

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 m² pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com



Jadis, quand les temps étaient encore dangereux et que les Vikings menaient une vie rude, tout chef qui se tenait quelque peu en estime, se devait d'ériger un village fortifié où se réfugier : la proximité des autres clans n'était, en effet,

EKETORP

pas sans danger. Dans cette perspective, pour construire leurs murailles, les Vikings utilisaient tout ce qui leur tombait sous la main : bois, herbe, argile et pierre. Et naturellement, le plus facile était de se servir directement chez leurs voisins !

Matériel de Jeu

- 1 plateau – sur lequel on voit 7 cases numérotées de A à G pour les matériaux de construction, l'hôpital (4 stations) et 6 villages fortifiés, chacun étant entouré de 6 cases de construction.

- 6 noms de villages – chaque nom indique par sa couleur à quel joueur appartient le village sur lequel il est posé.

Case de défausse pour les cartes de combat reçues lors d'un échange.

Un des 6 cases de construction entourant un village

7 cases (A-G) pour les matériaux de construction



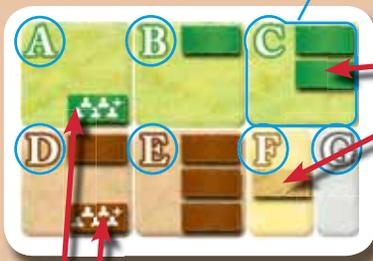
3 cases de siège, chacune contiguë à 2 murailles du village

L'hôpital avec 4 stations

- 12 cartes de matériaux – indiquent pour chaque round les matériaux disponibles et sur quelles cases ils peuvent être obtenus.

- 54 cartes de combat – réparties en 9 séries d'une valeur allant de 1 à 6

Felder für die Baumaterialien: A bis G



Matériaux :
Vert = herbe
Brun = bois
Nature = argile
Gris = pierre



- 48 figurines de Vikings – 8 dans chacune des 6 couleurs



- 112 pierres de construction – dont 52 vertes (herbe) d'une valeur de 1 point ; 42 brunes (bois) d'une valeur de 2 points ; 12 natures (argile) d'une valeur de 3 points et 6 grises (pierre) d'une valeur de 4 points



Les pierres de construction marquées de triangles blancs ne sont mises en jeu que dans le cas d'une partie à 5 ou 6 joueurs.

- 30 amulettes – 5 de chaque couleur. Illustrées du "Marteau de Thors", elles permettent à chaque joueur de recourir à la chance. Non utilisées, elles valent chacune un point de victoire en fin de partie.



- 6 tableaux personnels + 6 paravents – servent à la mise en place secrète des Vikings de chaque joueur.

- 1 Règle de jeu

But du Jeu

Les joueurs envoient leurs Vikings chercher des matériaux de construction dont les valeurs sont diverses. Ils

cherchent ainsi à construire le village fortifié ayant le plus de valeur en fin de partie.

Préparation du Jeu

Le **plateau** est posé au milieu de la table. Chaque joueur y marque son **village** en y posant le nom de la couleur qu'il choisit pour jouer.

Dans cette même couleur, le joueur reçoit

- 1 tableau personnel et son paravent
 - 1 set de 5 amulettes
 - et selon le nombre de joueurs :

| | |
|------------------------|-----------------------|
| 8 figurines de Vikings | si on joue à trois |
| 6 figurines | si on joue à 4 ou à 5 |
| 5 figurines | si on joue à 6. |
- Chaque joueur pose ses Vikings sur son village.

Les cartes de combat sont mélangées **faces cachées** et chacun en reçoit quatre qu'il tient en main sans les montrer aux autres. Les cartes restantes forment un talon, faces cachées.

Les différentes pierres de construction sont triées et posées à côté du plateau.

Le talon des **cartes de matériaux** est bien mélangé, faces cachées. On en retire 2 cartes et, sans les regarder, on les écarte du jeu en les glissant dans la boîte. Les cartes restantes forment un talon faces cachées.



Exemple : Le joueur Rouge dispose d'un paravent, d'un tableau personnel, de 5 amulettes et de 5 Vikings (cas d'une partie à 6 joueurs).

Remarque : Si un joueur (mais seulement en début de jeu !) ne recevait que des cartes de combat de valeur 1, 2 ou 3, il les montre aux autres joueurs, rend ses cartes et en reçoit 4 autres. (Et ainsi tant qu'il ne détient pas au moins une carte de valeur supérieure à un 3). Les cartes rendues sont remises dans le talon qui est aussitôt mélangé.

Déroulement du Jeu

Le joueur le plus âgé devient le premier joueur et reçoit le talon des cartes de matériaux.

Le jeu se joue en 10 manches au maximum. Chaque manche comporte 6 étapes qui sont effectuées dans l'ordre établi ci-après.

- 1. Mise en place des matériaux sur le plateau
- 2. Mise en place des Vikings sur les tableaux personnels
- 3. Installation des Vikings sur le plateau
- 4. Combats et sièges
- 5. Butins et construction des villages
- 6. Clôture de la manche

Les étapes dans le détail :

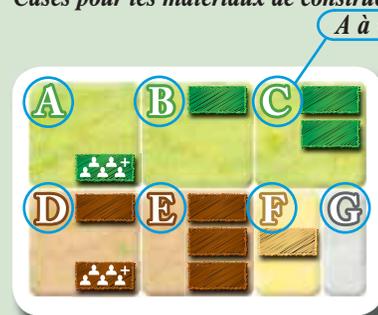
1. Mise en place des matériaux sur le plateau

Le premier joueur découvre la première carte du talon des cartes de matériaux. Il pose aux bons endroits sur les cases A à G les matériaux renseignés par la carte.

Il ne pose les pierres marquées de triangles blancs que si on joue à 5 ou 6 joueurs.



Cases pour les matériaux de construction : Dans cet exemple, si on joue à 3 ou 4 joueurs, on pose 3 pierres vertes, 4 brunes et une nature (au total 8 pierres). Dans le cas d'une partie à 5 ou 6 joueurs, 10 pierres sont réparties sur les cases : 4 vertes, 5 brunes et 1 nature.



Dans cet exemple, voici la répartition des pierres sur les cases du plateau :



2. Mise en place des Vikings sur les tableaux personnels

Tous les joueurs ramassent en même temps les Vikings présents dans leur village et les placent, cachés par les paravents, sur les différentes cases de leur tableau personnel.

Chaque tableau personnel reprend tous les éléments présents sur le plateau :

- les 7 cases pour les matériaux de construction (A à G)
- les cases de siège (catapulte, bateau et bélier) pour chaque village fortifié adverse
- son propre village.

Sur les cases A à G, un joueur peut placer autant de Vikings qu'il le désire. C'est sur elles que combattront les Vikings adverses pour obtenir les précieux matériaux de construction symbolisés par des pierres de différentes couleurs.

En revanche, sur une case de siège, un joueur ne peut placer qu'un seul Viking de sa couleur. La position de la case de siège indique le côté attaqué du village.

Sur la case de son propre village, afin de le défendre, le joueur peut placer autant Vikings qu'il le désire. Il ne peut évidemment pas s'attaquer lui-même.

3. Installation des Vikings sur le plateau

Quand tous les joueurs ont positionné leurs Vikings sur leurs tableaux personnels, les paravents sont retirés et les Vikings sont transférés sur les cases correspondantes du plateau.

4. Combats et sièges

4.1 Quand on combat et quand on ne combat pas

Le nombre de Vikings transférés sur les cases de matériaux ou de siège détermine s'il y a une situation sans conflit ou, au contraire, de combat.

Situations sans conflit

Les Vikings stationnant sur une case de matériaux (A-G) sont dans une situation sans conflit s'il y a un nombre de pierres égal ou supérieur au nombre de Vikings présents sur cette case.

Si, sur une case de matériaux, ne se trouvent que des Vikings d'une même couleur, la situation est également sans conflit, même dans le cas où il y a moins de pierres que de Vikings présents.

Sur les cases de matériaux sans conflit, on positionne chaque Viking présent sur une pierre afin de faciliter la visualisation de la situation en cours.

Case avec combat

Sur chaque case de matériaux sur laquelle se trouvent des Vikings de différentes couleurs et qu'il n'y a pas assez de pierres pour tous, un combat a lieu pour l'obtention des pierres.

Remarque : les Vikings se trouvant encore sur une des 4 stations de l'hôpital ne peuvent être placés sur le tableau personnel.

Dans chaque village, il y a 3 cases de siège. Sur chacune d'elles, un joueur ne peut poser qu'un seul Viking.

Sur la case de son propre village, le joueur peut poser autant de Vikings qu'il le désire.



Sur ces cases A-G, chaque joueur peut poser autant de Vikings qu'il le désire.

Remarque : seuls peuvent être assiégés les villages appartenant aux autres joueurs.

Conseil : cela n'a pas de sens de poser ses Vikings soit sur des cases non pourvues de pierres à gagner (cases A-G) soit sur des cases de siège autour d'un village qui ne possède encore aucune muraille.

Exemple de cases sans conflit :

sur la case « C », il y a assez de pierres.



La case « D » est également sans conflit car tous les Vikings appartiennent au même joueur.

Remarque : si un joueur a placé davantage de Vikings que le nombre de pierres disponibles, les Vikings en trop s'en retournent les mains vides.

Remarque : les pierres gagnées par les Vikings sont emportées en fin de manche dans les villages et servent à y construire les murailles.



Case sur laquelle se produit un combat.

Sur une case de siège, un combat a lieu si plusieurs Vikings de couleurs différentes y sont positionnés. Le combat permet de déterminer la couleur du clan qui pourra assiéger le village.

case de siège

Une case de siège ne peut, en effet, accueillir qu'un seul Viking.

Les combats sont toujours organisés dans un ordre déterminé. On commence toujours par le premier joueur. Celui-ci regarde s'il est concerné par un ou plusieurs combats, un ou plusieurs sièges et, si c'est le cas, en choisit un parmi ceux-ci. Ce combat ou ce siège est aussitôt résolu. C'est ensuite au joueur suivant, dans le sens des aiguilles d'une montre, de prendre l'initiative des combats. On tourne et combat ainsi jusqu'au moment où tous les combats et tous les sièges ont été résolus.

4.2 Gestion des combats et des sièges

Le joueur dont c'est le tour, indique clairement à tous la case sur laquelle il veut combattre : il désigne un de ses Vikings ainsi qu'un Viking adverse.

Les 2 adversaires posent chacun sur la table, recto caché une carte de combat. Ils la retournent en même temps. Celui qui a posé la carte la plus haute, l'emporte. La différence de valeurs entre les 2 cartes est nommée : **valeur de différence**.

Le joueur avec la carte de valeur moindre installe aussitôt son Viking dans l'hôpital. **En cas d'égalité, les Vikings des 2 joueurs vont à l'hôpital.** La valeur de différence indique sur quelle station de l'hôpital est posé le Viking perdant.

Dans le cas d'une valeur de différence égale à 3 ou plus, le Viking est posé sur la station "3•4•5"; d'une valeur de différence égale à 1 ou 2, sur la station "1•2"; d'une égalité, sur la station "0".

Les 2 joueurs échangent ensuite la carte de combat qu'ils viennent de jouer et pose la carte reçue sur le talon de défausse à côté de leur village fortifié. Ces 2 joueurs ont à présent une carte en moins en main.

Si un joueur n'a plus de cartes en main, il ramasse la défausse qui s'est accumulée à côté de son village : il a ainsi à nouveau 4 cartes en main.

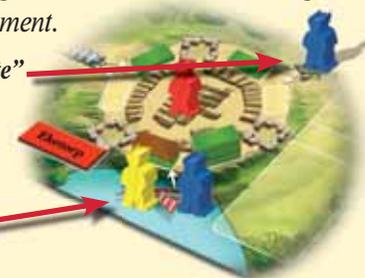
4.3 Situation spéciale lors d'un siège

Dans le cas d'un siège, le combat a lieu entre le défenseur du village et l'attaquant. Le **défenseur ne peut pas** prendre l'initiative du combat et l'**attaquant ne peut attaquer qu'une seule fois**, même s'il y a plusieurs défenseurs dans le village. Un siège est organisé comme un combat. Si le défenseur du village perd le combat, certaines dispositions sont cependant différentes de celles qui prévalent dans les autres combats :

Remarque : il peut arriver qu'une case de siège se vide complètement des prétendants au siège : c'est le cas s'ils s'envoient mutuellement à l'hôpital (en cas d'égalité). Dans un tel cas, le siège du village disparaît automatiquement.

Sur la case de siège "Catapulte" survient un siège...

... Sur la case "bateau", un combat doit encore avoir lieu entre Jaune et Bleu.



Conditions pour le déclenchement d'un combat ou d'un siège

| | |
|--|--------|
| Moins de pierres que de Vikings | Combat |
| de différentes couleurs | Combat |
| Plusieurs Vikings sur une même case de siège. | Combat |
| 1 Viking sur une case de siège | Siège |



Bleu combat rouge. Les cartes jouées sont respectivement « 3 » et « 5 ».



La valeur de différence est « 2 ». Le perdant (Bleu) doit poser sa figurine sur la station [1•2] de l'hôpital.



Utilisation des amulettes

Avant un combat, chaque belligérant – l'attaquant en premier – peut rejeter ses cartes de combat, faces cachées, sur un talon de défausse et en prendre des nouvelles. Cette opération se paie en amulettes. Lors d'un tel échange, le joueur est obligé d'échanger toutes les cartes qu'il tient en main, quel que soit leur nombre. Chaque carte échangée coûte une amulette.

Celui qui le désire et qui possède encore assez d'amulettes pour le faire, peut procéder aussitôt à un nouvel échange.

Attention : on ne récupère jamais d'amulette durant la partie et chaque amulette non dépensée vaut **1 point de victoire** en fin de jeu.

• Le défenseur ayant perdu va à l'hôpital

Le Viking de celui qui perd en défendant son village va à l'hôpital et est posé sur la station correspondant à la valeur de différence. Il progresse cependant immédiatement d'une station dans le sens de la flèche.

• Aucun défenseur dans le village

Le propriétaire d'un village sans défenseur joue malgré tout une carte de combat. Quelle que soit sa valeur, cette carte vaut « 0 ». La carte est ensuite échangée comme dans tout combat.

• L'attaquant, s'il vainc, gagne un butin

Si un attaquant gagne le siège d'un village, il peut voler une ou deux pierres dans la muraille du village, **qu'il y ait ou non encore d'autres défenseurs présents dans le village.**

Les règles suivantes sont d'application :

- des pierres ne peuvent être prises que **sur les 2 murs contigus à la case de siège.**
- Les pierres doivent être prises dans l'ordre où elles se présentent, c'est-à-dire du haut vers le bas.
- La « valeur de différence » (cf. 4.2) détermine la valeur de la pierre ou des pierres qu'il peut prendre. Il ne peut en aucun cas dépasser cette valeur.
- Parmi les pierres qu'il retire, l'attaquant en choisit une et pose son Viking dessus.
- La ou les autres pierres retirées retournent dans la réserve générale des pierres.

Après chaque combat et chaque siège, on détermine si toutes les cases sont devenues sans conflit ou si des combats ou des sièges doivent encore être réglés.

■ 5. Butins et construction des murailles

Tous les joueurs emmènent à présent leurs Vikings – exceptés ceux qui se trouvent à l'hôpital – et les installent avec les pierres gagnées dans leur propre village.

La construction des murailles suit les règles suivantes :

- une pierre est toujours posée sur un des 6 cases de construction entourant le village. Si une pierre s'y trouve déjà, elle est posée par au-dessus.
- La hauteur maximum d'une muraille sur une case de construction est de 3 pierres.
- Une pierre posée sur une case ne peut être déplacée (ni en hauteur, ni d'une case à l'autre).

■ 6. Fin de manche

Tous les Vikings se trouvant dans l'hôpital progressent à présent d'une station dans le sens de la flèche.

Les Vikings qui parviennent ainsi sur la 4^{ème} et dernière station, quittent l'hôpital et retournent dans leur village.

Toutes les pierres vertes et brunes se trouvant encore sur les cases de matériaux (A-G) retournent dans la réserve des pierres. Les pierres naturelles et grises restent, au contraire, en place.

Conseil : laisser son village sans défenseur est hautement risqué. S'il y a un ou plusieurs sièges, de nombreuses pierres de la muraille seront perdues.

Remarque : dans le cas d'un siège de village sans défenseur, personne ne va à l'hôpital.



Exemple : Bleu , lors d'un siège, bat Rouge avec une valeur de différence égale à 2 [5-3=2]. Il peut prendre dans les murailles contigües à sa case de siège des pierres pour une valeur totale de 2 points de victoire. Parmi ces pierres, il pourra en garder une et l'emmener comme butin dans son propre village.

Dans cette situation particulière, il doit choisir entre 2 pierres vertes (2 x 1 points) ou la pierre brune (d'une valeur de 2 points). Il se décide pour la seconde solution car il ramènera ainsi une pierre d'une valeur de 2 points dans son village. Le Viking rouge (appelé le défenseur du village) part à l'hôpital sur la station « 1-2 » ; de là, il passe immédiatement sur la station suivante (case « 0 ») dans le sens de la flèche.



Sur la case entourée de jaune, des pierres peuvent encore être ajoutées. La case entourée de rouge, au contraire, est pleine car s'y trouvent déjà trois pierres.

Tout Viking arrivant sur la 4^{ème} station de l'hôpital est déclaré bien portant et retourne, en fin de manche, dans son village



Le talon avec les cartes de matériaux passe au joueur suivant dans le sens des aiguilles d'une montre. Ce joueur devient le nouveau premier joueur. Une nouvelle manche peut commencer.

Fin de jeu et décompte

La partie finit quand un ou plusieurs joueurs sont parvenus à poser 18 pierres autour de leur village. Même si cet objectif n'est pas atteint, le jeu finit de toute manière lorsque la 10^{ème} manche a été jouée.

Décompte

Les joueurs additionnent à présent les points qu'ils gagnent, à savoir :

- Pour chaque pierre autour de leur village, la valeur des pierres
 - par pierre verte 1 point
 - par pierre brune 2 points
 - par pierre nature 3 points
 - par pierre grise 4 points
- Si un joueur détient **plus que 18 pierres**, la valeur des pierres en plus est aussi comptabilisée.

- Un **bonus de 5 points** pour ceux qui ont placé 18 pierres ou davantage autour de leur village
- **1 point supplémentaire** par amulette non employée. Chacun fait le compte de ses points et celui qui en totalise le plus, gagne la partie.



Exemple : Le joueur Rouge reçoit

| | |
|--|------------------|
| <i>Pour ses amulettes non utilisées</i> | <i>3 points</i> |
| <i>Pour ses pierres vertes (9 x 1 pts)</i> | <i>9 points</i> |
| <i>brunes (6 x 2 pts)</i> | <i>12 points</i> |
| <i>natures (2 x 3 pts)</i> | <i>6 points</i> |
| <i>grise (1 x 4 pts)</i> | <i>4 points</i> |
| <i>Pour son mur complètement terminé</i> | <i>5 points</i> |
| TOTAL | 39 points |

Aperçu d'une manche

Préparation

Chaque joueur reçoit dans sa couleur 1 plateau personnel, 1 paravent, 5 amulettes, un nom de village et, selon le nombre de joueurs participant à la partie :

- 5 Vikings – cas de 6 joueurs
- 6 Vikings – cas de 4 ou 5 joueurs
- 8 Vikings – cas de 3 joueurs

1. Répartition du matériel sur le plateau

Le premier joueur découvre la première carte du talon des cartes de matériaux et installe les pierres illustrées sur les cases de A à G.

2. Installation des Vikings

Chacun installe sur son plateau personnel et à l'abri du regard des autres ses Vikings sur les cases de son choix.

- Sur une case de siège, 1 Viking au maximum
- Sur les cases de A à G, autant de Vikings qu'il le désire
- Sur son propre village, autant de Vikings qu'il le désire

3. Installation des Vikings sur le plateau

Les Vikings sont transférés des tableaux personnels vers les cases correspondantes du plateau.

4. Combats et sièges

Le joueur dont c'est le tour décide parmi les lieux possibles de celui où se déroule un combat. C'est ensuite au joueur suivant de prendre la même initiative.

Case avec combat :

- Chaque case avec moins de pierres que de Vikings de

couleurs différentes

- Chaque case de siège avec plus d'un Viking présent.

Case avec siège :

- Chaque case de siège ne peut être occupée que par 1 Viking.

A noter : un seul combat de siège a lieu, quel que soit le nombre de défenseurs présents. En cas d'égalité, les cartes de combat sont aussi échangées entre combattants.

5. Prendre son butin et construire sa muraille

Toutes les figurines, qui ne se trouvent pas à l'hôpital, emportent leur butin et reviennent dans leur village. Les pierres gagnées sont posées sur les cases de construction autour du village. Si une muraille est complète (18 pierres), le jeu finit avec un décompte des points.

Si ce n'est pas le cas, on observe les dispositions de fin de manche (paragraphe 6).

6. Fin de manche

Tous les Vikings à l'hôpital progressent d'une station dans le sens de la flèche. Ceux qui parviennent sur la 4^{ème} station, retournent dans leur village.

Les pierres brunes et vertes qui n'ont pas été gagnées sur les cases A-G retournent dans la réserve. Les pierres natures et grises restent en place. Le talon des cartes de matériaux passe au joueur suivant qui devient le premier joueur. Une nouvelle manche commence.