'abord acheter les **Pêcheurs** à côté du 1 et du 2 avant de pouvoir acheter le **Pêcheur** et la tuile Ile de l'emplacement « 0 » (l'ordre dans lequel le 1 et le 2 doivent être achetés n'a pas d'importance).



Symbole du petit décompte



Symbole du grand décompte



Symbole du décompte final

**Exemple d'une rotation de la roue :**



**Phase 1 :** Le dernier **Pêcheur** est pris depuis l'emplacement « 0 », laissant cet emplacement vide.

**Phase 2 :** La roue est tournée dans le sens horaire jusqu'à ce qu'un lot occupe à nouveau l'emplacement « 0 ».



## Placer des tuiles et des Vikings

### VOTRE CONTINENT

Le continent du joueur est le point de départ pour toutes les tuiles qu'il va jouer. Six lignes sont clairement indiquées (du haut vers le bas : **Drakkars**, **Guerriers**, **Nobles**, **Éclaireurs**, **Orfèvres** et **Pêcheurs**). Chaque ligne peut contenir autant de tuiles que le joueur souhaite jouer.

### PLACER UNE TUILE

Après chaque achat de lot (1 tuile et 1 Viking), ceux-ci doivent être placés immédiatement.

 Lorsqu'un joueur achète une **tuile Drakkar**, il doit la placer dans la ligne **Drakkar** :

- Les 3 premières tuiles **Drakkar** achetées par un joueur doivent être placées dans les 3 premiers emplacements de la ligne **Drakkar**. Cependant, il peut les placer à l'endroit qu'il souhaite parmi ces 3 emplacements. Les tuiles **Drakkar** suivantes (4 et plus) seront placées dans la ligne **Drakkar**, adjacente à une tuile **Drakkar** déjà posée.

 Lorsqu'un joueur achète une **tuile Ile**, il doit la placer dans l'une des 5 lignes **Viking** selon les règles suivantes :

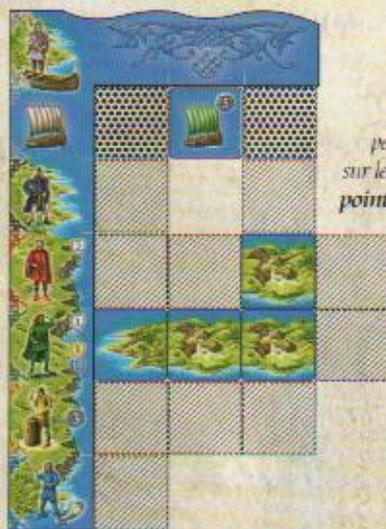
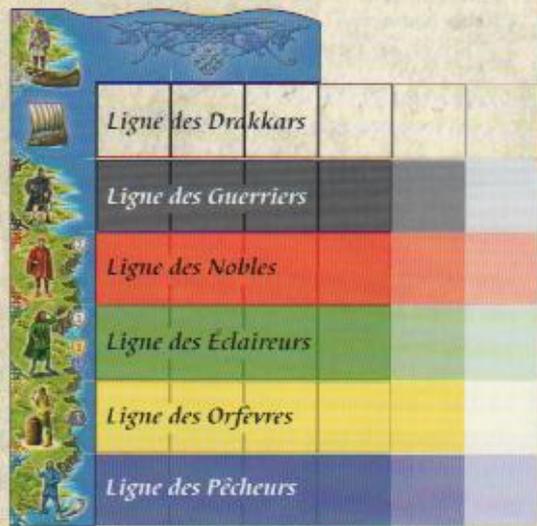
- Les tuiles **Ile** doivent être placées pour être adjacentes au continent ou à une tuile **Ile** déjà placée (sauf en diagonal).
- Les tuiles **Ile** ont une orientation donnée et ne peuvent pas être placées dans un autre sens (exemple : une tuile **Ile** gauche ne peut pas être utilisée pour fermer le côté droit d'une ile).
- Les tuiles **Ile** doivent être placées pour que la terre soit connectée à la terre et la mer à la mer (terre et mer ne pouvant pas être connectés directement entre eux).
- Si la tuile **Ile** achetée ne peut pas être placée selon ces règles, alors elle est retirée du jeu et le Viking est placé sur le continent (en haut à gauche près de l'emplacement des Maitres d'équipage).

**Note** : lorsqu'un joueur achète et place sa première tuile, il doit aussi placer sa tuile de départ. Ces 2 tuiles peuvent être placées dans l'ordre que le joueur souhaite (voir page 1).



### PLACER DES VIKINGS

- Lorsqu'un joueur place une tuile **Ile** dans la **ligne correspondant à la couleur du Viking reçu dans ce même lot**, il peut placer le Viking sur **cette tuile Ile** (ex. : **Orfèvre jaune** sur la **ligne des Orfèvres**). Le Viking ne peut être placé ni sur une autre tuile de la même ligne ni sur une tuile d'une autre ligne. Un Viking placé sur une tuile **Ile** y restera jusqu'à la fin de la partie. Si un joueur ne souhaite pas placer le Viking sur la tuile **Ile** qu'il vient de placer, il peut le placer sur le continent (près des Maitres d'équipage).
- Un joueur n'est pas obligé de placer une tuile **Ile** dans la ligne correspondant à la couleur du Viking. Lorsqu'un joueur place une tuile **Ile** dans une **ligne dont la couleur ne correspond pas à la couleur du Viking reçu dans ce même lot**, le Viking **doit** être placé sur le continent (près des Maitres d'équipage). Les Vikings placés sur le continent pourront par la suite être déplacés sur des tuiles **Ile** en utilisant les Vikings Maitres d'équipage lors d'un grand décompte (voir page 4).
- Lorsqu'un joueur achète une tuile **Drakkar**, le Viking acquis **doit** être placé sur le continent (près des Maitres d'équipage).
- Lorsqu'un joueur achète un lot contenant un Maitre d'équipage, celui-ci **doit** être placé sur le continent.
- Un Viking peut seulement être placé sur une tuile **Ile** dans la ligne correspondant à sa couleur.
- Il ne peut y avoir qu'un seul Viking par tuile **Ile**.
- Les joueurs ne peuvent s'échanger entre eux des tuiles ou des Vikings.
- Il n'y a pas de limite au nombre de Vikings pouvant être placés sur le continent d'un joueur (en haut à gauche près des Maitres d'équipage).

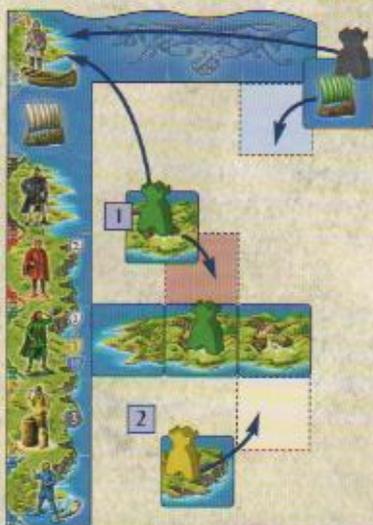


**Exemple de placement de tuiles :**  
Les tuiles **Drakkar** peuvent être placées sur les emplacements **pointillés**. Les tuiles **Ile** peuvent être placées sur les emplacements **hachurés**.



Une tuile **Ile** ne peut pas être placée à l'envers.

La mer ne peut pas être connectée à une ile non fermée.



**Exemple 1 :** la tuile **Ile** est placée dans la **ligne des Nobles**. L'**Éclaireur** doit donc être placé sur le continent puisque sa couleur ne correspond pas à celle de la ligne.

**Exemple 2 :** la tuile **Ile** est placée dans la **ligne des Orfèvres**. L'**Orfèvre** acquis dans ce lot peut être placé sur cette tuile puisque sa couleur correspond à la ligne.

## DÉCOMPTE

Une manche se termine lorsque les emplacements autour de la roue ont été vidés; on procède directement à un petit ou grand décompte. Gloire ou Or seront distribués pour les Vikings placés sur des tuiles Ile. Qu'une ile occupée par un Viking soit complète ou non n'entre pas en ligne de compte ici.



### PETIT DÉCOMPTE

Le petit décompte a lieu à la fin des manches 1, 3 et 5. Les joueurs reçoivent 3 Or pour chaque **Orfèvre** placé sur leurs tuiles Ile. Cependant, un **Orfèvre** menacé par un drakkar ne générera pas d'or (voir grand décompte).



### GRAND DÉCOMPTE (voir l'aide-mémoire pour un résumé)

Le grand décompte a lieu à la fin des manches 2, 4 et 6. En commençant par le 1<sup>er</sup> joueur puis dans le sens horaire, chaque joueur devra effectuer toutes les actions suivantes lors des décomptes correspondants. Les joueurs ajouteront la Gloire obtenue sur la piste de Gloire du plateau de jeu. Les Vikings sont décomptés dans l'ordre suivant (de haut en bas) :



1) **Maitres d'équipage** : un **Maitre d'équipage** ne peut être utilisé qu'au début d'un grand décompte afin de déplacer des Vikings d'une autre couleur du continent vers des tuiles Ile. Un **Maitre d'équipage** peut déplacer **tous les Vikings d'une seule couleur**, ou **1 Viking de chaque couleur disponible**, vers des tuiles Ile inoccupées. Toutes les règles de placement des Vikings doivent être respectées. Lors de chaque grand décompte, un joueur peut utiliser autant de **Maitres d'équipage** qu'il le souhaite. Un joueur ne peut déplacer que des Vikings du continent vers des tuiles Ile. Les Vikings déjà placés sur des tuiles Ile ne peuvent **jamais** être déplacés. Chaque **Maitre d'équipage** utilisé pour déplacer des Vikings est retiré du jeu.

Lors du 3<sup>e</sup> grand décompte (à la fin de la 6<sup>e</sup> et dernière manche), chaque joueur **doit** utiliser ses **Maitres d'équipage** pour déplacer autant de Vikings que possible sur des tuiles Ile inoccupées.



2) **Tuiles Drakkar** : les tuiles **Drakkar** menacent directement les Vikings occupant les tuiles Ile en dessous d'elles. La menace affecte toutes les lignes jusqu'à la ligne de même couleur (celle-ci incluse) que la voile du drakkar. Les Vikings menacés sont ignorés lors des décomptes. Pour plus de clarté de jeu, nous vous recommandons de coucher tous les Vikings menacés.



3) **Guerriers** : la menace d'un drakkar est repoussée si un **Guerrier** occupe la tuile Ile directement en dessous de ce drakkar. Tous les Vikings se trouvant sous le **Guerrier** ne sont plus menacés et celui-ci permet au joueur de remporter la Gloire ou l'Or indiqué sur la tuile **Drakkar** (sur la voile).



4) **Nobles** : pour chaque **Noble** occupant une tuile Ile, le joueur gagne 2 points de Gloire. Aucun point de Gloire ne sera remporté par un **Noble** si celui-ci est menacé par un drakkar.



5) **Éclaireurs** : pour chaque **Éclaireur** occupant une tuile Ile, le joueur gagne 1 point de Gloire. Le joueur gagne également 1 point de Gloire pour un **Orfèvre** et 1 point de Gloire pour un **Pêcheur** en dessous de lui. Aucun point de Gloire n'est remporté par un **Éclaireur** menacé par un drakkar (ni pour l'**Orfèvre** ni pour le **Pêcheur** se trouvant en dessous de lui).



6) **Orfèvres** : pour chaque **Orfèvre** occupant une tuile Ile, le joueur gagne 3 Or. Aucun Or n'est remporté par un **Orfèvre** menacé par un drakkar.



7) **Pêcheurs** : le rôle du **Pêcheur** est de nourrir les Vikings (c'est une phase qui n'arrive qu'à la fin de la partie). La seule valeur du **Pêcheur** lors d'un grand décompte est sa valeur liée au décompte de l'**Éclaireur**.



Les emplacements contenant les piles de tuiles indiquent le type de décompte se déroulant à la fin de chaque manche. Dans cet exemple, les joueurs savent qu'ils auront à réaliser un grand décompte à la fin de la 2<sup>e</sup> manche.



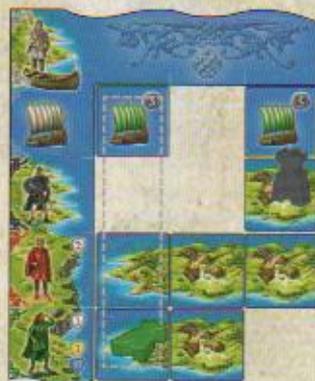
Aide-mémoire pour les décomptes présentant un résumé des règles pour le grand décompte



### Exemple avec un Maitre d'équipage :

Un **Maitre d'équipage** pourra être utilisé pour déplacer une des combinaisons de Vikings suivantes :

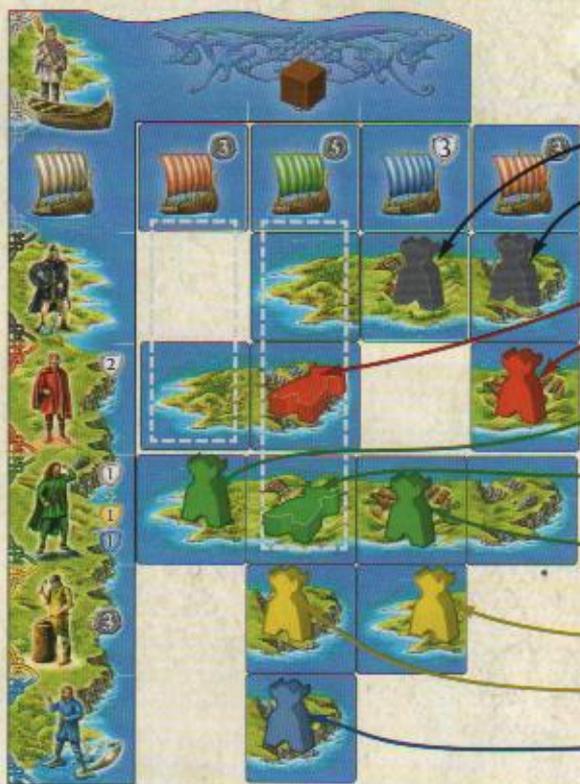
- 3 **Pêcheurs** ou
- 1 **Orfèvre** ou
- 2 **Éclaireurs** ou
- 1 **Viking de chaque type** (1 **Pêcheur**, 1 **Orfèvre** et 1 **Éclaireur**)



Exemple : un drakkar avec une voile verte menace les Vikings jusqu'à la ligne verte des **Éclaireurs** (celle-ci incluse). Le **Guerrier** sur la droite repousse la menace du drakkar se trouvant au-dessus de lui.



Exemple d'un grand décompte :



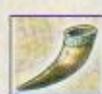
- 3 points de Gloire pour le drakkar repoussé.
- 3 Or pour le drakkar repoussé.
- Aucun point de Gloire pour ce Noble puisqu'il est menacé par un drakkar.
- 2 points de Gloire pour ce Noble.
- 1 point de Gloire pour cet Éclaireur.
- Aucun point de Gloire pour cet Éclaireur, ni pour les Vikings en dessous (Orfèvre et Pêcheur) puisqu'il est menacé par un drakkar.
- 1 point de Gloire pour cet Éclaireur, plus 1 point de Gloire additionnel pour l'Orfèvre sous lui.
- 3 Or pour cet Orfèvre.
- 3 Or pour cet Orfèvre.
- Le Pêcheur ne sera pris en compte que pour le décompte final.

Le joueur brun remporte ici un total de 8 points de Gloire et 9 Or pour un grand décompte.

Pour cette même configuration, le joueur brun remporterait 6 Or pour un petit décompte.

Manche suivante

Dès qu'un décompte est terminé, le drakkar du 1<sup>er</sup> joueur est passé au joueur suivant en sens horaire. Le nouveau 1<sup>er</sup> joueur commence la manche en mettant en place l'offre des 12 lots autour de la roue.

 Décompte final (résumé au dos de l'aide-mémoire)

À la fin des 6 manches, après le troisième et dernier grand décompte, les joueurs procèdent au décompte final :

- **Drakkars** : tous les drakkars qui n'ont pas été repoussés par un Guerrier pénalisent le joueur. Le joueur perd un nombre de points de Gloire ou d'Or comme indiqué sur la voile des drakkars qu'il n'a pas repoussés. Pour chaque Or qu'il doit perdre et qu'il ne possède pas, il perd 1 point de Gloire en contrepartie.
- **Or** : un joueur remporte 1 point de Gloire par tranche de 5 Or présents dans sa réserve. Après avoir échangé cet Or, s'il ne lui reste plus que 4 Or ou moins, cet Or ne lui rapporte pas de point (il servira de bris d'égalité).
- **Maitres d'équipage** : le joueur possédant le plus de Maitres d'équipage remporte 10 points de Gloire. En cas d'égalité, les ex æquo remportent tous 10 points de Gloire. Note : lors du grand décompte à la fin de la 6<sup>e</sup> manche, tous les joueurs sont obligés de déplacer autant de Vikings que possible sur des tuiles Ile inoccupées; un joueur doit jouer des Maitres d'équipage tant qu'il peut placer des Vikings sur des tuiles Ile en respectant les règles de placement.
- **Iles complètes** : le joueur possédant le plus d'îles complètes remporte 7 points de Gloire. En cas d'égalité pour cette majorité, tous les joueurs ex æquo remportent 7 points de Gloire. Une île complète est composée d'une tuile « début » à gauche, d'une tuile « fin » à droite, et de n'importe quel nombre de tuiles centrales (une île avec des trous entre les tuiles n'est pas considérée comme complète).
- **Ile la plus longue** : le joueur possédant l'île complète la plus longue remporte 5 points de Gloire. Pour être plus précis, c'est l'île complète constituée du plus grand nombre de tuiles Ile. En cas d'égalité, tous les joueurs ex æquo remportent 5 points de Gloire.
- **Excédent et manque de nourriture** : chaque joueur doit nourrir tous les Vikings qu'il possède (sur les îles ou sur le continent; ainsi que les Maitres d'équipage). Chaque Pêcheur occupant une tuile Ile non menacée par un drakkar peut se nourrir lui-même ainsi que 4 autres Vikings (= 5 Vikings au total). Pour chaque Viking en plus qu'il aurait pu nourrir, le joueur remporte 2 points de Gloire (excédent). Pour chaque Viking qu'il ne peut pas nourrir, le joueur perd 1 point de Gloire (manque). Les Pêcheurs menacés par des drakkars ou se trouvant sur le continent ne peuvent pas nourrir leurs compagnons Vikings et devront eux-mêmes être nourris.



Aide-mémoire avec un résumé du décompte final



Exemple : ces 2 drakkars n'ont pas été repoussés par des Guerriers et font donc perdre de l'Or et de la Gloire au joueur. Le drakkar avec la voile verte lui fait perdre 5 Or et celui avec la voile bleue 3 points de Gloire.



Exemple : 3 îles complètes



Exemple : une île composée de 6 tuiles Iles

Exemple de nourriture avec les Pêcheurs : Alice possède 23 Vikings, dont 5 Pêcheurs (placés sur des tuiles Ile non menacées par des drakkars). Ces 5 Pêcheurs peuvent nourrir exactement 25 Vikings. Il y a donc un excédent de 2 nourritures ce qui permet à Alice de remporter 4 points de Gloire. Bernard possède 23 Vikings, 3 de ces Vikings sont des Pêcheurs (placés sur des tuiles Ile non menacées par des drakkars). Ces 3 Pêcheurs peuvent nourrir exactement 15 Vikings. Il y a donc un manque de 8 nourritures ce qui fait perdre 8 points de Gloire à Bernard.

## Fin de la partie

La partie prend fin après le décompte final. Le joueur avec le plus de Gloire est déclaré vainqueur. En cas d'égalité, c'est le joueur possédant le plus d'or qui remporte la partie. S'il y a toujours égalité, les joueurs à égalité se partagent la victoire.

## Stratégies & Conseils

L'or est à la fois important et rare, mais offre un grand nombre de choix lors de l'achat des lots. Il est donc recommandé d'investir et de placer des **Orfèvres** tôt dans la partie puisqu'ils rapportent 3 Or à la fin de chaque tour.

La roue fonctionne de telle manière que les lots chers au départ deviennent moins chers lorsque la roue tourne. Cependant, si vous pensez qu'un lot convient parfaitement à votre stratégie, n'hésitez pas à le payer plus cher pour ne pas prendre le risque qu'un autre joueur le prenne sous vos yeux.

Pour rappel, vous pouvez convertir de la Gloire en Or, pour acheter un lot. À vous de juger si le lot que vous souhaitez acheter vaut les points de Gloire que vous allez dépenser.

Il est parfois sage d'acheter des lots avec des **Guerriers**, même si aucun drakkar ne menace vos îles. Acheter et placer des **Guerriers** en prévention peut vous sauver la mise si lors d'un tour vous devez placer un drakkar que vous n'aviez pas prévu.

Puisque les premières tuiles *île* sont ajoutées à partir de la gauche, il est souvent conseillé de placer votre premier drakkar dans le 3<sup>e</sup> emplacement. En faisant cela, vous retardez l'arrivée des conflits entre drakkars et Vikings. N'oubliez pas : vous ne pouvez pas placer de drakkar dans le 4<sup>e</sup> emplacement avant d'en avoir placé dans les 3 premiers.

N'oubliez pas que vous pouvez utiliser les **Maitres d'équipage** pour déplacer d'autres Vikings uniquement à la fin des tours pairs (lors des grands décomptes).

Ne négligez pas le fait de devoir nourrir vos Vikings. Bien que les **Pêcheurs** ne vous aident pas beaucoup durant la partie, ils jouent un rôle très important lors du décompte final.

Il est facile d'oublier des étapes lors du décompte final. Il faut donc bien suivre les étapes de ce décompte (grâce à l'aide-mémoire) pour ne pas priver les joueurs de points de Gloire bien mérités.

## Assemblage de la roue

Enlevez la grande roue et la petite roue des planches de jeu. Ensuite, placez le grand connecteur en plastique sous le plateau de jeu de façon à le faire dépasser par le petit trou du plateau. Montez la petite roue sur le connecteur en plastique qui dépasse, puis placez par-dessus la grande roue. Terminez en insérant le petit connecteur en plastique. Le jeu peut être plié et rangé avec la roue. Il n'y a aucun besoin de tout démonter après chaque partie.



© 2007–2014 Hans Im Glück Verlags-GmbH  
© 2014 Filosofia Éditions pour la version française  
Version française par : Équipe Filosofia  
info@filosofiagames.com  
www.filosofiagames.com  
Filosofia tient à remercier Yann Wenz  
pour son aide glorieuse.

Filosofia Éditions Inc.  
31 rue de la Coopérative  
Rigaud QC J0P 1P0  
Canada

L'auteur et l'éditeur souhaitent remercier, pour les nombreuses parties de test, les commentaires et les suggestions : Gregor Abraham, Dieter Hornung, Karl-Heinz Schmiel, Hannes Wildner, Ita Kiesling, Markus Stegmann et tous les autres testeurs sans qui ce jeu n'aurait pas vu le jour.  
Mise en page de la règle : Christof Tisch

## Règles avancées

Les règles avancées diffèrent du jeu de base au niveau du **placement des Vikings** durant la préparation d'une offre et sur la règle du **Maitre d'équipage**. De plus, les tuiles **Bonus** seront utilisées. Toutes les autres règles de jeu restent les mêmes.

### Enchère pour la préparation d'une offre

Lors de la préparation d'une offre, le 1<sup>er</sup> joueur (celui qui possède le drakkar du 1<sup>er</sup> joueur) tire **13 Vikings** du sac puis les classe par couleur. Ces Vikings ne sont pas placés autour de la roue pour le moment.

#### DÉROULEMENT DE L'ENCHÈRE

Les joueurs ne peuvent utiliser que de l'or pour participer à l'enchère. Si un joueur n'a plus d'or, il peut échanger des points de Gloire contre de l'or à un taux de 1 contre 1. Le 1<sup>er</sup> joueur actuel peut faire la 1<sup>re</sup> mise ou ne pas miser du tout. Dans le sens horaire, les joueurs peuvent enchérir. Si un joueur ne souhaite pas (ou ne peut pas) enchérir alors il doit passer, mettant ainsi fin à sa participation dans cette enchère. Le joueur avec la plus haute mise gagne l'enchère et paye la mise à la banque. Si aucun joueur ne fait de mise, le 1<sup>er</sup> joueur actuel remporte l'enchère sans rien payer.

#### Le vainqueur de l'enchère est le nouveau 1<sup>er</sup> joueur.

Il prend le drakkar du 1<sup>er</sup> joueur.

Il choisit ensuite **1** des **13 Vikings** tirés du sac et **le retire du jeu**. Il reste maintenant 12 Vikings à placer autour de la roue.

Il place les tuiles **Ile** et **Drakkar** de la pile comme dans les règles de base (les îles à partir de 0 - les drakkars à partir de 11).

Puis il choisit **tous les Vikings d'une couleur disponible** et il les place autour de la **roue** en commençant par l'emplacement 11 puis de façon décroissante (voir l'exemple sur la droite). Une fois qu'il a terminé, le prochain joueur dans le sens horaire choisit aussi **tous les Vikings d'une couleur encore disponible** et les place sur les emplacements les plus élevés disponibles. Les joueurs continuent ainsi jusqu'à ce que tous les Vikings aient été placés autour de la roue.

Le nouveau 1<sup>er</sup> joueur commence **la nouvelle manche** en achetant un des lots disponibles. Le jeu continue avec les règles de base.

**Note :** les joueurs peuvent aussi choisir de jouer aux règles avancées sans l'enchère de préparation d'une offre.

### Maitre d'équipage

Lors d'un grand décompte, un **Maitre d'équipage** ne peut être utilisé que pour déplacer **un seul Viking** du continent vers une tuile **Ile** inoccupée.

### Tuiles Bonus

#### PLACER LES TUILES BONUS

Mélangez les 25 tuiles **Bonus**, séparez-les en 2 piles face cachée puis placez-les sur les 2 emplacements prévus à cet effet sur le plateau de jeu. Avant la phase d'enchère de la toute première manche de la partie, le 1<sup>er</sup> joueur pioche 4 tuiles de ces piles et il place ces tuiles face visible sur les 4 emplacements prévus à cet effet sur le plateau de jeu.

#### PRENDRE DES TUILES BONUS

Lorsqu'un joueur achète le lot le plus cher, il peut prendre 1 des tuiles **Bonus** face visible. Les tuiles **Bonus** sont placées selon leur effet, soit à côté du continent, soit au-dessus du continent ou en remplacement d'une tuile **Ile**. Un joueur achetant un lot à 0 Or ne peut pas prendre de tuile **Bonus**.

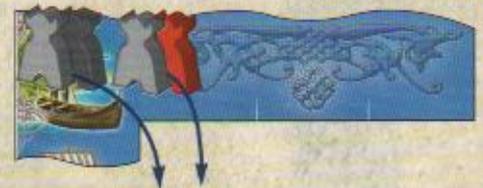
Seulement 4 tuiles **Bonus** sont disponibles à chaque tour. Au début de chaque manche, piochez et placez des tuiles **Bonus** afin de remplacer les tuiles ayant été prises. Les Vikings **illustrés** sur les tuiles **Bonus** n'ont pas à être nourris par les **Pêcheurs** lors du décompte final.

Dès que vous vous serez familiarisé avec les règles de base de Vikings, les règles avancées vous apporteront plus de choix tactiques et plus de diversités de jeu.

**Exemple 1 :** le 1<sup>er</sup> joueur retire 1 Maitre d'équipage du jeu. Il place ensuite les 12 tuiles Ile et Drakkar autour de la roue. Il choisit les **Orfèvres** et les place aux emplacements 11 et 10. Le prochain joueur choisit les **Pêcheurs** et les place aux emplacements 9, 8, 7 et 6. Ceci continue jusqu'à ce que tous les Vikings aient été placés.



**Exemple 2 :** deux Maitres d'équipage déplacent 2 Vikings sur des tuiles Ile inoccupées.



Un des deux emplacements pour les piles de tuiles Bonus



Emplacements pour les 4 tuiles Bonus (face visible) disponibles lors de chaque tour

**Exemple 3 :** un joueur achète un **drakkar** et un **Guerrier** pour 10 Or. Il récupère ainsi une des tuiles Bonus (face visible).



## Les tuiles Bonus

Quantité	Tuile	Utilisation	Description de l'effet
<b>Immédiatement</b>			
1			Le joueur reçoit 5 Or. La tuile est retirée du jeu.
<b>Petit et grand décompte</b>			
2			Cette tuile est placée à gauche du continent au niveau de la ligne de l'Orfèvre. Le joueur reçoit 1 Or de plus pour chaque Orfèvre non menacé par un drakkar.
1			Cette tuile est placée à gauche du continent au niveau de la ligne de l'Orfèvre. Le joueur reçoit 2 Or de plus pour chaque Orfèvre non menacé par un drakkar.
<b>Grand décompte</b>			
6			1 Maître d'équipage peut déplacer <b>tous les Vikings d'une couleur</b> ou <b>1 Viking de chaque couleur disponible</b> sur des tuiles <i>Ile</i> inoccupées (comme dans les règles de base). Cette tuile ainsi que le Maître d'équipage sont retirés du jeu.
3			Cette tuile est placée à gauche du continent au niveau de la ligne du Noble. Le joueur reçoit 1 point de Gloire de plus pour chaque Noble non menacé par un drakkar.
1			Cette tuile est placée à gauche du continent au niveau de la ligne de l'Éclaireur. Le joueur reçoit 1 point de Gloire de plus pour chaque Éclaireur non menacé par un drakkar.
1			Cette tuile est placée à gauche du continent au niveau de la ligne du Pêcheur. Le joueur reçoit 1 point de Gloire de plus pour chaque Pêcheur non menacé par un drakkar.
<b>Décompte final</b>			
4			Cette tuile est placée à gauche du continent au niveau de la ligne du Maître d'équipage. Cette tuile compte comme 1 Maître d'équipage lors de la détermination du joueur possédant le plus de Maîtres d'équipage. Cette tuile <b>ne peut pas</b> être utilisée pour déplacer des Vikings (lors d'un grand décompte).
1			Cette tuile est placée à gauche du continent au niveau de la ligne du Pêcheur. Cette tuile modifie les points de Gloire accordés pour les excédents de nourriture. Pour chaque Viking en plus qu'il aurait pu nourrir, le joueur remporte 3 points de Gloire (au lieu de 2). Par contre, le joueur perd toujours 1 point de Gloire pour chaque Viking qu'il ne peut pas nourrir.
1			Cette tuile est placée au-dessus du continent du joueur. Le joueur remporte <b>1 point de Gloire</b> par tranche de 3 Or dans sa réserve (au lieu de 5 Or contre 1 point de Gloire).
4			Ces tuiles <i>Bonus</i> sont placées en remplacement d'une tuile <i>Ile</i> présentant le <b>même bâtiment</b> (la tuile <i>Ile</i> remplacée est retirée du jeu). Si le joueur prenant cette tuile ne possède pas une tuile <i>Ile</i> avec le même bâtiment, cette tuile <i>Bonus</i> est placée près de son continent pour une utilisation ultérieure dans la partie. Lorsqu'il achète une tuile <i>Ile</i> avec le même bâtiment que la tuile <i>Bonus</i> , cette tuile <i>Ile</i> est immédiatement retirée du jeu et la tuile <i>Bonus</i> est utilisée en lieu et place. À la fin de la partie, le joueur remporte 1 point de Gloire pour un Viking occupant la <b>tuile Bonus</b> et pour chaque Viking occupant <b>l'une des 8 tuiles adjacentes à cette tuile Bonus</b> (orthogonalement et diagonalement, qu'ils soient menacés ou non) pour un maximum de 9 points de Gloire. Ces points de Gloire ne sont pas remportés si la tuile <i>Bonus</i> est menacée par un drakkar.



## GRAND DÉCOMPTE

Chaque **Maitre d'équipage** peut :

- déplacer *tous* les Vikings d'une couleur, ou
- déplacer un Viking de chaque couleur.



Lors du 3<sup>e</sup> grand décompte, tous les Maitres d'équipage doivent être utilisés, si possible.



Chaque **Guerrier** repousse le drakkar directement au-dessus de lui et reçoit la Gloire ou l'Or illustré sur la voile de cette tuile *Drakkar*.



2 points de Gloire par Noble. \*



1 point de Gloire par **Éclaireur**.  
**Bonus** : 1 point de Gloire pour un **Orfèvre** et 1 point de Gloire pour un **Pêcheur** dans la même colonne. \*



3 Or pour chaque **Orfèvre**. \*

\* à moins que le Viking ne soit menacé par un drakkar



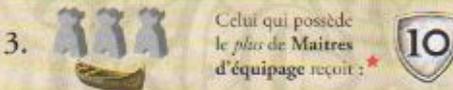
## DÉCOMPTE FINAL



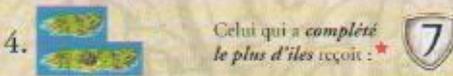
Chaque drakkar qui n'est pas repoussé par un Guerrier fait perdre la Gloire ou l'Or illustré sur sa voile.



Or = 1 point de Gloire.



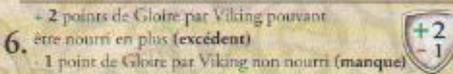
Celui qui possède le plus de Maitres d'équipage reçoit : \*



Celui qui a complété le plus d'îles reçoit : \*



Celui qui a complété l'île la plus longue reçoit : \*



+ 2 points de Gloire par Viking pouvant être nourri en plus (**excédent**)  
- 1 point de Gloire par Viking non nourri (**manque**)

\* En cas d'égalité, tous les joueurs ex aequo reçoivent la totalité de la Gloire.

# WIKINGER<sup>2.0</sup>

2 à 4 | 60 mm > avoir le plus de points

→ **préparation** | Chacun reçoit : **1 plateau avec 1 premier marqueur** dessus, un **second marqueur** sur la case 10, **30/25/20 or** à 2/3/4 Joueurs, **1 tuile de départ**, qui sera placée avec la première tuile achetée | Mélanger les tuiles restantes et **constituer 6 piles f.c de 12 tuiles**, placées sur plateau | **Personnages dans le sac**

— **memo** 25 tuiles spéciales pour les règles avancées uniquement

## Début de manche x 6

Placer autour de la roue les 12 tuiles d'une pile, combinées à 12 personnages tirés du sac (cf aide de placement sur plateau)

## Tour de jeu = 12 combinaisons tuile/perso acquises

### ① ACQUÉRIR UNE COMBINAISON

Le joueur actif achète une combinaison tuile/personnage. Il peut échanger des points de victoire contre de l'or (1 contre 1)

— **memo** combinaison "0" peut être acquise si le personnage associé est le dernier de cette couleur ou si le joueur actif n'a pas les moyens d'acheter d'autres combinaisons (aucune obligation de conversion points contre or).

— **memo** Si la combinaison "0" est achetée, tourner la roue pour que le "0" soit en face de la première combinaison disponible.

### ② PLACER COMBINAISON SUR SON PLATEAU

→ **rappel** : Tuile de départ placée également au premier tour.

**Tuile placée adjacente** à l'un des bords du plateau où à une autre tuile. Il faut respecter sens des tuiles et correspondance des paysages.

**Personnage laissée sur la tuile** (à condition que ce soit dans la rangée de même couleur) **ou placée sur la barque**.

— **memo** si tuile impossible à placer : défaussée et Perso sur barque

— **memo** les 3 premières cases drakkar occupées en priorité

### ✧ PETITS DÉCOMPTES (FIN TOURS 1, 3, 5)

Chaque orfèvre (jaune) non menacé par un drakkar rapporte 3 ors

### ✧ GRANDS DÉCOMPTES (FIN TOURS 2,4,6)

Chaque marin (défaussé ensuite) peut emmener sur les îles vierges tous les Persos de même couleur ou 1 Perso de chaque couleur

— **memo** un perso max. par tuile

— **memo** plusieurs marins peuvent être utilisés avant 1 grand décompte

— **memo** le max. de marins doivent être utilisés avant 6e décompte

→ **drakkar** : annule gains de la colonne jusqu'au perso de même couleur que sa voile.

→ **guerrier** : neutralise drakkar et récupère argent et PV sur drakkar

→ **noble** : + 2 points

→ **éclaireur** : + 1 point et chaque orfèvre et pêcheur dans la même colonne rapporte 1 point supplémentaire

→ **orfèvre** : 3 pièces d'or

→ **pêcheur** : intervient uniquement lors du décompte final

### ✧ DÉCOMPTÉ FINAL (APRÈS DÉCOMPTÉ TOUR 6)

— **memo** si égalité, bonus donné à chaque ex-aequo

→ **marins** : le joueur avec le + de marins gagne 10 points

→ **îles achevées** : le joueur avec le + d'îles gagne 7 points

→ **plus grande île** : le joueur gagne 5 points

→ **drakkar non neutralisé** : valeur du drakkar déduite

→ **groupe de 5 pièces d'or** : + 1 point

→ **ressources** : + 2 pts par ressource excédentaire, -1 par ressource manquante. Un pêcheur nourrit 5 persos (y compris lui). Un pêcheur non placé (sur barque) s'auto-alimente.

# WIKINGER<sup>2.0</sup>

2 à 4 | 60 mm > avoir le plus de points

→ **préparation** | Chacun reçoit : **1 plateau avec 1 premier marqueur** dessus, un **second marqueur** sur la case 10, **30/25/20 or** à 2/3/4 Joueurs, **1 tuile de départ**, qui sera placée avec la première tuile achetée | Mélanger les tuiles restantes et **constituer 6 piles f.c de 12 tuiles**, placées sur plateau | **Personnages dans le sac**

— **memo** 25 tuiles spéciales pour les règles avancées uniquement

## Début de manche x 6

Placer autour de la roue les 12 tuiles d'une pile, combinées à 12 personnages tirés du sac (cf aide de placement sur plateau)

## Tour de jeu = 12 combinaisons tuile/perso acquises

### ① ACQUÉRIR UNE COMBINAISON

Le joueur actif achète une combinaison tuile/personnage. Il peut échanger des points de victoire contre de l'or (1 contre 1)

— **memo** combinaison "0" peut être acquise si le personnage associé est le dernier de cette couleur ou si le joueur actif n'a pas les moyens d'acheter d'autres combinaisons (aucune obligation de conversion points contre or).

— **memo** Si la combinaison "0" est achetée, tourner la roue pour que le "0" soit en face de la première combinaison disponible.

### ② PLACER COMBINAISON SUR SON PLATEAU

→ **rappel** : Tuile de départ placée également au premier tour.

**Tuile placée adjacente** à l'un des bords du plateau où à une autre tuile. Il faut respecter sens des tuiles et correspondance des paysages.

**Personnage laissée sur la tuile** (à condition que ce soit dans la rangée de même couleur) **ou placée sur la barque**.

— **memo** si tuile impossible à placer : défaussée et Perso sur barque

— **memo** les 3 premières cases drakkar occupées en priorité

### ✧ PETITS DÉCOMPTES (FIN TOURS 1, 3, 5)

Chaque orfèvre (jaune) non menacé par un drakkar rapporte 3 ors

### ✧ GRANDS DÉCOMPTES (FIN TOURS 2,4,6)

Chaque marin (défaussé ensuite) peut emmener sur les îles vierges tous les Persos de même couleur ou 1 Perso de chaque couleur

— **memo** un perso max. par tuile

— **memo** plusieurs marins peuvent être utilisés avant 1 grand décompte

— **memo** le max. de marins doivent être utilisés avant 6e décompte

→ **drakkar** : annule gains de la colonne jusqu'au perso de même couleur que sa voile.

→ **guerrier** : neutralise drakkar et récupère argent et PV sur drakkar

→ **noble** : + 2 points

→ **éclaireur** : + 1 point et chaque orfèvre et pêcheur dans la même colonne rapporte 1 point supplémentaire

→ **orfèvre** : 3 pièces d'or

→ **pêcheur** : intervient uniquement lors du décompte final

### ✧ DÉCOMPTÉ FINAL (APRÈS DÉCOMPTÉ TOUR 6)

— **memo** si égalité, bonus donné à chaque ex-aequo

→ **marins** : le joueur avec le + de marins gagne 10 points

→ **îles achevées** : le joueur avec le + d'îles gagne 7 points

→ **plus grande île** : le joueur gagne 5 points

→ **drakkar non neutralisé** : valeur du drakkar déduite

→ **groupe de 5 pièces d'or** : + 1 point

→ **ressources** : + 2 pts par ressource excédentaire, -1 par ressource manquante. Un pêcheur nourrit 5 persos (y compris lui). Un pêcheur non placé (sur barque) s'auto-alimente.