

DRAKKAR

le jeu des rois vikings



Règle du jeu

Un nouveau et passionnant jeu de stratégie : les clans des seigneurs vikings s'affrontent pour la conquête du titre de « ROI DES VIKINGS ».

Pour : 2, 3, quatre joueurs ou deux équipes de deux.

BUT DU JEU :

Sur le tapis de jeu, chaque joueur déplace ses pions afin de découvrir la position des différents emblèmes disposés, face cachée, au centre du tapis. Il s'agit, pour chaque joueur, de rassembler les cinq emblèmes qui constituent la symbolique de son clan figurée dans les cinq cases « bouclier » situées devant lui sur le tapis de jeu.

MATÉRIEL :

- **Un tableau de jeu** de 169 cases, dont 30 ornées d'un cercle servant à placer les emblèmes, face cachée, en début de partie
- **8 cases « drakkar »** - Devant chaque joueur deux cases ornées d'un drakkar reçoivent en début de partie ses deux pions « drakkar » : ce sont les cases de départ. Elles servent, également, de prison en cours de partie.
- **En marge**, devant chaque joueur, 5 cases « bouclier » recevront les emblèmes correspondants gagnés par chaque joueur en cours de partie.
- **Huit pions cylindriques « drakkar »** : soit quatre séries de deux pions de même couleur par joueur.
- **Trente jetons « emblème »** : décorés d'un emblème sur une seule face, ils forment cinq séries de six emblèmes, symboles des qualités des seigneurs vikings :
 - Coeur = Vaillance
 - Pique = Audace
 - Carreau = Constance
 - Trèfle = Sagesse
 - Couronne = Noblesse
 - Tour = Puissance
- **Deux dés.**

PRÉPARATION ET MISE EN PLACE :

➤ Disposition des emblèmes au centre du tapis :

Les emblèmes sont mélangés, face cachée, et disposés au centre du tapis sur toutes les cases ornées d'un cercle.

➤ On mettra en jeu :

- Pour deux joueurs : Trois séries de six emblèmes posés, face cachée, sur les 18 cases ornées d'un cercle non orange.
- Pour trois et quatre joueurs : les cinq séries de six emblèmes disposés sur toutes les cases ornées d'un cercle.

➤ Les pions :

Chaque joueur pose ses deux pions (de même couleur) sur ses deux cases « Drakkar », cases de départ. Dans le cas de deux joueurs, ceux-ci se font face.

➤ Désignation du premier joueur et début de partie :

Chaque joueur lance les dés une fois ; celui qui obtient le plus fort total joue le premier. Le jeu se poursuit ensuite de droite à gauche.

DÉPLACEMENTS – DRAKKARS ET EMBLÈMES :

Les déplacements se font sur toutes les cases du tableau, en ligne droite, horizontalement, verticalement ou en diagonale. Il faut exploiter exactement les points de chaque dé.

Les points des dés ne s'additionnent pas.

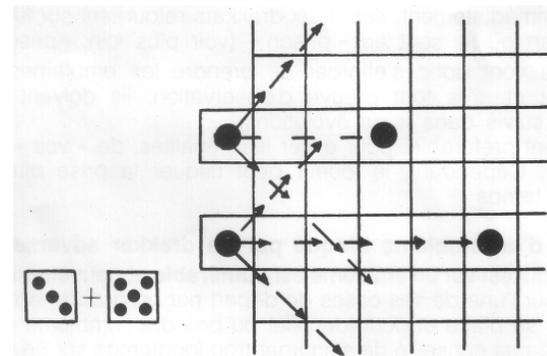
Chaque joueur à son tour, lance les dés et **déplace simultanément deux pièces**. Il a le choix entre :

- a) déplacer ses drakkars des points de l'un et l'autre dé (**obligatoirement en début de partie**),
- b) déplacer d'abord un drakkar, ensuite un emblème de son choix ou l'inverse,
- c) déplacer deux emblèmes.

Il est interdit de déplacer les drakkars adverses.

➤ Début de partie :

Exemple :



➤ Pions «drakkar» et jetons «Emblèmes» - Généralités :

- Il ne peut y avoir qu'un seul emblème et qu'un seul drakkar par case.
- Un drakkar ne peut passer par dessus un autre drakkar, mais il peut passer par dessus les emblèmes.
- Un drakkar ne peut se poser volontairement sur une case de départ.
- Les drakkars ont la possibilité de se poser sur les emblèmes.
- Un emblème ne peut être déplacé tant qu'un drakkar est dessus.
- Les emblèmes se déplacent par dessus les uns les autres et par dessus les drakkars (mais ne peuvent s'arrêter dessous, ni sur une case de départ).

➤ **Prises des emblèmes :**

Lorsque les points d'un dé permettent à un drakkar de se poser exactement sur un emblème, le joueur a deux possibilités :

1. Il peut dire « **JE VOIS** » et regarder l'emblème secrètement sans le montrer à ses adversaires. Il n'a pas, dans ce cas, le droit de le prendre : il le replace sur la position initiale, face cachée, et pose son drakkar dessus. L'emblème est « bloqué » tant que le joueur laissera son drakkar dessus, et ne peut être déplacé (voir plus loin la libération d'un emblème « bloqué »)
2. Il peut dire : « **JE PRENDS** » et retourner l'emblème au vu de tous :
 - A. s'il s'agit d'un emblème qui manque à la réalisation de la symbolique de son clan, il le prend et le pose sur l'une des 5 cases « Bouclier » devant lui, son drakkar reste en jeu sur la case alors vide.
IMPORTANT : Chaque joueur ne peut conserver que les emblèmes correspondants à ses cases « bouclier » (un seul par case).
 - B. s'il s'agit d'un emblème qui ne lui convient pas ou qu'il a déjà, il le replace sur sa position initiale après l'avoir montré aux autres joueurs. Il reçoit **une pénalité de mauvaise observation** : son tour passe immédiatement, ses deux drakkars retournent sur leurs cases de départ où ils sont en « prison » (voir plus loin « prison »).

Les joueurs vont donc s'efforcer de prendre les emblèmes qui leur conviennent et, s'ils font preuve d'observation, ils doivent les avoir repérés et suivis dans leurs évolutions.

Il est souvent préférable, pour éviter les pénalités, de « voir » avant de « prendre ». Cependant, le joueur peut risquer la prise directe pour gagner du temps.

➤ **Libération d'un emblème bloqué par un drakkar adverse :**

Le drakkar qui est sur un emblème est **vulnérable** et peut être renvoyé en « prison » sur l'une de ses cases de départ par un drakkar adverse, qui prend alors sa place et peut identifier ou prendre l'emblème « libéré ». Il n'est donc pas conseillé de séjourner trop longtemps sur un emblème.

➤ **« PRISON »**

La sortie d'un as ou d'un 2 permet la remise en jeu d'un drakkar qui se déplace alors d'autant ; deux as, deux 2 ou as et 2 permettent la remise en jeu simultanée des deux drakkars. Le joueur qui n'obtient ni as ni 2 et qui a :

- **un drakkar** en « prison » peut cependant déplacer soit le drakkar qui reste en jeu et un emblème, soit deux emblèmes ;
- **ses deux drakkars** en « prison » déplace deux emblèmes.

LA VICTOIRE :

Elle est acquise à celui qui, le premier, a réuni les cinq emblèmes de son clan. Il est alors roi des vikings.

VARIANTE :

➤ **Jeu par équipes :**

C'est une version intéressante du jeu DRAKKAR. Les joueurs sont associés deux contre deux. Les règles restent les mêmes, mais une possibilité supplémentaire est offerte : chaque membre de l'équipe peut prendre les emblèmes correspondants aux cases « bouclier » du partenaire, sans pouvoir toutefois lui communiquer le résultat de ses investigations.

L'équipe gagnante est celle qui, la première réunit les 10 emblèmes figurant sur les boucliers des deux clans alliés.

Les Jeux Robert Laffont vous souhaitent de passer des moments passionnants en compagnie de ce nouveau jeu d'observation et de tactique : DRAKKAR !