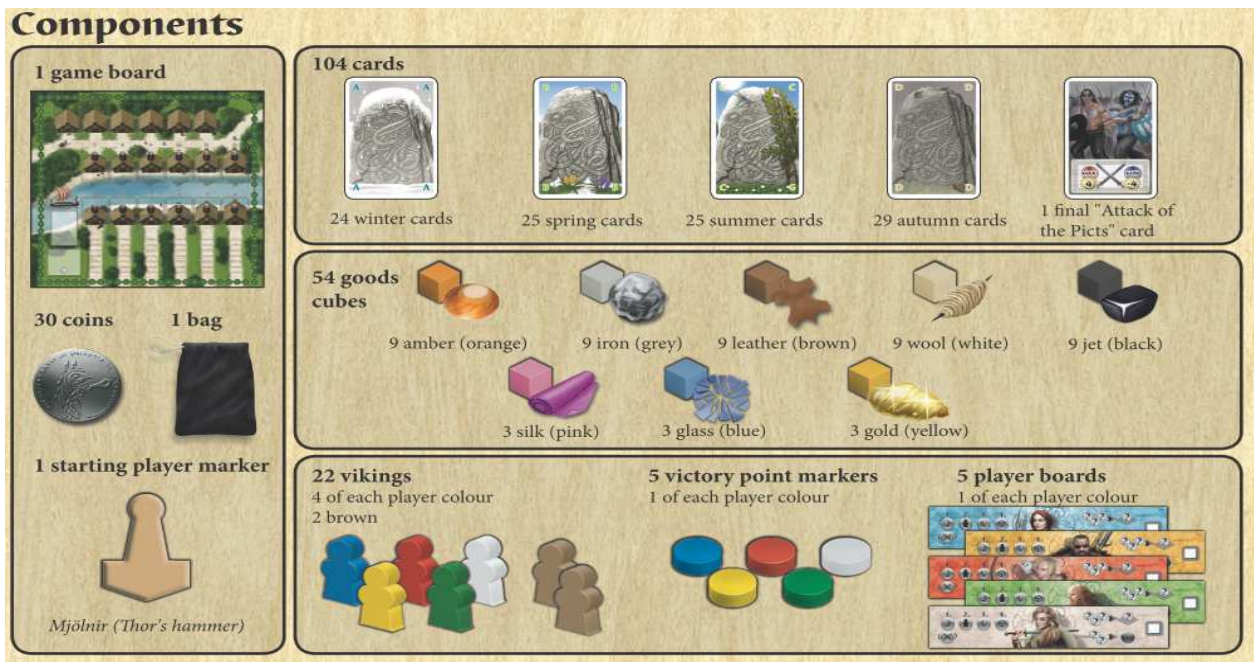




À Jórvík, vous guidez les actions d'une des tribus vikings qui se sont installées dans la région du nord de l'Angleterre. Au cours des quatre saisons d'une année, vous achetez des cartes pour renforcer votre influence sur le commerce à Jórvík, par exemple, en fournissant votre artisan avec de bonnes marchandises amenées en ville sur des navires marchands ou en aidant à fortifier la ville contre les attaques des Pictes dans le nord. Après les quatre saisons, le joueur dont les actions ont marqué le plus de points de victoire remporte la partie.






## Préparation

Décidez si vous voulez jouer au jeu Karl ou au jeu **Jarl**. "Karl" est le nom d'un paysan viking libre, tandis que les «**Jarls**» sont les aristocrates vikings. Le mode de jeu Karl est plus accessible et donne une bonne introduction au jeu. Installez le jeu selon votre choix. **Les règles et exemples qui s'appliquent uniquement au mode de jeu Jarl sont mises en évidence par un cadre rouge et un texte rouge.** Quand vous jouez le jeu Karl, ignorez-les complètement. Hormis la configuration, toutes les règles du jeu Karl s'applique également au jeu **Jarl**.

### Préparation du jeu Karl

1. Séparez le plateau de jeu en deux en pliant le moitié supérieure vers l'arrière et ne gardant la moitié inférieure visible. Ensuite, placez-le sur la table à la portée de chaque joueur.




2. Retirez les 9 cubes de marchandises suivants du jeu: 3 soie , 3 verre  et 3 or 

Mettez les 45 cubes de marchandises restants dans le sac.

3. Placez les 30 pièces à côté du plateau de jeu comme réserve.

4. Préparez le deck de cartes:

- Retirez toutes les cartes qui affichent le signe «Jarl game only»  dans leur coin inférieur droit et les remettre dans la boîte de jeu.
- Si vous jouez avec 2, 3 ou 5 joueurs, reportez-vous à l'encadré à la page 3 pour obtenir des instructions sur les cartes d'automne à retirer du jeu. Si vous jouez avec 4 joueurs, aucune carte n'est retirée.
- Placez la dernière carte "Attaque des Pictes" sur le lieu prévu à cet effet du plateau de jeu (voir en bas de page).
- Mélangez les cartes d'automne restantes (D) et placez-les face cachée sur la dernière carte "Attaque des Pictes".
- Mélangez les 13 cartes d'été restantes (C) et placez-les face cachée sur les cartes d'automne.
- Mélangez les 13 cartes printemps restantes (B) et placez-les face cachée sur les cartes d'été.
- Mélangez enfin les 12 cartes d'hiver restantes (A) et placez-les face cachée sur les cartes de printemps, finalisant ainsi le jeu de cartes.

5. Chaque joueur choisit une couleur de joueur et fait ce qui suit:

+ Prenez 3 vikings et le plateau de joueur de la couleur de votre joueur. Placer le viking à côté de votre plateau de joueur devant vous, ceci est votre approvisionnement viking. Placez ensuite le marqueur de point de victoire de votre couleur sur le numéro 10 de la piste des points de victoire du plateau de jeu.

+ Prenez 5 pièces de la réserve et placez-les devant vous.

6. Déterminez un premier joueur selon votre règle préférée et donnez-lui le marqueur de premier joueur.

7. Enfin, remettez tous les composants inutilisés dans la boîte de jeu.

Carte Attaque des Pictes



Dans une partie à 2 joueurs  
supprimer ces cartes automne

Dans le mode Jarl, supprimez aussi celles là



Dans une partie à 3 ou 5 joueurs  
supprimer ces cartes automne

Dans le mode Jarl, supprimer aussi celle là.

### Cartes à retirer selon le nombre de joueurs et/ou le mode de jeu.

#### Configuration du jeu Jarl



1. Placez le plateau de jeu complètement ouvert sur la table à la portée de chaque joueur.
2. Mettez les 54 cubes de marchandises dans le sac.
3. Placez les 2 vikings bruns et le 30 pièces à côté du plateau de jeu réserve.
4. Préparez le deck de cartes:
  - Si vous jouez avec 2, 3 ou 5 joueurs, reportez-vous à l'encadré à la page 3 pour des instructions sur quelles cartes automne sont à retirer du jeu. Si vous jouez avec 4 joueurs, aucune carte n'est retirée.
  - Placer la dernière carte "Attaque des Pictes" sur l'emplacement prévu à cet effet sur le plateau de jeu.
  - Mélangez les cartes d'automne restantes (D) et placez-les face cachée sur la dernière carte "Attaque des Pictes".
  - Mélangez les 25 cartes d'été (C) et placez-les face cachée sur les cartes d'automne.
  - Mélangez les 25 cartes printemps (B) et placez-les face cachée sur les cartes d'été.
  - Mélangez enfin les 24 cartes d'hiver (A) et placez-les face cachée sur les cartes de printemps, finalisant ainsi le jeu de cartes.
5. Chaque joueur choisit une couleur de joueur et fait ce qui suit:
  - Prenez 4 vikings et le plateau de joueur de la couleur de votre joueur.  
Placez les vikings à côté de votre plateau de joueur devant vous, ceci est votre approvisionnement viking personnel. Placez ensuite le marqueur de point de victoire de votre couleur sur le numéro 10 de la piste de points de jeu du plateau de jeu.
  - Prenez 5 pièces de la réserve et placez-les devant vous.

6. Déterminez un premier joueur selon votre règle préférée et donnez-lui le marqueur de premier joueur.  
Enfin, remettez tous les composants inutilisés dans la boîte de jeu.

## Gameplay : La Partie.

Jórvík se déroule sur plusieurs tours, chacun étant composé des 4 phases suivantes:

### 1. Phase d'approvisionnement

Dans cette phase, le joueur dont c'est le tour révèle autant de cartes du paquet que le nombre de joueurs + 1 et les dispose dans l'ordre du tirage sur les maisons représentées sur le plateau de jeu ; Elles seront disponibles à l'achat.



### 2. Phase de demande

Dans cette phase, les joueurs placent leurs vikings sur le plateau pour indiquer quelles cartes les intéressent.



### 3. Phase d'achat

Dans cette phase, les joueurs peuvent acheter les cartes disponibles dans un ordre spécifique qui dépend de la position de leurs vikings.



### 4. Phase de chargement

Dans cette phase, les joueurs reçoivent des revenus, prennent leurs marchandises puis vident leur zone de chargement.



#### • 1. Phase d'approvisionnement

Le premier joueur révèle autant de cartes du paquet que de joueurs + 1 et les place dans les emplacements de cartes (maisons) sur le plateau de jeu. La phase commence par le numéro de place de carte 1 et continue dans l'ordre croissant. Cependant, selon le nombre de joueurs, certains emplacements de cartes peuvent ne pas recevoir de carte : certains emplacements de carte ne sont disponibles qu'en fonction du nombre de joueurs indiqués sur les emplacements (à 2 joueurs sur 3 colonnes, à 3 joueurs sur 4 colonnes, à 4 joueurs sur 5 colonnes et à 5 joueurs sur toutes les colonnes). Quand tous les emplacements de carte pour ce nombre de joueurs ont été remplis d'une carte, les joueurs continuent avec la phase de demande.



**Important:** si la carte révélée est **une carte de navire** **ship card**, le premier joueur la place dans un emplacement comme d'habitude. Puis, il pioche 3 cubes de marchandises au hasard dans le sac et les place sur la carte du navire.



ou si la carte révélée est une « **Attaque de Pictes** »

**"Attack of the Picts" card.**



vous devez suivre les instructions ci après :

Si le premier joueur révèle une carte "Attaque des Pictes", la procédure normale de la phase d'approvisionnement est interrompue, du fait que les Pictes attaquent la ville.

Maintenant, chaque joueur doit additionner le points de défense de toutes ses cartes guerriers.

Le joueur avec le plus de points de défense repoussent les Pictes et reçoit le nombre de points de victoire indiqué en bas à gauche de la carte "Attaque des Pictes".



Le joueur avec le moins de points de défense perd le nombre de points de victoire indiqué dans le coin inférieur droit de "l'attaque des Pictes". En cas d'égalité, tous les joueurs à égalité reçoivent ou perdent le nombre indiqué de points de victoire. Dans le cas très rare où tous les joueurs ont la même somme de points de défense, aucun joueur ne reçoit ou ne perd des points de victoire. Les joueurs marquent le gain ou la perte de points de victoire sur la piste de scores avec leurs marqueurs de point de victoire. Ensuite, le premier joueur défausse la carte "Attaque des Pictes" dans la boîte de jeu et continue avec la procédure normale de la Phase d'approvisionnement en révélant la prochaine carte du jeu de cartes.

**En mode de jeu Jarl, le premier joueur place également des cartes dans la carte disponible spots 7 à 12, suivant les mêmes règles que au dessus.**



En mode de jeu Jarl, il y a également des cartes de navire avec seulement 1 cube de marchandises ou 2 cubes de marchandises du sac.



*Exemple de phase d'approvisionnement :*

*En phase d'approvisionnement, comme Lucy est la première joueuse, elle révèle des cartes du deck et les place sur des emplacements de cartes. Ceci est un exemple d'un jeu à 4 joueurs, donc elle révèle 5 cartes, l'une après l'autre, et les place dans les emplacements de carte 1, 2, 3, 4 et 5. La 5ème carte qu'elle révèle est une carte de navire qui montre 3 marchandises, elle tire donc 3 marchandises du sac et les place sur la carte du navire. En mode de jeu Jarl, Lucy révèle alors 5 autres cartes, qu'elle placerait dans les emplacements 7, 8, 9, 10 et 11.*

*Exemple Carte "Attaque des Pictes"*

*Lucy révèle une carte "Attaque des Pictes": tous les joueurs additionnent leurs points de défense et les comparent pour voir qui repousse les Pictes. Jack n'a qu'une seule carte guerrier avec 1 point de défense. Lucy arrive à avoir, avec deux cartes guerrier, un total de 3 points de défense, alors que Chris et Sara n'ont pas de cartes guerrier et donc pas de points de défense.*

*Lucy remporte la victoire et gagne les 2 points de victoire comme indiqué en bas à gauche de la carte. Jack ne perd ni ne gagne de points de victoire.*

*Chris et Sara, d'autre part, sont tous deux à égalité pour le plus petit nombre de points de défense et perdent ainsi 2 points de victoire chacun. Après avoir résolu cette carte "Attaque des Pictes", Lucy défausse la "Attaque des Pictes" dans la boîte de jeu et continue la phase d'approvisionnement en tirant la prochaine carte du jeu de cartes.*

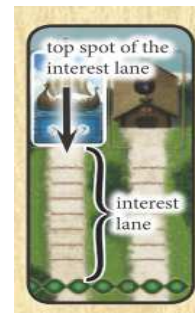
## **2. Phase de demande**

Au cours de cette phase, les joueurs indiquent leur intérêt pour des cartes spécifiques. Chaque carte dans les emplacements de carte 1 à 6 a une indication spécifique. Commenant par le premier joueur, puis dans le sens des aiguilles d'une montre, le joueur doit à son tour placer 1 de ses vikings depuis sa réserve personnelle dans l'une des colonnes qu'il souhaite jusqu'à ce qu'il ne reste plus de vikings à aucun joueur.

Si un joueur est le premier à placer un viking dans un endroit spécifique dans la colonne la plus intéressante, il la place au sommet de cette voie. S'il y a déjà un viking à cet endroit, il le place dans la case en dessous. S'il y a aussi un viking là, il le place à un endroit plus bas et ainsi de suite. Il peut même placer un viking dans une colonne contenant un ou plusieurs de ses propres vikings. Cependant, une fois qu'il y a 8 vikings dans une colonne, on ne peut plus en placer.

Une fois tous les vikings placés, toutes les cartes sans viking des emplacements 1 à 6 dont les colonnes sont vides doivent être défaussées dans la boîte de jeu.

Ensuite, les joueurs continuent avec la phase d'achat.



**Remarque:** si une carte de navire est défaussée dans la boîte de jeu, tous les cubes de marchandises dessus sont déplacés vers l'espace des biens communs sur le plateau de jeu.



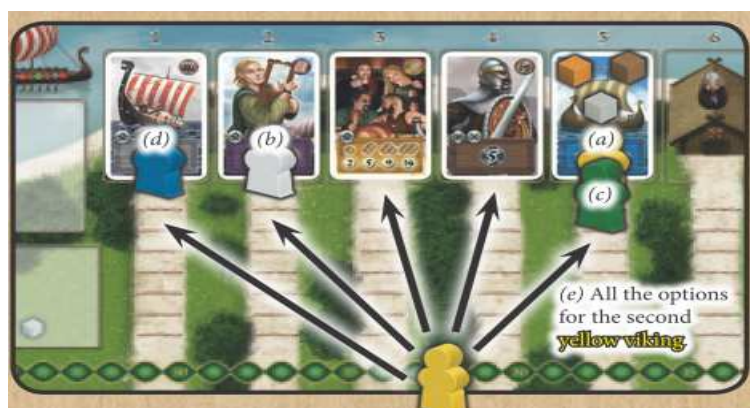
Dans le mode de jeu Jarl, les joueurs ont une alternative: au lieu de placer 1 de ses vikings dans une colonne, un joueur peut placer ce viking sur n'importe quelle carte située dans les emplacements de carte 7 à 12. Ce faisant, il réserve cette carte pour lui-même et doit immédiatement déplacer à la fois la carte et le viking vers l'emplacement de carte vide le plus à gauche de la ligne de réservation tout en haut du plateau de jeu. Une fois que tous les vikings ont été placés, toutes les cartes qui restent sur les emplacements 7 à 12 doivent être défaussées dans la boîte de jeu (en plus des cartes des colonnes vides). Ensuite, les joueurs continuent avec la phase d'achat.



### Exemple - Phase de demande

(a) Dans une partie à 4 joueurs, Lucy est le premier joueur. Dans la phase de demande, elle va d'abord placer un **yellow vikings** et décide de placer ce premier viking dans la colonne sous la carte de navire dans le numéro de place de la carte 5. Comme il n'y a pas encore de vikings, elle place son viking jaune au premier endroit de la colonne.

(b) En tant que joueuse suivante, Sara place son **white wiking** à la première place libre de la colonne sous le numéro de place de la carte 2



(c) Chris brigue aussi la carte du navire au point de carte numéro 5, donc il place son **viking vert** à l'endroit sous le viking jaune de Lucy.

(d) Jack place son **blue viking** dans la colonne à l'endroit de carte numéro 1.

(e) Maintenant, Lucy doit placer son second **yellow viking** et doit le faire dans un des emplacements libres sous les emplacements de carte 1 à 5.

Les joueurs continuent de placer leurs vikings jusqu'à ce que chacun d'eux ait placé tous ses vikings. Puis ils défaussent dans la boîte de jeu toutes les cartes qui n'ont pas de viking dans les colonnes. Ensuite, les joueurs continuent la partie avec la phase d'achat.

Dans un **Jarlgame** à 4 joueurs, il y a 10 cartes disponibles au total. Cinq cartes dans les emplacements de carte 1 à 6 et cinq cartes aux points 7 à 12. Pendant un de ses tours, Jack décide avec son **blue viking** qu'il veut réserver la carte navire dans le numéro de place de la carte 8. Donc il place son viking bleu sur la carte de navire et déplace l'ensemble (carte + les cubes de marchandises + son viking) dans l'emplacement vide le plus à gauche dans la rangée de réservation.



### 3. Phase d'achat

En commençant par la carte au-dessus de la colonne la plus à gauche et continuant dans l'ordre croissant, chaque carte est maintenant mise aux enchères une par une de la manière suivante:

Le joueur qui a placé le viking à **la première place de la colonne** de la carte peut désormais acheter la carte au-dessus de cette colonne en payant autant de pièces à la réserve qu'il y a des vikings dans la colonne (y compris le sien). S'il achète la carte, il la place dans la zone de chargement au-dessus de sa zone personnelle où elle reste jusqu'à la phase de chargement. (Seules deux cartes sont des cartes spéciales qui doivent être résolues immédiatement après leur achat, voir plus loin pour plus de détails.) Ensuite, tous les vikings laissés dans cette colonne retournent vers l'approvisionnement viking personnel de leurs propriétaires.

Si le joueur avec le premier viking choisit de ne pas acheter la carte ou est incapable d'acheter la carte, il reprend son viking et passe son droit d'acheter la carte au joueur avec le viking suivant sur la colonne. Ce joueur peut maintenant acheter la carte en payant autant de pièces à la réserve qu'il y a maintenant de vikings dans la colonne (y compris le sien). Il peut également passer son droit d'acheter la carte. Dans ce cas, il remet le viking dans sa réserve personnelle et ainsi de suite.

Si un joueur achète la carte, il la place dans la zone de chargement au-dessus de sa zone joueur. Ensuite, tous les vikings laissés dans cette colonne retournent à leurs propriétaires.



Si tous les joueurs ont repris leurs vikings et que personne n'a acheté la carte, elle est défaussée dans la boîte de jeu.

Une fois la carte achetée ou défaussée, l'achat de la prochaine carte dans l'ordre croissant est résolu de la même manière. Cette procédure se poursuit jusqu'à ce qu'il n'y ait plus de cartes à acheter. Ensuite, les joueurs continuent par la phase suivante, phase de chargement.

En mode de jeu Jarl, après que toutes les cartes des points 1 à 6 ont été achetées ou défaussées, les joueurs peuvent désormais acheter leurs cartes qu'ils ont réservées sur la ligne de réservation. Le joueur qui a réservé la carte la plus à gauche de la rangée de réservation avec son viking commence:

Soit il achète cette carte réservée en payant autant de pièces dans la réserve qu'il y a de cartes dans toute la ligne de réservation (y compris cette carte)

**OU**

il défausse la carte dans la boîte de jeu pour empêcher quiconque d'acheter cette carte.

Dans les deux cas, il reprend son viking dans sa zone personnelle.

S'il achète la carte, il la place dans la zone de chargement au-dessus de sa zone joueur.

Ensuite, c'est au tour du joueur qui a réservé la carte maintenant la plus à gauche de la ligne de réservation. En suivant les mêmes règles que ci-dessus, il peut également soit acheter sa carte réservée, soit la défausser dans la boîte. Ça continue jusqu'à ce que toutes les cartes de la ligne de réservation aient été achetées ou mis au rebut. Ensuite, les joueurs continuent avec la phase suivante, phase de chargement.

### *Exemples - Phase d'achat*



(a) Les joueurs commencent la phase d'achat en mettant la carte à la place 1 aux enchères. La colonne a un viking **bleu** en premier lieu, un **blanc** en deuxième et un **jaune** en troisième place. Ainsi, Jack avec son viking **bleu** est le premier joueur qui a le possibilité d'acheter la carte pour un prix de 3 pièces, car il y a 3 vikings dans la colonne.

Il décide que c'est trop pour cette carte, alors il renonce à son droit d'achat et prend son viking qu'il retourne à sa réserve personnelle. La suivante est Sara avec son viking **blanc**. Elle peut acheter la carte pour 2 pièces, car il ne reste plus que deux vikings dans cette colonne. Elle décide que cette carte vaut les 2 pièces, alors elle les paie à la réserve et place la carte dans la zone de chargement au-dessus de sa zone personnelle de joueur. Ensuite, Sara et Lucy retournent leur vikings à leur approvisionnement personnel. Notez que Lucy n'avait pas la possibilité d'acheter la carte comme Sara l'a acheté avant même que Lucy puisse le faire. Ensuite, les joueurs continuent en mettant la carte en place 2 aux enchères.

(b) Arrivée à la colonne 5, Lucy a pour première option d'acheter la carte du navire dont le prix est de 4 pièces, car il y a un total de 4 vikings dans cette colonne: l'un de ses vikings **jaune** est au premier endroit, puis un viking **vert**, puis un autre **jaune** et enfin un viking **bleu**. Lucy décide de tenter sa chance et renonce à sa première option d'achat, en espérant que Chris n'achètera pas la carte de bateau pour 3 pièces. Son pari fonctionne car Chris décide de reprendre son viking vert sans acheter la carte. Maintenant, Lucy est en mesure d'acheter la carte de bateau pour 2 pièces et le viking bleu de Jack retourne dans sa réserve personnelle.



(c) En mode de jeu Jarl, les joueurs continuent maintenant avec la carte à l'endroit le plus à gauche de la ligne de réservation: Jack a le droit exclusif d'acheter cette carte pour 3 pièces, car il a placé son viking **bleu** sur cette carte de navire et la ligne de réservation contient 3 cartes. Il décide d'acheter la carte et la place avec les cubes de marchandises dans sa zone de chargement. Il reprend ensuite son viking dans sa réserve personnelle de viking.

Vient ensuite la carte de Sara viking **blanc**. Elle doit refuser l'achat de cette carte car elle ne peut pas dépenser les 2 pièces. Elle défausse la carte dans la boîte de jeu et reprend son viking. La dernière carte à considérer est la carte avec le viking **vert** de Chris. Chris est heureux d'acheter un guerrier avec 5 points de défense pour le prix bon marché de 1 pièce. Quand chaque carte a été défaussée ou achetée, les joueurs continuent par la phase suivante de chargement.

#### 4. Phase de chargement

En commençant par le premier joueur et en poursuivant dans le sens horaire, chaque joueur effectue les sous-phases suivantes en une seule fois:

- Revenu: Le joueur prend 1 pièce de la réserve. Si le joueur n'a pas de carte dans le zone de chargement au-dessus de son plateau de joueur (car il n'a acheté aucune carte la phase précédente), il prend à la place 2 pièces.
- Le joueur déplace toutes les cartes de la zone de chargement au-dessus de son plateau de joueur vers sa zone de carte personnelle en dessous, à l'exception des cartes de navire en attendant leur déchargement.
- Allocation de marchandises: le joueur décharge toutes les cartes de vaisseau dans sa zone de chargement et alloue les marchandises déchargées de cette façon aux cartes dans sa zone de carte personnelle ou à son plateau de joueur (voir les cases grises ci-dessous pour toutes les options qu'un joueur peut allouer ses biens). Une fois tous ses navires déchargés, le joueur les déplace vers sa zone de carte personnelle également.

Une fois que chaque joueur a exécuté ces sous-phases, le premier joueur donne le marqueur de premier joueur au joueur suivant dans le sens des aiguilles d'une montre. Ensuite, le nouveau premier joueur continue le jeu avec la prochaine phase de approvisionnement.

Remarque: les pièces ne sont pas limitées au montant fourni dans ce jeu. Si vous manquez de pièces, utilisez un substitut (vraies pièces, dés, etc.).

En mode de jeu Jarl, chaque joueur gagne 1 pièce supplémentaire comme revenu. (Cela signifie que leur revenu est de 2 pièces. Si un joueur n'a pas acheté lors de la dernière phase d'achat, son revenu est de 3 pièces.)



### *Affectation des marchandises :*

Lors de l'attribution des marchandises (principalement du déchargement des navires), le joueur a les options suivantes:

Il peut combiner ces options comme bon lui semble et dans n'importe quel ordre.

À la fin de cette phase, aucune de ses cartes de navire ne peut contenir de cube de marchandise.

Les marchandises non attribuées doivent être renvoyées dans l'espace des biens communs.



\* Le joueur peut placer n'importe lequel de ses biens sur des espaces vides des cartes artisanales de sa zone de carte personnelle. Chaque carte d'artisan montre une combinaison différente d'espaces matériels et chacun de ces espaces matériels nécessite un bien spécifique. (Pour plus de détails, voir plus loin)



**Important:** une fois qu'un cube de marchandises est placé sur son espace matériel correspondant, il ne peut pas être supprimé. Lors du score final, vous marquez les points de victoire d'un artisan si chacun de ses espaces matériels ont un cube de marchandises correspondant.

\* Le joueur peut stocker un cube de marchandises sur l'espace de stockage de son plateau de joueur. S'il possède la carte d'entrepôt, il peut stocker jusqu'à 4 cubes de marchandises supplémentaires dessus (voir plus loin). Chaque espace de stockage permet à tout type de cube de marchandises d'être placé dessus. Un cube de marchandises stocké sur un espace de stockage peut être alloué à nouveau au cours de toute phase de chargement.



\* Le joueur peut vendre n'importe lequel de ses produits aux cartes de commerçant dans sa zone de carte personnelle. Chaque carte de commerçant nécessite un bien spécifique. Si le joueur vend le bon produit indiqué sur une carte de commerçant, il reçoit immédiatement le nombre indiqué de pièces et place les cubes des marchandises vendues dans l'espace commun de marchandises sur le plateau de jeu. Un joueur peut utiliser l'une de ses cartes de commerçant un nombre infini de fois pendant la phase de chargement.



En mode Jarl, un joueur peut également sacrifier un de ses biens aux dieux, s'il a une carte oracle adaptée (voir plus loin pour plus de détails).

Comme pour les cartes de commerçant, chaque carte oracle nécessite également un bien spécifique. Mais au lieu de pièces, le joueur gagne immédiatement 2 points de victoire pour chaque cube de marchandises correspondant qu'il sacrifie à une carte oracle (en la plaçant sur l'espace des biens communs comme d'habitude).



\* Le joueur peut échanger n'importe quels de ses 3 cubes de marchandises aux biens communs depuis l'Espace de stockage sur le plateau de joueur. En retour, il prend 1 cube de marchandises de son choix parmi l'espace commun des marchandises et l'attribue immédiatement. (Bien sûr, ce cube de marchandises doit être disponible sur l'espace des biens communs à ce moment.). Le joueur peut utiliser cette action aussi souvent qu'il le souhaite.



\* Le joueur peut échanger 2 cubes de marchandises vers l'espace des biens communs à partir de sa zone personnelle pour prendre 1 pièce de la réserve. Le joueur peut utiliser cette action aussi souvent qu'il veut.



**Exemples Phase de chargement :**

*Au début de la phase de chargement, Lucy a deux cartes dans sa zone de chargement: la carte artisan (nécessitant 1 cube en cuir marron et 1 cube en laine blanche) et la carte de navire avec 1 cube en cuir marron, 1 cube orange et 1 cube de fer gris dessus.*

*(a) Comme Lucy a acheté des cartes pendant la phase d'achat, elle prend 1 pièce de la réserve comme revenu.*

*(b) Ensuite, Lucy déplace sa carte d'artisan sur sa zone personnelle sous son plateau de joueur.*

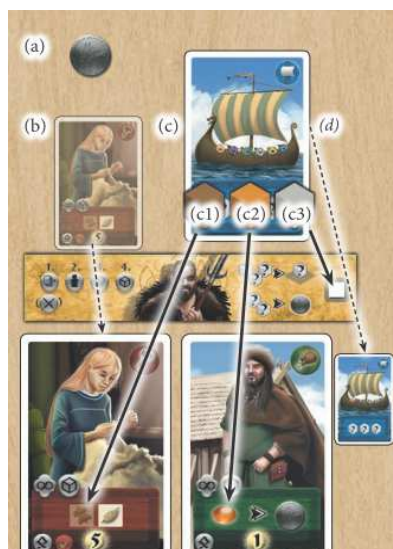
*(c) Maintenant, Lucy décharge sa carte de navire.*

*(c1) Comme elle a une carte d'artisan nécessitant 1 cube de cuir marron, elle place ce cube sur cette carte. (Si Lucy reçoit un cube blanc de laine plus tard pour compléter cette carte artisanale, elle reçoit 5 points de victoire lors du décompte final.)*

*(c2) Comme Lucy possède une carte de commerçant qui nécessite des marchandises, elle vend son cube orange ambré à ce commerçant en plaçant le cube sur l'espace des biens communs et en prenant 1 pièce de la réserve.*

*(c3) Comme Lucy n'a pas d'espace vide qui montre le symbole du fer, elle place son cube de fer gris sur son espace de stockage sur le plateau du joueur, afin qu'elle puisse l'allouer dans un phase de chargement ultérieure.*

*(d) Après avoir alloué toutes les marchandises, elle place la carte navire dans sa zone de carte personnelle sous sa zone personnelle.*



## Fin de la partie

Le jeu se termine au début d'une phase d'approvisionnement quand la dernière carte « Attaque de la carte Pictes » est la dernière carte laissée dans le jeu de cartes.

En premier lieu, on résout cette "Attaque de la carte Pictes".



Puis la notation finale commence:

En commençant par le premier joueur, chaque joueur marque toutes les cartes de sa zone de carte personnelle qui montre le symbole de score final, et marque les points de victoire de chaque carte avec son marqueur sur la piste de scores.


Le joueur avec le plus de points de victoire gagne.

En cas d'égalité, le joueur à égalité avec le plus de pièces remporte la partie.

S'il y a encore égalité, tous les les joueurs à égalité partagent la victoire et devront organiser une fête en l'honneur des dieux!

## Symboles des cartes

*La plupart des cartes ont des symboles qui indiquent quand leur effet ou action peut être utilisé.*

Un symbole sur une croix argentée  indique la fréquence à laquelle l'action de la carte peut être utilisée.

Un symbole dans une sphère argentée  indique dans quelle phase une carte peut être utilisée.



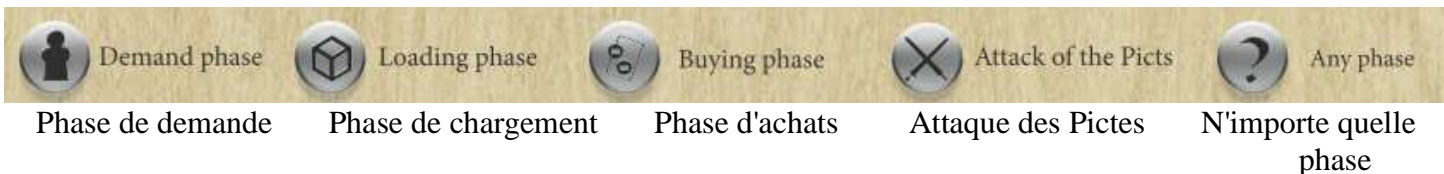
Une telle carte peut être utilisée durant toute la partie pendant la phase de jeu correspondante.



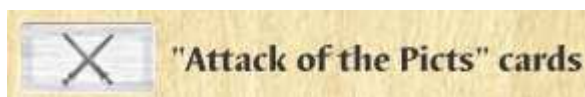
L'action d'une telle carte ne peut être activée qu'une fois pendant le jeu dans la phase autorisée. Dès qu'elle est utilisée, la carte est défaussée dans la boîte.



Une telle carte est résolue immédiatement après l'achat.



### Glossaire des cartes



### Cartes "Attaque des Pictes"

Il y a 4 cartes "Attaque des Pictes" dans le jeu de cartes. Si une attaque de Pictes est révélée lors d'une phase d'approvisionnement, celle-ci est interrompue et les joueurs doivent suivre la procédure d'une attaque des Pictes.



### Cartes guerrier

Les cartes Guerrier ont des points de défense (entre 1 et 5), qui s'additionnent si une carte "Attaque des Pictes" est révélée pendant la phase d'approvisionnement. Les joueurs gardent leurs cartes guerrier jusqu'à la fin du jeu (ainsi, ils deviennent automatiquement actifs lors de chaque attaque des Pictes).




### Cartes navire

Si une carte de navire est révélée pendant la phase d'approvisionnement, le premier joueur place des cubes de marchandises comme expliqué dans les règles. Si un joueur achète une carte de navire pendant la phase d'achat, il doit allouer les cubes de marchandises sur la carte pendant la phase de chargement suivante, comme expliqué.

Si un joueur n'est pas en mesure d'allouer un cube de marchandises, il doit jeter ce cube de ce navire vers l'espace commun marchandise.

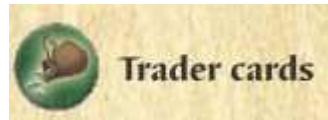


### Cartes artisan

Chaque carte d'artisan a une combinaison différente de marchandises exigées. Voir les règles pour savoir comment vous attribuez une correspondance cubes de marchandises à ces espaces matériels. Lorsqu'un joueur a terminé la combinaison demandée de cubes de marchandises, cette carte est considérée comme complète 

Lors du score final, un joueur marque les points de victoire indiqués au bas de la carte d'artisan dans sa zone personnelle si et seulement si cette carte est terminée.





### Carte commerçant

Chaque carte de commerçant permet à son propriétaire de vendre un type spécifique de bien pendant la phase de chargement. Pour vendre un cube de marchandises de ce type, il le place sur les biens communs et reçoit immédiatement le nombre de pièces indiqué sur la carte de commerçant.

Il peut utiliser n'importe lequel de ses commerçants autant de fois qu'il le souhaite

De plus, chaque carte de commerçant a une valeur de point de victoire en bas que son propriétaire marque lors de la notation finale.



### Carte de fête

Les cartes de fête valent un nombre croissant de points de victoire selon la façon dont vous en possédez plusieurs.

Lors du score final, un joueur marque des points de victoire selon selon le tableau suivant:

- Si il a 1 carte de fête, il marque 2 points de victoire.
- Si il a 2 cartes de fête, il marque 5 points de victoire.
- Si il a 3 cartes de fête, il marque 9 points de victoire.
- Et si il a 4 cartes de fête ou plus, il marque 14 points de victoire.



## Carte de voyage

Chaque carte de voyage a une valeur du point de victoire que son le propriétaire marque lors de la notation finale.



## Carte Skald

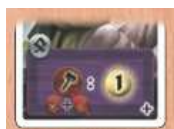
Lors de la notation finale, le propriétaire de cette carte marque 1 point de victoire pour chaque pièce qu'il détient.



Lors de la notation finale, le propriétaire de cette carte marque 1 point de victoire pour chaque carte de navire qu'il possède.



Lors de la notation finale, le propriétaire de cette carte marque 1 point de victoire pour chacune des cartes de commerçant qu'il possède.



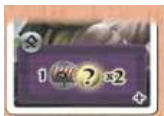
Lors de la notation finale, le propriétaire de cette carte marque 1 point de victoire pour chaque carte d'artisan qu'il possède (terminé ou non terminé).



Lors de la notation finale, le propriétaire de cette carte marque 1 point de victoire pour chaque carte de guerrier qu'il possède.



Lors de la notation finale, le propriétaire de cette carte marque 1 point de victoire pour chaque carte de voyage qu'il possède.



Lors de la notation finale des cartes de voyage, le propriétaire de cette carte Skald choisit 1 de ses cartes de voyage. La valeur des points de victoire de la carte choisie est doublée.

### Carte Oracle Carte Oracle

Chaque carte oracle permet au propriétaire de sacrifier un type spécifique de bien pendant la phase de chargement. Pour sacrifier un cube de marchandises de ce type, il le place sur l'espace marchandise et reçoit immédiatement 2 points de victoires.



Il peut utiliser n'importe laquelle de ses cartes oracle aussi souvent qu'il le souhaite.



### Carte de construction

La carte d'entrepôt dispose de 4 espaces de stockage sur lesquels son propriétaire peut stocker des cubes de marchandises en plus du cube qu'il peut stocker sur l'espace de stockage sur son plateau de joueur. Il peut allouer n'importe lequel de ces des cubes de marchandises stockés à nouveau pendant toute phase de chargement. De plus, lors du décompte final, le propriétaire de cette carte remporte 1 point de victoire pour chaque cube de marchandises qui est toujours placé sur cette carte.



Au cours de chaque phase de chargement, lorsque le propriétaire de cette carte reçoit son revenu, il reçoit 1 pièce supplémentaire. (Cette carte prend également effet quand il est encore dans la zone de chargement.)



Le joueur qui achète cette carte reçoit immédiatement 4 pièces de la réserve. Il place ensuite cette carte dans sa zone de chargement. Au lieu de déplacer cette carte de sa zone de carte personnelle pendant la phase de chargement, il doit la défausser dans la boîte de jeu.



Le propriétaire de cette carte peut choisir de la défausser dans la boîte de jeu lors de l'achat d'une nouvelle carte sur le plateau de jeu (pendant toute phase d'achat, même la phase où elle a été achetée). Si il le fait, il reçoit gratuitement la carte qu'il vient d'acheter (et n'a donc pas à payer de pièces pour cela).



Le joueur qui achète cette carte prend également les 2 vikings bruns de la réserve et les place sur cette carte. Chacun des vikings bruns agit comme un viking additionnel de sa couleur, qu'il peut placer sur le plateau de jeu pendant toute phase de demande (augmentant ainsi son nombre de vikings pour cette manche). Cependant, un viking brun ne lui revient pas lors de l'achat mais est placé à la place dans la boîte de jeu. Une fois que les deux vikings bruns sont allés dans la boîte de jeu, la carte y est également défaussée.



Au cours de chaque phase de chargement, le propriétaire de cette carte peut échanger 2 cubes de marchandises depuis l' espace marchandise. En retour, il prend 1 cube de marchandises au choix de l'espace des biens communs et l'alloue immédiatement. (Il peut utiliser cette carte aussi souvent qu'il veut.)



À tout moment du jeu, le propriétaire de cette carte peut choisir de la jeter dans la boîte de jeu. Si il le fait, il supprime jusqu'à 3 cubes de marchandises de sa propre carte artisan et doit immédiatement les réallouer d'après les règles habituelles.



À tout moment du jeu, le propriétaire de cette carte peut choisir de la jeter dans la boîte de jeu. Si il le fait, il prend 1 cube de marchandises de l'espace des biens communs et l'alloue immédiatement.



### Carte Loki Carte Loki

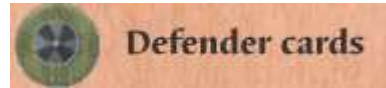
Le propriétaire de cette carte peut choisir de la défausser à la fin d'une phase de demande (après que tous les vikings sont placé sur le plateau de jeu). Si il le fait, il échange immédiatement les positions de deux vikings sur le plateau de jeu.



Lorsqu'un joueur achète cette carte, chacun des autres joueurs doit lui payer immédiatement 1 pièce (si possible). Puis il place cette carte dans sa zone de chargement. Au lieu de déplacer cette carte dans sa zone de carte personnelle pendant la phase de chargement, il doit défausser cette carte dans la boîte de jeu.



À tout moment du jeu, le propriétaire de cette carte peut choisir de la jeter dans la boîte de jeu. Si il le fait, il vole immédiatement 1 cube de marchandises à un carte artisan d'un adversaire qui n'a pas encore été terminée. Il doit allouer ce cube de marchandises immédiatement et suivre les règles habituelles ou les jeter.



### Carte de défenseur Carte de défenseur

Le propriétaire de cette carte peut la défausser dans la boîte de jeu après avoir combattu les Pictes en ayant le plus de points de défense. Si il le fait, il marque le double de la valeur du point de victoire indiqué en bas à gauche de la carte "Attaque des Pictes".



Lors de chaque attaque du Pictes, le propriétaire de cette carte peut doubler la défense d'une 1 carte guerrier dans sa zone de cartes personnelle.



Après chaque attaque des Pictes, le propriétaire de cette carte peut payer 2 pièces à la réserve afin d'éviter la perte de points de victoire.

# Cards overview

## Winter cards



## Additional winter cards for the Jarl game mode



## Spring cards



## Additional spring cards for the Jarl game mode



Summer cards



Additional summer cards for the Jarl game mode



Autumn Cards



Additional autumn cards for the Jarl game mode





## Phase Symbols



### Phase d'approvisionnement

Dans cette phase, le premier joueur pioche du deck les cartes qui seront disponibles à l'achat.



### Phase de demande

Dans cette phase, les joueurs placent leurs vikings sur le plateau pour indiquer leur intérêt pour les cartes disponibles et fixer indirectement un prix pour les cartes.



### Phase d'achat

Dans cette phase, les joueurs peuvent acheter les cartes disponibles dans un ordre spécifique qui dépend de la position de leur vikings.



### Phase de chargement

Dans cette phase, les joueurs reçoivent des revenus, allouer les acquis marchandises et vider leur zone d'achat.



Une telle carte peut être utilisée durant toute la partie pendant la phase de jeu correspondante.



Une telle carte est résolue immédiatement lors de son achat.



L'action d'une telle carte peut être activée qu'une seule fois pendant le jeu, dans la phase autorisée. Une fois utilisée, la carte est défaussée dans la boîte.



N'importe quelle phase



Notation finale



Attaque de Pictes

Card types



Ship cards



"Attack of the Pictes"  
cards



Skald cards



Artisan cards



Warrior cards



Feast cards



Trader cards



Defender cards



Journey cards



Oracle cards



Building cards



Loki cards



**CREDITS**

Author: Stefan Feld

Illustrations: Marc Margielsky

Rule book and Rule book layout: Philippe Schmit

Rule book revision: Neil Crowley, Viktor Kobilke,

Matthias Nagy

Copyright: © 2016 eggertspiele GmbH & Co. KG,

Friedhofstr. 17, 21073 Hamburg, Germany

All rights reserved. | [www.eggertspiele.de](http://www.eggertspiele.de)

Distribution in North America: Stronghold Games

LLC | [www.strongholdgames.com](http://www.strongholdgames.com)

