

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 ★★☆☆ modulaire de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com



Auteurs: Etienne & Jean-Thomas Rioux

VIKINGAR

LES RÈGLES





Auteurs: Etienne & Jean-Thomas Rioux
Art: Etienne Rioux
Production: Team Rioux & Éric Poulin
Révision: Sonia Bourget,
France Gingras & Élise Derome
Traduction: Anne-Marie Gale

**Remerciements spéciaux
pour tous les efforts investis
dans notre projet**

nerdwelten.de
Managarm vikingar
Christina Fang (LongPack)
Nos familles
Nos testeurs

Autres remerciements :

L'École du jeu
BoardGame Québec
Asmodée Canada
Le beau jeu
Zatu Games
Board Games Passion
Abyss Corp

VIKINGAR

**VOUS VIKINGS, TERREUR DES MERS DU NORD
N'AVEZ QU'UN SEUL BUT : QUITTER LE MONDE
DES MORTELS EN HÉROS VALEUREUX.**

**ACCOMPLISSEZ LES EXPLOITS EXIGÉS PAR
LES ASEs EN EXPLORANT LA TERRE DES HOMMES
ET FRANCHISSEZ GLORIEUSEMENT
LES PORTES DU VALHALLA.**



CONTENU DE LA BOÎTE :



Une planchette de jeu centrale



Une zone de tir de runes



30 cadrans de territoires



10 runes



Un sac de pioche

SIX CLANS VIKINGS COMPORTANT :



Deux Jetons de contrôle des temples



Cinq pions Drakkar



Cinq pions Avant-poste



Huit pions de progression des exploits



Une tuile aide-mémoire Charte des exploits



Un lot de cocardes À feu et à sang



Un lot de pièces d'or



24 supports à carte



6 jetons de tour

Comment déterminer la durée d'une partie

La durée moyenne d'une partie est influencée par: le nombre de joueurs et le nombre d'exploits à accomplir. Au début de la partie, les joueurs doivent s'entendre sur le nombre d'exploits nécessaires afin de remporter la victoire.

Durée estimée à 4 joueurs selon le nombre d'exploits fixé en début de partie

3 exploits : 60-75 minutes

4 exploits : 90-105 minutes

5 exploits : 120-135 minutes



24 mini-cartes Là où la terre cède



24 mini-cartes Quête mythique



37 mini-cartes Événement de navigation



12 mini-cartes Pouvoir de chefs de clans

POUR GAGNER, VOUS DEVEZ :

- Explorer le monde des mortels avec vos drakkars.
- Accomplir les exploits divins préalables à la victoire. Le nombre d'exploits à accomplir est choisi en début de partie.
- Découvrir l'une des portes menant vers les mondes des Ases. Ces portes sont situées au bout du monde.

Pour réussir un exploit, le joueur doit accumuler les points d'exploit. Le joueur doit faire avancer un pion de progression sur la **Charte des exploits** de son clan. Lorsqu'un de ses pions atteint la dernière case d'un exploit, le joueur récolte la coupe d'accomplissement en lien avec celui-ci.

De l'or pour les grands héros : lorsque la coupe d'un exploit divin est remportée par un joueur, il ne peut plus faire progresser le pion lié à cet exploit. Le joueur récolte **1 pièce d'or** en guise de récompense.



8 EXPLOITS PEUVENT ÊTRE ACCOMPLIS EN COURS DE PARTIE



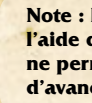
LA COUPE DU VALEUREUX
Le joueur doit mourir au combat.

Le joueur avance son pion chaque fois qu'il perd un drakkar au combat.



LA COUPE DU PILLARD
Le joueur doit piller les lieux de culte.

Le joueur avance son pion chaque fois qu'il réussit à détruire un lieu de culte.



LA COUPE DU STRATÈGE
Le joueur doit piller les places fortes.



LA COUPE DU STRATÈGE
Le joueur doit piller les places fortes.

Le joueur avance son pion chaque fois qu'il réussit à détruire une place forte.



LA COUPE DU RICHISSE
Le joueur doit acheter des trésors.

Le joueur avance son pion chaque fois qu'il acquiert un trésor lors de la phase Construction.



LA COUPE DU SANGUINAIRE
Le joueur doit détruire les drakkars adverses.

Le joueur avance son pion chaque fois qu'il réussit à détruire un drakkar adverse après avoir initié le combat.



LA COUPE DU HÉROS
Le joueur doit réussir des quêtes mythiques.

Le joueur avance son pion chaque fois qu'il réussit à vaincre un monstre mythique.

Note : les drakkars détruits à l'aide de carte et sans combat ne permettent pas au joueur d'avancer son pion.



LA COUPE DU CONQUÉRANT
Le joueur doit piller les villes.

Le joueur avance son pion chaque fois qu'il réussit à détruire une ville.



LA COUPE DU DAMNÉ
Le joueur accumule les points du damné.

Le joueur avance son pion chaque fois qu'il termine un tour (phase Maintenance) avec le moins de points d'exploit (tous les exploits cumulés).

CONFIGURATION DU PLATEAU DE JEU

Le plateau de jeu représente le Midgard, le monde des mortels. Il est parsemé de villes, villages, places fortes, lieux de culte, de quêtes mythiques et de temples que vous devez explorer et conquérir. Il est divisé en quatre sections.

1. **La haute mer** : lieu de départ de tous les vikings. La navigation en haute mer est le moyen le plus rapide de se déplacer. C'est également le plus périlleux. Plusieurs événements peuvent arriver dans ces eaux tumultueuses (mer d'icebergs, tempête, pas de vent, attaques de drakkars ennemis, monstres mythiques...).

Un pacte unissant les clans vikings interdit tout affrontement entre joueurs qui sont en haute mer.

2. **Les royaumes du nord** : territoires situés au nord de l'équateur.
3. **Les royaumes du sud** : territoires situés au sud de l'équateur.
4. **Le bout du monde** : il s'agit de la fin physique du monde des mortels. Il faut explorer cette zone pour découvrir l'une des portes du Valhalla. Naviguez avec précaution, sinon vous risquez de tomber dans la grande chute menant au néant.

LES LIEUX

Voici les six types de lieux, ainsi que les actions possibles pour chacun :

1. **Villages de pêcheurs** : vous pouvez les piller
2. **Villes** : vous pouvez les piller ou y construire un avant-poste
3. **Lieux de culte** : vous pouvez les piller ou y construire un avant-poste
4. **Places fortes** : vous pouvez les piller ou payer un droit de passage (2 pièces d'or)
5. **Quêtes mythiques** : vous pouvez pourfendre un monstre mythique
6. **Temples** : Vous pouvez en prendre le contrôle

MISE EN PLACE DU JEU

- **Mettre en place le plateau de jeu** : Placez la planchette centrale à proximité de tous les joueurs. Disposez 24 cadrans, choisissez au hasard, face cachée autour de la planchette centrale. Remettez les cadrans restant dans la boîte, ils ne seront pas utilisés.
- **Attribuer un clan viking à chaque joueur** : distribuez les pions de drakkars, les pions d'avant-postes et la charte des exploits en respectant la couleur du clan attribué.
- **Placer les premiers drakkars** : chaque joueur place deux jetons Drakkar dans la zone haute mer.

- **Préparer les accessoires** : déposez les cartes en pile de pioche. Disposez ces piles et la banque d'or à portée de tous.
- **Déterminer le nombre d'exploits divins à accomplir** : les joueurs décident combien d'exploits devront être réalisés afin de gagner la partie.

Il est conseillé de choisir 3 ou 4 exploits sur une possibilité de 8. Plus le nombre d'exploits est élevé, plus la partie sera longue.

APERÇU D'UN TOUR DE JEU

Tous les joueurs piochent un jeton de tour. Le joueur ayant pioché la plus petite valeur commence le tour.

Le tour est divisé en quatre phases. La phase 1 est jouée à tour de rôle. Les phases 2-3-4 sont jouées simultanément par tous les joueurs.

Phase 1, Activation des drakkars, les joueurs effectuent un mouvement et une action avec chacun de leurs drakkars. Une fois un drakkar joué, il doit être placé en mode inactif (pion couché). Lorsque le joueur a joué l'ensemble de ses drakkars, son tour est terminé.

Le joueur ayant pioché le jeton de tour avec la 2^e plus petite valeur joue alors ses drakkars et ainsi de suite. La première phase du tour se termine lorsque tous les joueurs ont joué leurs drakkars.

Phase 2, Commerce, les joueurs récoltent simultanément les pièces d'or ramassées par leurs avant-postes.

Phase 3, Construction et achat de trésor, les joueurs peuvent construire des drakkars s'ils ont l'or nécessaire et s'ils ne dépassent pas la quantité de drakkars permise. Ils peuvent également acheter un trésor pour faire progresser l'exploit de la coupe du richissime (un seul trésor par tour).

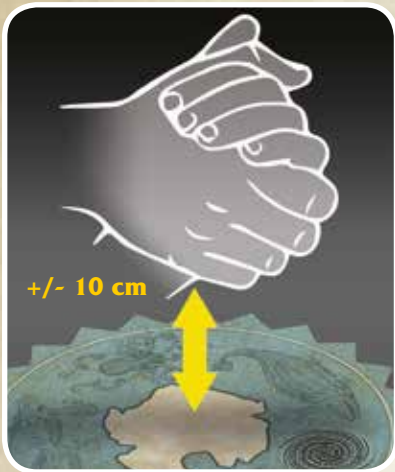
Phase 4, Maintenance, conclut le tour. Tous les drakkars inactifs sur le jeu sont remis en mode actif. C'est également lors de cette phase que l'on détermine le joueur qui mérite le point du damné.

Les joueurs piochent un jeton de tour pour déterminer l'ordre de jeu du prochain tour.



RÉSOLUTION DES COMBATS ET DES ACTIONS

HAUTEUR PRÉCONISÉE
DU LANCER DES RUNES
Environ 10 cm



VALIDITÉ DES RUNES



EXEMPLE DE LANCER
ET VALEUR EN POINTS
DE DESTINÉE

8 points de destinée
Runes se superposant (x2)
Rune sur le côté (3 pt)
Rune couchée active (1 pt)

6 points de destinée
Runes se superposant (x2)
Rune sur le côté (3 pt)
Rune couchée inactive (0 pt)

0 points de destinée
Runes couchées inactives (0 pt)

4 points de destinée
Runes se superposant (x2)
2 Runes couchées actives (2 pt)
1 rune inactive (0 pt)

La destinée des hommes est soumise aux caprices des Ases. Les runes permettent l'interprétation de leur volonté lors des combats et des actions. Chaque rune possède deux faces.

Une face active (avec le symbole) et une face inactive (sans symbole).

Le nombre de runes à utiliser est de 5 runes pour l'attaquant et de 4 runes pour le défenseur. Toutefois, certains objets magiques obtenus lors des quêtes mythiques permettent d'augmenter le nombre de runes à lancer.

LANCER DES RUNES

Pour être valides, les runes doivent être lancées dans un seul mouvement et doivent atterrir dans la partie centrale du plateau (zone haute mer), ou sur la cible de jet secondaire.

Toute rune qui sort de cette zone (dès qu'elle touche à la ligne de démarcation) ne pourra être comptabilisée dans le total des points de destinée. Ne les lancez pas trop fort, mais elles ne doivent pas non plus être déposées. La main du lanceur ne doit pas toucher le plateau et doit rester à une distance acceptable (environ 10 cm). À tout moment, le conseil des clans (une majorité des joueurs adverses) peut exiger un nouveau lancer!

CALCUL DES POINTS
DE DESTINÉE

Pour connaître la valeur d'un lancer de runes, il faut additionner les points de destinée de chacune d'elles. Le positionnement des runes influence leur valeur :

- Seules les runes actives (côté imagé visible) valent des points de destinée.
- Rune active seule = 1 point
- Rune tombée en équilibre sur son flanc sur la longueur (côté long) = 3 points
- Rune superposée, qui chevauche ou qui est chevauchée par une ou plusieurs runes = valeur doublée :
 - 2 points de destinée pour les runes actives en situation de chevauchement.
 - 6 points pour les runes tombées en équilibre sur le côté long et en situation de chevauchement.
- Rune tombée en équilibre sur l'un de ses flancs sur la largeur (côté court) = victoire immédiate, les Ases sont avec vous...à moins que le défenseur n'égalise, ce qui lui donnerait la victoire.

RÉSOLUTION
DES COMBATS :

Combat entre joueurs

À tour de rôle, l'attaquant et le défenseur lancent leurs runes. Les deux joueurs peuvent utiliser leurs objets magiques, remportés lors des quêtes mythiques, afin d'influencer le nombre de runes à lancer.

- Le joueur ayant le plus grand nombre de points de destinée (selon le résultat des runes) remporte la victoire.
- Le joueur ayant le moins de points de destinée est vaincu.

Note : en cas d'égalité, c'est le défenseur qui gagne à tous les coups.

Combat d'un joueur contre un lieu non contrôlé

(ville, lieu de culte, place forte, quête mythique et autres événements)

Dans le cas de combats contre un lieu neutre, un joueur adverse, désigné sur le moment, doit lancer les runes de la défense. La quantité de runes utilisées à la défense dépend du lieu attaqué (voir le tableau des lieux). Aucune rune ne peut être ajoutée par le défenseur.

- Le joueur ayant le plus grand nombre de points de destinée (selon le résultat des runes) remporte la victoire.
- Le joueur ayant le moins de points de destinée est vaincu.

Note : en cas d'égalité, c'est le défenseur qui gagne à tous les coups.

Lieu	Défense	Butin remporté
Village	Aucune	1 pièce d'or
Ville	4 runes	2 pièces d'or
Lieu de culte	4 runes	2 pièces d'or
Place forte	5 runes	3 pièces d'or
Quête mythique	Selon la carte	
Temple	Ne peut pas être détruit	



LES 4 PHASES DE JEU

1 ACTIVATION DES DRAKKARS

Jouée à tour de rôle

Chaque drakkar peut effectuer un mouvement et une action. Le mouvement doit être effectué avant de faire l'action. Si le joueur décide de réaliser une action en premier, il perd dès lors son mouvement.

A. MOUVEMENT

Un drakkar avance d'un territoire à la fois. Le joueur déplace son pion sur un territoire adjacent.

Quitter la haute mer (plateau central)

Pour quitter la haute mer, le joueur doit piocher une carte Événement de navigation. Chaque carte révèle un événement et une difficulté. L'événement est résolu en lançant un jet de destinée avant de pouvoir avancer son drakkar.

Si le jet de destinée lancé par le joueur a une plus forte valeur que le jet effectué en guise de

défense pour l'événement, il peut terminer son mouvement et faire son action. Certaines cartes offrent des trésors en guise de récompense.

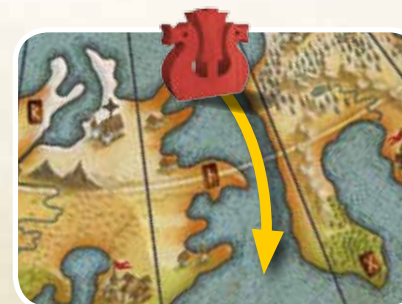
Si le joueur échoue, il subit la conséquence indiquée par un pictogramme sur la carte. S'il perd son mouvement, le joueur peut utiliser son action pour sortir de la haute mer. Son drakkar est placé en mode inactif.

Déplacement vers un territoire inexploré (cadran face cachée)



Lorsque son drakkar pénètre sur des territoires inexplorés, le joueur doit retourner le cadran de territoire afin de le placer face visible sur le plateau de jeu. Le joueur avance alors son drakkar dans la case nouvellement explorée. Son déplacement peut toutefois être limité par la présence d'une place forte (voir mouvement limité par la présence de places fortes).

Déplacement sur un cadran de territoire du nord au sud



Une voie navigable doit être présente pour passer des royaumes du nord à ceux du sud (dans un sens comme dans l'autre) : ce déplacement compte pour un mouvement.

Un drakkar peut utiliser un tourbillon pour se « téléporter »

Le joueur peut utiliser un tourbillon afin de se déplacer vers un autre tourbillon visible sur la carte. S'il le fait à partir de la haute mer, le joueur n'a pas à piocher une carte Événement de navigation.

Les territoires ne peuvent recevoir qu'un seul drakkar (sauf zone haute mer)

Un joueur peut déposer un seul drakkar par case. Si le joueur pénètre dans un cadran sur lequel un drakkar ennemi est présent, il y a automatiquement un combat (sans utilisation d'une action).

Explorer le bout du monde



Lorsqu'un drakkar pénètre dans une zone Bout du monde inexplorée, le joueur pioche une carte Là où la terre cède.

S'il pioche une carte de la grande chute, il doit la résoudre. Il doit alors réussir un jet de navigation avec une difficulté de 5 runes. Si le joueur réussit, il peut avancer son drakkar sur la case explorée. Son drakkar est alors placé en mode inactif. Si le joueur échoue, son drakkar est détruit et doit être remis dans sa réserve. La carte Là où la terre cède doit rester sur le

jeu au bout de la tuile de territoire en dehors du jeu.

S'il s'agit d'une des portes du Valhalla, le joueur peut avancer son drakkar sur la case explorée. Si le joueur possède suffisamment d'exploits divins, le joueur gagne. Sinon, son drakkar est placé en mode inactif.

Note : un joueur peut décider de laisser son drakkar sur l'une des portes. Il gagnera automatiquement lorsqu'il réalisera son dernier exploit.

(voir la section « règles optionnelles » pour des règles de bout du monde alternatives)

Mouvement limité par la présence de places fortes



Un joueur qui veut avancer son drakkar sur un cadran protégé par une place forte doit payer **2 pièces d'or** en droit de passage. Si le joueur ne paye pas le droit de passage, il doit annuler son mouvement et demeurer sur le territoire initial ou utiliser une action afin d'attaquer la place forte.

Note : le joueur peut laisser son drakkar sur la zone contrôlée par la place forte sans avoir à repayer à chaque tour le droit de passage. Par contre, s'il quitte la zone, il devra payer à nouveau un droit de passage pour y repasser.

ANATOMIE DES CARTES

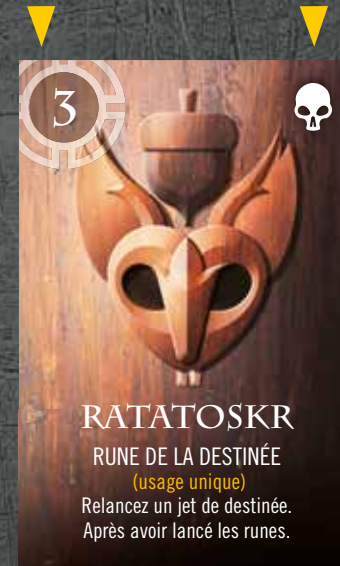
Les cartes Là où la terre cède, Quête mythique et Événement de navigation sont construites sur le même modèle.

Explication des pictogrammes :

- Le drakkar du joueur est détruit.
- Le drakkar du joueur demeure sur sa case de départ. Le joueur peut toutefois prendre son action afin de compléter son mouvement.

Difficulté: le nombre de runes de destinée à lancer lors de la défense de l'événement

Pictogrammes de conséquence de la défaite



Nom de la carte et récompense remportée par le joueur en cas de victoire

B. LES ACTIONS

- **Mouvement supplémentaire**
- **Construire un avant-poste**
- **Piller/attaquer**
- **Faire une quête mythique**
- **Prendre le contrôle d'un temple**

Mouvement supplémentaire



Le joueur peut décider d'effectuer un mouvement supplémentaire à titre d'action. Les règles du mouvement de base s'appliquent aussi. Une fois son drakkar déplacé, il doit être retourné en mode inactif.

Construire un avant-poste



Un avant-poste peut être construit gratuitement sur les lieux de culte ou sur les villes du territoire occupé par le drakkar. Le lieu ne doit pas être contrôlé par un autre joueur.

Chaque joueur possède une quantité maximale d'avant-postes. S'il n'en a plus de disponible, le joueur peut décider de détruire l'un de ses avant-postes afin de le placer sur le nouveau lieu.

Si le lieu est contrôlé par un autre joueur, le joueur actif doit attaquer et

détruire l'avant-poste déjà présent sur le lieu afin de le remplacer par le sien. Voir l'action « Piller une ville ou un lieu de culte » pour plus d'information.

Note : une place forte à proximité du lieu n'empêche pas la construction d'un avant-poste. Exemple: un avant-poste peut être construit si le joueur a payé son droit de passage.

Attaquer un adversaire



Le joueur peut attaquer les drakkars adverses, sauf dans la zone haute mer.

Pour y arriver, il doit simplement avancer son drakkar dans un cadran de territoire occupé par un drakkar ennemi. Les deux joueurs se battent à l'aide des runes de destinée.

Si l'attaquant remporte la victoire, son drakkar est retourné en mode inactif. Il remporte un point d'exploit de la coupe du sanguinaire.

Le joueur qui échoue perd son drakkar et récolte un point d'exploit de la coupe du valeureux.

Piller un village de pêcheurs



Le joueur pille un village de pêcheurs afin de s'enrichir. Aucun combat n'est nécessaire. Le joueur doit simplement déposer une cocarde **À feu et à sang** et récolter **1 pièce d'or** puis retourner son drakkar en mode inactif.

Piller une ville ou un lieu de culte



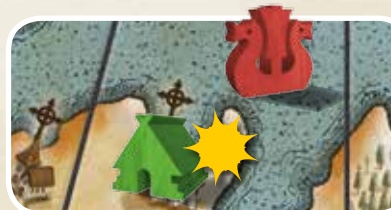
Le joueur pille une ville ou un lieu de culte afin de s'enrichir. Il doit réussir un jet de destinée d'une difficulté de **4 runes**.

Si le joueur remporte la victoire, il gagne **2 pièces d'or** et récolte un point d'exploit lié au type de lieu qu'il a pillé. Une cocarde **À feu et à sang** est alors déposée sur le plateau de jeu pour masquer le lieu détruit.

S'il échoue, son drakkar est détruit et il récolte un point d'exploit de la coupe du valeureux.

Attention : avant de pouvoir piller un lieu protégé par une place forte, la place forte doit être détruite ou le droit de passage (2 pièces d'or) doit être payé.

Piller une ville ou un lieu de culte contrôlé par un joueur



Un joueur désire attaquer une ville ou un lieu de culte occupé par l'avant-poste d'un autre joueur. Le joueur attaquant peut décider de piller le lieu tel que décrit plus haut ou décider de détruire seulement l'avant-poste. Pour y arriver, il doit vaincre son adversaire lors du jet

de destinée. Le défenseur utilise ses propres runes de destinée pour défendre son avant-poste.

Note : le joueur défenseur peut utiliser les objets magiques gagnés lors de ses quêtes.

Piller une place forte

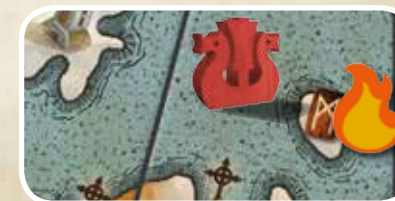


Le joueur pille une place forte afin de la détruire et récolter l'or qu'elle renferme. Il doit réussir un jet de destinée d'une difficulté de **5 runes**.

Si le joueur remporte la victoire, il remporte **3 pièces d'or** et récolte un point d'exploit de la coupe du stratège. Une cocarde **À feu et à sang** est alors déposée sur le plateau de jeu pour masquer le lieu détruit.

S'il échoue, son drakkar est détruit et il récolte un point d'exploit de la coupe du valeureux.

Faire une quête mythique



Le joueur peut tenter de réaliser une quête mythique. Pour y arriver, il doit piocher une carte Quête mythique. Chaque carte révèle un monstre, son nombre de runes de défense et un objet magique offert en récompense. La quête mythique se résout en lançant un jet de destinée.

Si le jet de destinée lancé par le joueur a une valeur plus forte que le jet effectué en guise de défense pour le monstre mythique, le joueur reçoit le trésor mythique indiqué sur la carte et récolte un point d'exploit de la coupe du Héros. Une cocarde **À feu et à sang** est alors déposée sur le plateau de jeu pour masquer le lieu de quête mythique qui a été détruit.

S'il échoue, son drakkar est détruit et le joueur récolte un point d'exploit de la coupe du valeureux.

Attention : les cartes de quêtes mythiques restent sur le cadran jusqu'à ce que les monstres soient vaincus. Utiliser les supports à carte afin de les maintenir en place.

Contrôler un temple



Le joueur peut prendre le contrôle d'un temple présent sur le territoire où est situé le drakkar. Le temple ne doit pas être contrôlé par un autre joueur. Le joueur doit placer un jeton de contrôle sur le temple afin d'indiquer qu'il le contrôle. **Un joueur ne peut contrôler plus de deux temples.**

Lorsqu'un joueur contrôle un temple, il peut **ajouter une rune à tous ses lancers de runes**.

Si le temple est contrôlé par un autre joueur, le joueur actif doit attaquer l'autre joueur pour en prendre possession.

Note : un temple ne peut pas être détruit.



2 COMMERCE

Jouée simultanément
par les joueurs

Les joueurs récoltent **1 pièce d'or** pour chaque avant-poste en leur possession (ville et lieu de culte).

3 CONSTRUCTION DE DRAKKAR ET ACHAT DE TRÉSOR

Jouée simultanément
par les joueurs

Constructions de drakkar

Chaque joueur peut construire gratuitement un drakkar par tour. Le coût de construction pour les drakkars supplémentaires est de **2 pièces d'or**. Les nouveaux drakkars sont toujours déposés dans la zone haute mer. Le nombre maximal de drakkars contrôlés par chaque joueur dépend du nombre d'exploits réussis, sans dépasser 5.

Nombre de drakkar maximal

0 exploit accompli	1 exploit accompli	2 exploits et plus
2 drakkars	3 drakkars	4 drakkars

Le cinquième drakkar est accessible en vainquant le Kraken (carte Événement de navigation)

Achat de trésors

Le joueur peut acquérir un trésor par tour au coût de **3 pièces d'or**.

Le joueur récolte un point d'exploit de la coupe du richissime.

4 MAINTENANCE

Jouée simultanément
par les joueurs

- Remettre les drakkars en mode actif.
- Remettre les jetons de tour dans le sac de pioche.
- Déterminer le joueur récoltant le point de la coupe du damné.

Les joueurs comparent le total de points d'exploit qu'ils ont récoltés jusqu'à présent. Le joueur dont la charte des exploits cumule le plus bas pointage récolte un point d'exploit de la coupe du damné.

Exemple: 2 valeureux, 2 pilleurs et 1 richissime = 5 points d'exploit.

S'il y a égalité entre deux ou plusieurs joueurs, ils piochent le jeton de tour. Celui qui a pioché le jeton ayant la plus petite valeur se mérite le point du damné.

- Déterminer le joueur débutant le prochain tour en piochant le jeton de tour. Celui qui a pioché le jeton de tour ayant la plus petite valeur commence le tour suivant.



RÈGLES OPTIONNELLES

POUVOIR DES CHEFS DE CLANS

Lors de la mise en place du jeu, après avoir attribué un clan viking à chaque joueur, vous pouvez inclure les pouvoirs de chefs de clans à votre partie. Ces pouvoirs ajoutent un avantage qui sera unique à chaque clan.

Distribuez 2 cartes de pouvoirs à chacun des joueurs. Ceux-ci doivent choisir une carte et défausser la seconde. Remettre les cartes défaussées et les cartes supplémentaires dans la boîte, elles ne seront pas utilisées.



VARIANTES DE LA RÈGLE DE FIN DE PARTIE

Variante 1: Lors de la mise en place du jeu, prendre une porte du Valhalla présentes dans les cartes Là où la terre cède. Remettre les autres cartes du paquet dans la boîte, elles ne seront pas utilisées.

Lors de la phase d'Activation des drakkars, placez la porte face visible dans la zone bout du monde du premier cadran de territoire exploré. Il s'agira de la seule porte disponible au cours de la partie afin de quitter le Midgard vers le monde des Ases.

Dès qu'un joueur aura accumulé un nombre suffisant d'exploits, il n'aura qu'à déplacer l'un de ses drakkars sur la zone bout du monde et remportera la partie.

Variante 2: Toutes les zones bout du monde comportent une porte du Valhalla. Laisser les cartes Là où la terre cède dans la boîte, elles ne seront pas utilisées.

Il est possible de quitter le Midgard vers le monde des Ases à partir de tous les cadrans de territoires. Pour ce faire, les joueurs doivent:

- Accumuler un nombre suffisant d'exploits.
- Déplacer l'un de leurs drakkars sur une des zones du bout du monde.
- Réussir un jet de navigation avec une difficulté de 5 runes.



TRÈS CHERS «BACKERS»

Grâce à votre généreuse contribution, l'équipe de Jackbro a été en mesure d'éditer leur premier jeu : **Vikings**. Sans vous, cette aventure n'aurait pas été une réussite et nous tenons à vous témoigner toute notre reconnaissance pour votre support. Vous avez en main l'édition spéciale **Kickstarter** qui représente exactement la vision de ses créateurs.

Nous tenons à remercier tous nos «backers» peu importe le montant investi dans le cadre de la campagne. Chaque contribution a été importante et nous a permis d'atteindre tous nos *stretch goals*. Nous remercions également l'investissement d'Asmodee Canada qui a donné un second souffle à notre campagne de financement et qui nous a permis de connaître une fin de campagne «épique».

MENTION SPÉCIALE À NOS 4 JARLS:



Peta G.



Eric Poulin



M. Triemstra

**POUR VOUS,
UN TITANESQUE
MERCİ!**



Thomas
«Tomahawk»
Wilson

MENTION SPÉCIALE À NOS SEGRRS:

Neal Catapano - TheWarStore.com

Andre Rodrigue

Isabelle Lambert

Matthew Hunter-Johnson

Axel ROUANET

James Alexander Hill A.K.A.
JiminyFrikIt

Xavier Plante

Sebastien "MontFaucon" Roy

Edith Leclerc

Segrr Adam Eisenberg

Eneko Pardo

Béasse Sylvain

Les 2 L

Normand "PÔPA" Poulin

Éric Cogoluenhès

Stephen.Kind

Immri

Anthony Orozco

Quigley Cook: Son of Cory

Cayo Valsamis

SHADUS TAIN (a.k.a. CM)

Derek G. Conley

Kaleb K. Pratt

Simone Borri

Sascha Meier

Abby Pitout

Jean-Sébastien Dupuis

Benjamin PROST

Miquel Echevarria March

Frederic Audet

Ian Corey Barker

Matthias Bonnici

GOMES Dam

MadTotoro

Gemmal

Philippe Bernière

Mathieu Maillé

Keeley Abbott

Mue

BERTHEAU Damien

Stig Jørgensen

Stéphane schmid

Sam Watson

Thomas Heinz Batz

Castigator

Arik (the Raider) Aslanyan

Laurent S.

Craig Muxlow

Eric Bourget

Sudama

Mathieu Émond

Jocelyn Demers

Lotions and Potions NY Handmade
Soap and Viking Beard Care

Francis Crépeau

Nicole

Big Curt Brickmeister

Tys Stora

Jean-Philippe Doucet

Elizabeth Bedrava

Jonatan Bérubé

Christine et Alain

Denise LaViolette

The Pimper Family

Greg Walters

Aymeric Gingras

John 'johnkzin' Rudd

Vero, Ben, Trixie & baby

DwarvenBrawler

Isabelle Gagnon

Fredrik 'Sun Prophet' Ejemo

Christian Naud

**POUR VOUS,
UN COLOSSAL
MERCİ!**

Résumé des phases de jeu

1. Activation des drakkars

A. Mouvement

B. Les actions possibles

- Effectuer un mouvement supplémentaire
- Construire un avant-poste
- Piller/attaquer
- Faire une quête mythique

2. Commerce

- Recevoir 1 pièce d'or par avant-poste placé sur le jeu

3. Construction et achat de trésor

- Placer son drakkar gratuit (ne pas dépasser le nombre de drakkar maximal)
- Achat de drakkar supplémentaire (ne pas dépasser le nombre de drakkar maximal)
- Achat de Trésor (un par tour)

4. Maintenance

- Remettre les drakkars en mode actif
- Remettre les jetons de tour dans le sac de pioche
- Déterminer le gagnant du point du damné
- Piocher un jeton de tour pour déterminer l'ordre de jeu du prochain tour

Nombre de drakkar maximal

0 exploit accompli	1 exploit accompli	2 exploits et plus
2 drakkars	3 drakkars	4 drakkars

Lieu

Défense

Butin remporté

	Village	Aucune	1 pièce d'or
	Ville	4 runes	2 pièces d'or
	Lieu de culte	4 runes	2 pièces d'or
	Place forte	5 runes	3 pièces d'or
	Quête mythique	Selon la carte	
	Temple	Ne peut pas être détruit	

Coût en pièce d'or

Construire un avant-poste	0 pièce d'or
Contrôler un temple	0 pièce d'or
Construire un drakkar	2 pièces d'or
Acheter un trésor	3 pièces d'or
Payer le droit de passage d'une forteresse	2 pièces d'or

Pictogrammes cartes



Drakkar détruit



Drakkar endommagé (doit prendre son action pour quitter la zone)



1 point



3 points



Points X2



Victoire
Sauf sur égalité