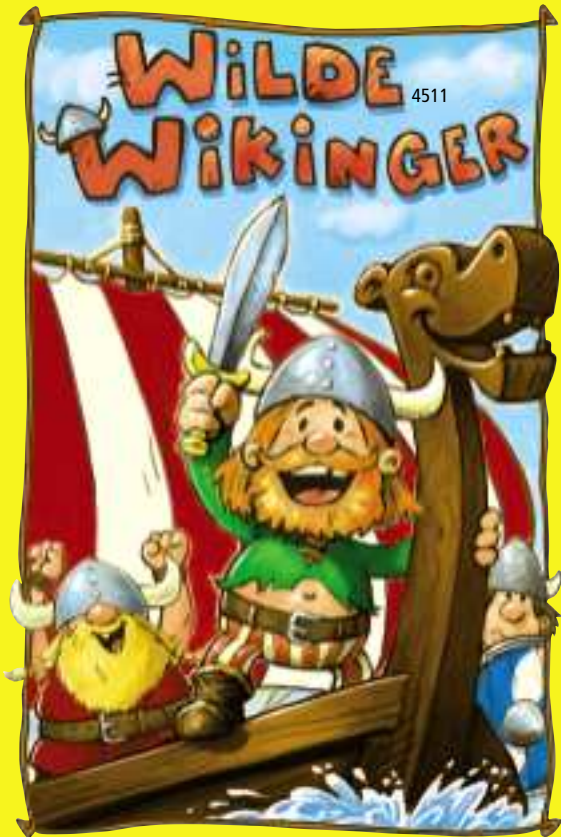




Spielanleitung • Instructions • Règle du jeu • Spelregels • Instrucciones • Istruzioni



Wild Vikings • Redoutables Vikings • Wilde vikingen  
Ferores vikingos • Vichinghi selvaggi

Copyright **HABA**® - Spiele Bad Rodach 2008

Jeu Habermaaß n° 4511

# Redoutables Vikings

Un jeu pour 2 à 5 courageux Vikings sachant parier de 6 à 99 ans.

**Idée :** Wolfgang Dirscherl  
**Illustration :** Michael Menzel  
**Durée de la partie :** env. 10 - 15 minutes



Chargés de pierres précieuses et de bijoux scintillants, les Vikings reviennent de leur dernier pillage. En poussant des cris d'allégresse, ils déchargent les trésors récupérés et se mettent à les distribuer. Pour les Vikings, il s'agit maintenant de rester calme et de ne pas s'emparer trop tôt de sa part de butin, car il se peut que des trésors encore plus précieux arrivent bientôt sur un autre bateau.

## Contenu du jeu

---

- 1 village de Vikings
- 3 bateaux
- 40 pierres précieuses
- 60 cartes d'armures
- 1 dé
- 1 règle du jeu

FRANÇAIS

## Idée

---

Les joueurs récupèrent des cartes d'armures. Dès qu'un bateau de Vikings revient au village après un pillage, les trésors embarqués sont distribués. Celui qui posera le plus de cartes d'armures correspondantes prendra toutes les pierres précieuses chargées sur ce bateau. Mais attention, il va falloir miser juste ce qu'il faut ! Le but du jeu est d'avoir le plus de pierres précieuses à la fin de la partie.

## Préparatifs

---

Mettre le village de Vikings au milieu de la table. Poser les trois bateaux avant le village, dans n'importe quel ordre et poser une pierre précieuse sur chaque bateau. Faire une réserve avec les pierres précieuses restantes.



Mélanger les cartes d'armures et, en distribuer six, face cachée, à chaque joueur qui les tiendra dans sa main. Former une pile de pioche avec les cartes restantes, faces cachées.

Préparer le dé.

# Déroulement de la partie

Jouer à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre.  
Comme les Vikings étaient un peuple de guerriers redoutables, le joueur qui aura le regard le plus terrifiant commence. Si vous n'arrivez pas à vous mettre d'accord, c'est le joueur le plus jeune qui commence en lançant le dé.

## Sur quelle face est tombé le dé ?

- **Le bateau jaune, rouge ou bleu ?**

Prends une pierre précieuse dans la réserve et pose-la sur le bateau de la couleur correspondante.



- **Le bateau noir ?**

Pose une pierre précieuse de la réserve sur n'importe quel bateau.



- **La carte ?**

Chacun à leur tour, les joueurs, en commençant par celui qui a lancé le dé, tirent une carte de la pioche. Cette carte leur servira à miser pour récupérer les pierres précieuses.



- **Le village des Vikings ?**

Le bateau qui se trouve juste devant le village des Vikings est revenu, chargé d'un butin. Celui qui propose alors le plus de cartes d'armures de la couleur de ce bateau prend toutes les pierres précieuses posées sur ce bateau. Le joueur qui a lancé le dé commence le tour d'enchères. Il peut décider de faire une enchère unique, donc de poser un nombre quelconque de cartes d'armures correspondantes, ou de passer. Chacun à leur tour, les autres joueurs peuvent augmenter l'enchère actuelle ou passer.



## Règles importantes de Vikings :

- Chaque joueur n'a le droit de poser des cartes d'armures qu'une seule fois par tour.
- Les cartes d'armures de trois couleurs peuvent être jouées comme un joker pour n'importe quelle couleur. On peut poser autant de jokers que l'on veut par tour et par joueur.

Le joueur qui a proposé le plus de cartes pendant ce tour ramasse les cartes posées devant lui et les empile au milieu de la table, faces visibles. En récompense, il prend toutes les pierres précieuses posées sur ce bateau. Le bateau déchargé est mis en dernière position et les trois bateaux sont avancés en direction du village des Vikings.

Les autres joueurs reprennent les cartes qu'ils avaient mises et les remettent dans leur jeu.

### ***Exemple :***

*Le bateau rouge revient au village des Vikings, chargé de quatre pierres précieuses.*

*Sonia pose deux cartes d'armures rouges devant elle. Michel passe.*

*Sébastien augmente l'enchère en posant trois cartes : deux cartes d'armures rouges et une carte joker. Louisa passe.*

*Sébastien a donc proposé l'enchère la plus haute et met ses trois cartes, faces visibles, dans la pile au milieu de la table. Il prend en récompense les quatre pierres précieuses posées sur le bateau rouge. Le bateau rouge est remis en dernière position.*

*Sonia remet dans son jeu les deux cartes qu'elle avait mises.*

**N.B. :** si tous les joueurs passent, le bateau chargé du butin est mis en dernière position dans la rangée de bateaux.

### **La pile de pioche est épuisée ?**

Lorsque la pile de pioche des cartes d'armures est épuisée, on mélange la pile des cartes mises aux enchères et on la prend comme pile de pioche. S'il n'y a plus de pile de pioche ni de cartes mises aux enchères, ce qui arrive très rarement, pas de chance, car on ne peut plus tirer de cartes lorsque le dé tombe sur la face « carte ».

## **Fin de la partie**

---

La partie est terminée dès que le dé tombe sur un bateau et qu'il n'y a plus de pierres précieuses dans la réserve. Chaque joueur compte ses pierres précieuses. Celui qui en a le plus gagne cette passionnante aventure de Vikings. En cas d'égalité, le gagnant est celui qui a le plus de cartes dans son jeu. S'il y a aussi égalité, les joueurs gagnent tous ensemble.