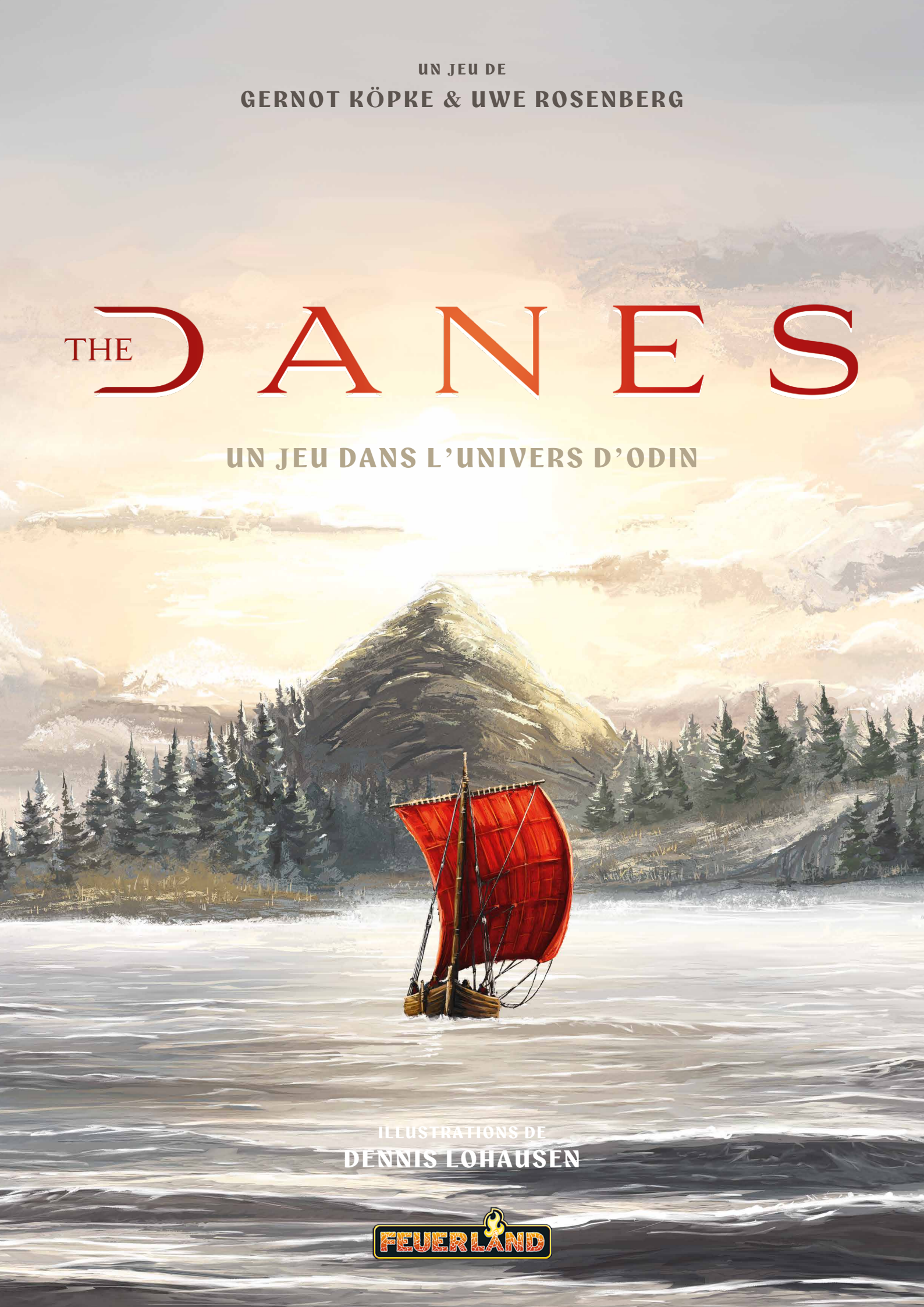
UN JEU DE

GERNOT KÖPKE & UWE ROSENBERG

THE DANES

UN JEU DANS L'UNIVERS D'ODIN



ILLUSTRATIONS DE

DENNIS LOHAUSEN

FEUERLAND

MISE EN PLACE

Ce chapitre et les suivants expliquent la partie standard en 8 manches, de 2 à 4 joueurs. Les règles de la partie courte (6 manches au lieu de 8) et du jeu en solo se trouvent à partir de la page 26.

Gernot : La version en 8 manches est la version principale du jeu. La version courte s'adresse aux joueurs qui connaissent déjà le jeu et recherchent un défi plus relevé ou une durée réduite.

Plateau d'actions et boîtes de marchandises

Assemblez le **plateau d'actions** au centre de la table. Ses 4 parties, correctement assemblées, vont de la ligne 1 « Construction de maisons » à la ligne 18 « Émigration ». Placez chaque partie sur la face correspondant au nombre de joueurs.

L'indication en bas à droite précise le nombre de joueurs auquel correspond chaque face du plateau d'actions.





À 1-2 joueurs uniquement



À 1-3 joueurs uniquement



À 3-4 joueurs uniquement



À 4 joueurs uniquement

Piochez au hasard autant de **tuiles Action initiales** que de joueurs, plus 1. (À 3 joueurs, piochez 4 tuiles.) Révélez-les et placez-les sur les cases correspondantes de la colonne la plus à droite du plateau d'actions. Remettez les tuiles Action initiales restantes dans la boîte.



Cette tuile Action initiale se place à la ligne 7 (« Élevage »), dans la colonne la plus à droite (E).

Ouvrez les boîtes de marchandises et placez-les côte à côte pour que chacun puisse accéder facilement aux tuiles.

Kaupangs et piste des manches

Placez le support des Kaupangs au bord de la zone de jeu et insérez-y les boîtes de Kaupang, leur face portant un numéro en bas tournée vers l'avant.

Classez-les selon ce numéro, du numéro 1 à gauche au numéro 14 à droite.

Chaque joueur prend un livret des Kaupangs, qui les décrit tous en détail.

Placez la **piste des manches** devant le support, face 8 manches visible. Alignez les sections numérotées de 1 à 13 en haut sur les boîtes correspondantes. Placez le marqueur de manche et le marqueur de phase à côté de la piste (vous les y placerez lors de la première phase).



Plateaux de réserve et d'ordre du tour

Outre les tuiles Marchandise colorées des boîtes, il existe des **tuiles spéciales grises**. Chaque tuile spéciale n'existe qu'en un exemplaire, contrairement aux tuiles Marchandise dont le nombre n'est pas limité par le matériel. Installez le plateau de réserve et placez-y toutes les tuiles spéciales grises. N'y placez aucune tuile bleue : elles n'y figurent qu'à titre de référence.



1 petit plateau d'ordre du tour indiquant l'ordre des joueurs

1 grand plateau de réserve pour les tuiles spéciales grises



Gernot : Le recto du plateau de réserve est divisé en sections pour voir immédiatement quelles tuiles spéciales peuvent être achetées, forgées et/ou pillées. Pour une présentation plus simple, utilisez le verso et triez les tuiles selon leur valeur d'épée.

Placez le plateau d'ordre du tour près du plateau d'actions, bien visible de tous.

Jetons de points de victoire

Pour chaque joueur, ajoutez à la réserve un jeton de 4 points, un de 3 points et deux de 2 points. Empilez ces jetons : ceux de 2 points en bas, puis ceux de 3 points et ceux de 4 points au sommet. Remettez les jetons de points de victoire restants dans la boîte.

Bandelettes Terrain et réserves

Triez les bandelettes Terrain selon leur dos. Mélangez les 8 bandelettes sans symbole au dos pour former une pile face cachée.

- En solo, remettez les 2 premières bandelettes Terrain dans la boîte sans les regarder. Révélez ensuite 1 bandelette Terrain.
- À 2-3 joueurs, remettez la première bandelette Terrain dans la boîte sans la regarder. Révélez ensuite 2 bandelettes Terrain.
- À 4 joueurs, révélez 3 bandelettes Terrain (sans en remettre d'abord dans la boîte).

Piochez ensuite au hasard 1 bandelette Terrain de départ (dos clair) et placez-la face visible avec les autres.

Piochez au hasard 2 bandelettes Terrain de fin (dos foncé) et placez-les sous la pile face cachée.

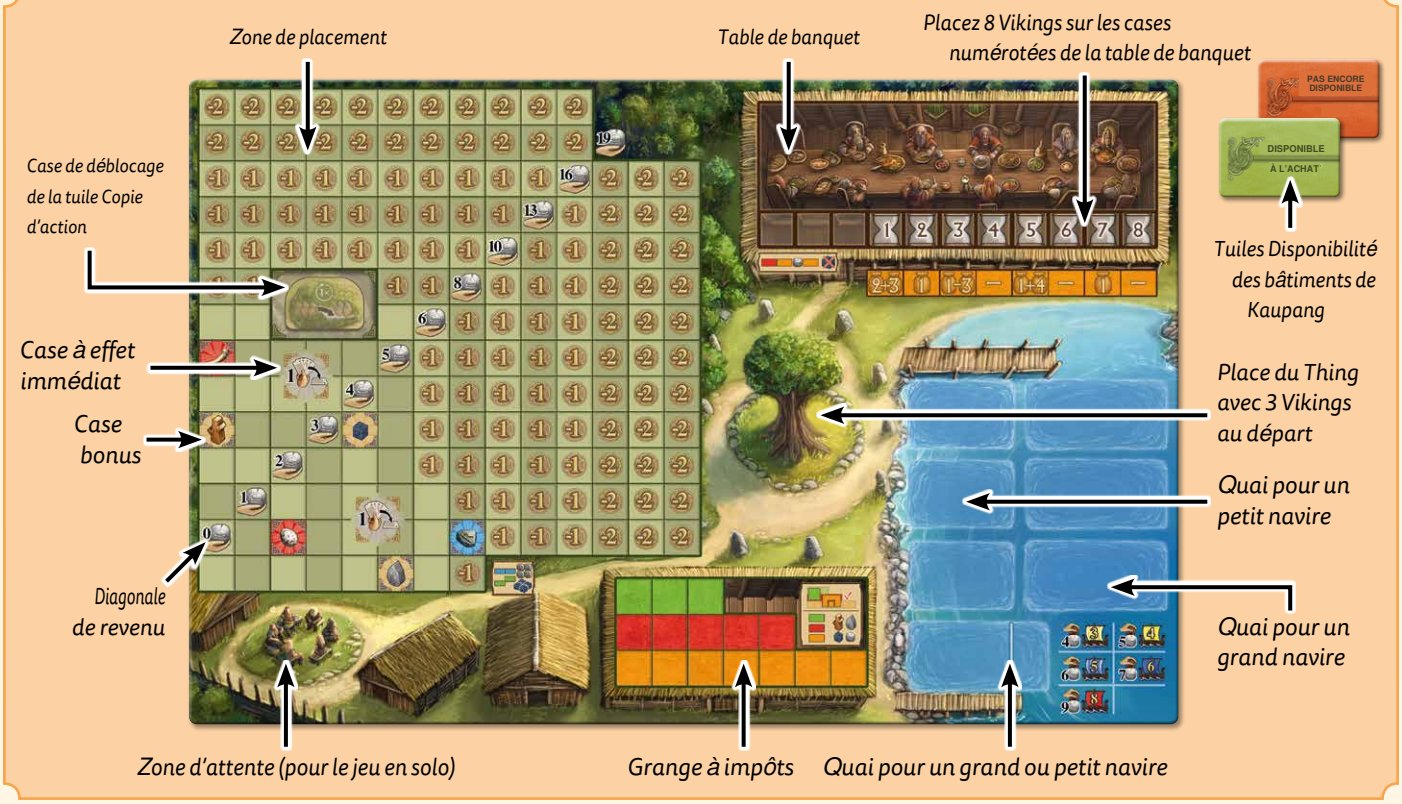


Exemple de disposition initiale des bandelettes Terrain à 3 joueurs.

Autres réserves

Triez les pièces de bois, de pierre et de minerai restantes, ainsi que les jetons de pénalité du Thing, et placez le tout à portée de main pour former la réserve générale.





Mise en place individuelle

Chaque joueur prend un **plateau personnel** et le place devant lui, face 8 manches visible (reconnaissable aux nombres de 1 à 8 en haut à droite). Choisissez une couleur et prenez les 11 Vikings, la corne à boire et la tuile Copie d'action de cette couleur :

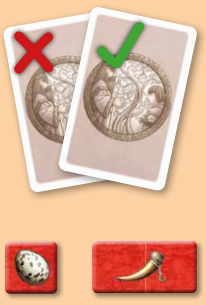
- Placez la tuile Copie d'action, face active visible, sur la case correspondante de votre plateau personnel (vers le centre de la zone de placement).
- Placez un Viking sur chaque case numérotée de votre table de banquet et vos Vikings restants sur la place du Thing, au centre du plateau personnel : ces 3 Vikings sont vos Vikings de départ.
- La corne à boire servira à indiquer l'ordre du tour initial à l'étape suivante.

Prenez également 1 tuile Disponibilité des bâtiments verte et 1 rouge et placez-les près de votre plateau personnel.

Ressources de départ et ordre du tour initial

Prenez les **ressources de départ** suivantes : 1 tuile Marchandise « Œuf », 1 tuile Marchandise « Hydromel » et 1 carte Arme de chaque type : « Arc et flèches », « Collet » et « Lance ». Placez ces tuiles et cartes face visible devant vous, dans votre réserve personnelle.

Ressources de départ :





Arme supplémentaire de la carte de départ

Joker de dé



Mélangez les cartes Arme restantes et formez une pioche face cachée.

Triez ensuite les **cartes Métier** en deux piles selon leur dos : les métiers de départ à dos brun clair et les métiers à dos brun foncé, qui seront piochés plus tard. Mélangez chaque pile séparément.



Vous commencez avec un métier de départ. Chaque joueur pioche 2 cartes Métier de départ à dos brun clair, en choisit 1 et la garde en main. Remettez l'autre carte, puis retirez la pile brun clair du jeu. Placez la pile de cartes Métier brun foncé à proximité.

Gernot : Votre métier de départ vous suggère une première orientation stratégique.

Déterminez **l'ordre du tour initial** et recevez **1 arme supplémentaire**. Utilisez les cartes de départ numérotées de 1 au nombre de joueurs (à 3 joueurs, les cartes 1-3). Chaque joueur pioche au hasard 1 carte de départ :

- Placez votre corne à boire sur la case la plus à gauche du plateau d'ordre du tour correspondant au numéro indiqué au bas de votre carte.
- Placez la carte face visible dans votre réserve personnelle. Elle est désormais considérée à tous égards comme une carte Arme normale du type illustré.
- Prenez une tuile Joker de dé et placez-la avec vos cartes Arme.



Carte de départ



Joker de dé

Conseil : Toutes les cartes du jeu ne seront pas nécessaires. N'en installez qu'une partie et complétez les piles au besoin.

PREMIERS PAS

Cette section précède les règles proprement dites pour vous donner un premier aperçu du jeu. Toutes les règles présentées ici seront expliquées en détail plus loin.

Comment jouer



Le principe est simple. Pendant 8 manches, placez successivement vos Vikings sur les cases du plateau d'actions et effectuez immédiatement les actions indiquées.

Une case d'action ne pouvant normalement être occupée qu'une fois par manche, les joueurs se gêneront inévitablement.

Vos objectifs



Vous commencez avec votre plateau personnel, dont vous remplirez peu à peu la zone de placement, comme un puzzle, de tuiles Marchandise vertes et bleues et de tuiles spéciales grises. Comblez les trous avec du minerai et des pièces d'argent (comme ci-contre).

Au début, cherchez à obtenir rapidement vos premiers revenus et bonus. Couvrir les cases de points négatifs ne deviendra important que plus tard.

Vous obtenez les tuiles Marchandise par la chasse, l'élevage ou l'échange de marchandises agricoles orange et rouges. Les tuiles spéciales grises, elles, peuvent être achetées , forgées ou pillées à la manière des Vikings .



Cette légende illustre les règles de placement sur le plateau personnel. Les dessins bleus et verts représentent vos tuiles Marchandise.

Revenu



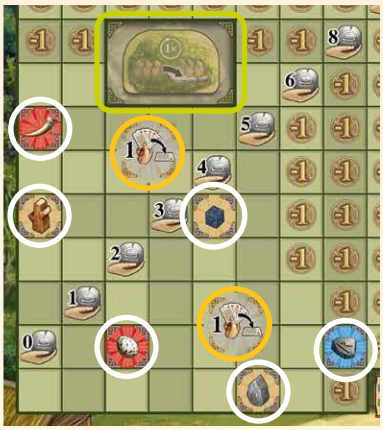
De nombreuses actions exigent de l'argent : un revenu régulier est donc essentiel. Les grands nombres avec une main qui traversent en diagonale la zone de placement du plateau personnel forment la « diagonale de revenu ». Le plus petit nombre non recouvert de cette diagonale indique votre revenu pour la manche en cours.

Dans l'exemple de la section précédente, votre revenu est de 2 pièces d'argent par manche : un bon début ! Y parvenir dès la première manche vous donne une base solide.

Cases bonus, à effet immédiat et de déblocage

La zone de placement du plateau personnel comporte plusieurs **cases bonus** (décorations grises). Vous recevez le bonus illustré à chaque manche si toutes les cases qui l'entourent sont recouvertes.

Elle comporte aussi 2 **cases à effet immédiat** (décorations jaunes), dont vous recevez le bonus une seule fois en les recouvrant, et 1 **case de déblocage** (décorations vertes), qui vous donne définitivement votre tuile Copie d'action dès que toutes les cases qui l'entourent sont recouvertes.





Dans le premier exemple, à gauche sous « Vos objectifs », la case Œuf rouge était recouverte ; ici, elle est entièrement entourée. Vous recevez donc 1 œuf en bonus à chaque manche.

Matériaux pour les bâtiments et les navires



Vous obtenez surtout les matériaux de construction - bois, pierre et minerai - grâce aux cases d'action et aux bonus. Ils servent à construire bâtiments et navires.



Les bâtiments sont de grandes tuiles qui ajoutent des zones de placement à votre domaine. Ils permettent d'obtenir davantage de revenus, de bonus et de points.



Les navires sont de différents types, reconnaissables à leur valeur en points de victoire et à la couleur de leur voile. Ils servent notamment à pêcher, commercer au loin, mener des raids et partir en voyage d'exploration.

Découvrir des Kaupangs

Votre plateau personnel n'est qu'un début. Vous pouvez (et devriez) découvrir des Kaupangs dès le début pour obtenir des zones de placement supplémentaires et élargir vos possibilités stratégiques.

** Le terme historico-archéologique « Kaupang », d'origine norvégienne, désigne une localité spécialisée dans l'artisanat, par opposition aux sites et villes purement commerciaux.*

Un Kaupang comprend un plateau Kaupang, ainsi que les bâtiments, tuiles Action, cartes Métier et éventuellement une tuile spéciale qui lui correspondent. Les 26 Kaupangs sont rangés par paires dans 13 boîtes. À la mise en place, insérez ces boîtes dans leur support. Seul le Kaupang orienté vers l'avant de chaque boîte est disponible. Au fil du jeu, les Kaupangs non découverts durant la phase d'actions sont progressivement

remplacés par les autres Kaupangs en retournant leur boîte dans le support. Chaque Kaupang a sa spécialité. Les découvrir et essayer différentes stratégies est au cœur du jeu. Tous sont décrits en détail dans les livrets des Kaupangs fournis. Vous pouvez les feuilleter pour trouver l'inspiration en dehors de votre tour.

Le Kaupang de Brattahlíd comprend un plateau Kaupang, 2 bâtiments, 2 tuiles Action, 1 tuile spéciale et 6 métiers.



Ce qui rapporte des points

Presque tout ce qui rapporte des points porte le bouclier viking : plateau personnel, Kaupangs découverts, navires et bâtiments construits. Seules les pièces d'argent n'ont pas de bouclier ; l'argent restant rapporte pourtant des points en fin de partie.

Chaque zone de placement comporte des cases de points négatifs à recouvrir. Sinon, les points indiqués sont déduits de votre score en fin de partie.

Par exemple, une tuile Laine peut recouvrir quatre cases « -2 ».





Vous pouvez élever différents animaux, qui se reproduisent et rapportent des nombres de points différents.



Le verso des tuiles Animal représente des femelles gestantes, reconnaissables au pré et à leur position couchée.

Outre les moutons, il y a des cochons, des bovins et des chevaux.

Vos navires prennent de la valeur si vous les utilisez pour l'émigration durant la partie (en les retournant).
La valeur du navire bleu ci-contre fait plus que tripler. Il n'est cependant plus disponible pour les autres actions.





Certains Kaupangs demandent de construire des palissades de bois, des murs de pierre ou des tombes. Achever ces constructions rapporte des points supplémentaires.



Enfin, certaines tuiles spéciales rapportent des points de victoire. Elles exigent toutefois une forge de maître ou des raids réussis.

Les effets des cartes Métier peuvent renforcer votre stratégie et rapportent aussi des points, généralement positifs, mais parfois négatifs (comme ici).



Gernot : Comme vous le voyez, A Feast for Odin: The Danes offre de nombreuses façons de marquer des points. Explorer cette diversité de stratégies fait tout le plaisir du jeu.

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Une partie standard dure 8 manches. (Les règles de la partie courte se trouvent page 26.) Chaque manche compte 11 phases, jouées et expliquées ici dans l'ordre. La plupart sont simultanées. Seule la phase 4, phase principale où vous effectuez vos actions, se joue chacun à son tour, dans l'ordre du tour. L'ordre initial a été déterminé au hasard lors de la mise en place.

Les marqueurs de manche et de phase indiquent sur la piste la manche et la phase en cours.

Après la dernière manche, procédez au décompte (→ p. 25). Le joueur avec le plus de points l'emporte.

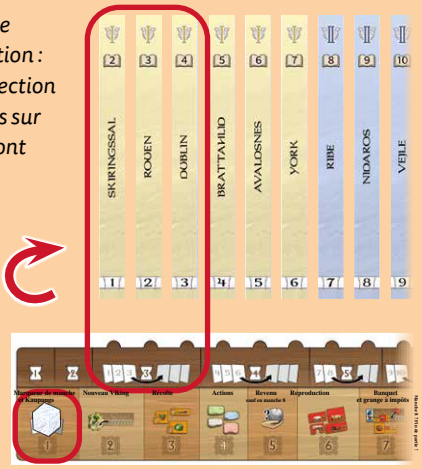
Phase 1 : Retourner les Kaupangs

La piste des manches comporte une section par manche. Dès la manche 3 (ou la manche 1 en partie courte), chaque section correspond à 1 à 3 Kaupangs, comme l'indiquent sa largeur et les numéros sur la piste. Tous les Kaupangs du support orientés vers l'avant peuvent être découverts durant chaque phase d'actions.

Avancez le marqueur de manche d'une case sur la piste. (À la première manche, posez-le sur la première case.) S'il atteint une nouvelle section avec des boîtes de Kaupang, retournez ces Kaupangs : retirez du support les boîtes indiquées dans cette section, faites-les pivoter de 180° pour orienter vers l'avant la face sans numéro en bas, puis replacez-les dans le support.

Note : Les livrets des Kaupangs indiquent aussi la durée de présence de chaque Kaupang et le moment où il entre en jeu.

Le marqueur de manche atteint la troisième section : les Kaupangs de cette section (numéros 1 à 3, indiqués sur la piste des manches) sont donc retournés.



Les Kaupangs Helsingborg, Lincoln et Roskilde peuvent désormais être découverts. Les boîtes retournées se repèrent facilement : leur nouvelle face ne porte plus de nombres en bas.



Manche	Kaupangs retirés du jeu	Kaupangs ajoutés au jeu
3	Skiringssal, Rouen, Dublin	Helsingborg, Lincoln, Roskilde
4	Brattahlíd, Avaldsnes, York	Aarhus, Hedeby, Vineta
5	Ribe, Nidaros	Birka, Aalborg
6	Vejle, Cambridge	Kalmar, Karlstad
7	Nottingham, Île de Noirmoutier	Colchester, Île de Ré
8	Odense	Oslo

Dans la partie courte, les Kaupangs sont remplacés deux manches plus tôt. Par exemple, Brattahlíd, Avaldsnes et York sont remplacés par Aarhus, Hedeby et Vineta dès la manche 2, au lieu de la manche 4.

Phase 2 : Prendre un nouveau Viking

Prenez le Viking le plus à gauche sur la table de banquet de votre plateau personnel et placez-le avec vos autres Vikings sur la place du Thing. *(La case ainsi libérée doit correspondre à celle du marqueur de manche et indique donc aussi la manche en cours.)*

À chaque manche, vous recevez un Viking supplémentaire, y compris à la manche 1.



Phase 3 : Récolte

Recevez de la réserve générale les tuiles Marchandise orange correspondant au symbole de récolte de la manche en cours. Ce symbole figure sous la case de la table de banquet d'où vous avez pris votre nouveau Viking.

Au fil des 8 manches, vous recevez ces récoltes :



Prenez une fois chacune les tuiles Marchandise indiquées dans la réserve générale et placez-les dans votre réserve personnelle.

Symbole de récolte	Tuiles Marchandise
2+3	Céréales et chou
1	Pois, haricots et lin
1-3	Pois, haricots, lin, céréales et chou
1+4	Pois, haricots, lin et fruits
—	Vous ne recevez aucune récolte.

Dans la partie courte, les récoltes sont réparties autrement (→ p. 27).

Phase 4 : Effectuer des actions

C'est la phase principale du jeu. Les cases du plateau d'actions sont réparties en 5 colonnes, de A à E, et en 18 lignes numérotées selon leur fonction. La couleur de fond indique la fonction des cases. *(Les effets des cases d'action sont expliqués après le déroulement du jeu, p. 16. L'illustration de chaque case devrait vous permettre de comprendre la plupart des actions.)*

Gernot : Lors de votre première partie, le nombre de cases d'action peut sembler intimidant. Commencez par explorer les possibilités du jeu. Les premières manches servent à préparer la suite. Les décisions vraiment importantes surviennent généralement plus tard.

À votre tour : placer des Vikings et agir

Dans l'ordre du tour, placez des Vikings de votre place du Thing sur exactement 1 case d'action libre et effectuez aussitôt son ou ses actions. Les cornes à boire du plateau d'ordre du tour indiquent l'ordre des joueurs. Continuez ainsi jusqu'à ce que personne ne puisse ou ne souhaite plus placer de Vikings de sa place du Thing.

- Si une case propose plusieurs actions partielles, vous choisissez leur ordre.
- Vous n'êtes pas obligé d'effectuer toutes les actions partielles. Vous ne pouvez toutefois occuper une case que si vous effectuez au moins 1 de ses actions partielles *(payer le coût d'une action partielle suffit, même sans pouvoir profiter de son effet).*
- Chaque case d'action ne peut être occupée qu'une fois par manche, sauf avec votre tuile Copie d'action (→ encadré).



Copie d'action : Après avoir débloqué votre tuile Copie d'action (→ p. 14), vous pouvez l'utiliser une fois par manche pour occuper une case d'action déjà occupée par des Vikings d'une autre couleur. Retournez alors la tuile. Le joueur dont vous copiez l'action reçoit **1 pièce d'argent de la réserve générale** *(pas de vous !)*. Chaque case ne peut être occupée qu'une fois par manche grâce à une copie d'action.



Les colonnes du plateau d'actions

La colonne détermine le nombre de Vikings à placer sur ses cases : une case de la colonne B exige exactement 1 Viking. Celles des colonnes C et D exigent respectivement exactement 2 ou 3 Vikings.

Les colonnes A et E sont particulières : dans la colonne A **(Début)**, vous ne pouvez placer que votre premier Viking de la manche. Dans la colonne E **(Fin)**, vous ne pouvez placer que votre dernier Viking. Vous ne pouvez pas utiliser la colonne E plus tôt *(autrement dit, il ne doit plus vous rester de Vikings après y avoir placé un Viking).*

Les règles suivantes s'appliquent aussi :



- Si vous occupez une case de la colonne D, **piochez 1 carte Métier** avant d'effectuer son action.
- Si vous occupez une case portant une tuile Action de Kaupang d'un autre joueur (→ Placer des tuiles Action de Kaupang), celui-ci reçoit **1 pièce d'argent de la réserve générale** *(pas de vous !)*.



- Lorsque vous occupez une case, vous pouvez y placer **1 Viking supplémentaire pour piocher 1 carte Arme et jouer 1 carte Métier**, avant ou après l'action. Cela vaut aussi dans les colonnes A et E.

Exemple : Pour une action de la colonne C, vous placez 3 Vikings au lieu de 2 afin de piocher 1 carte Arme et de jouer 1 carte Métier avant d'effectuer l'action.

Cases doubles à 1 ou 2 joueurs

À 1 ou 2 joueurs, la partie supérieure du plateau d'actions comporte des cases qui s'étendent sur deux lignes reliées par « OU ». Chacune compte comme une seule case, utilisable une fois par manche, pour l'effet situé au-dessus ou au-dessous du « OU ».



Sur la case ci-contre, le joueur construit soit un bâtiment, soit un navire. Toute la case est alors considérée comme occupée.

Placer des tuiles Action de Kaupang

Au début de la partie, certaines cases du plateau d'actions sont vides. En découvrant des Kaupangs (→ p. 23), vous pouvez débloquer des tuiles Action à placer sur le plateau d'actions.

Au lieu d'effectuer une action normale, vous pouvez placer une de vos **tuiles Action débloquées** sur le plateau d'actions, puis y placer aussitôt le nombre de Vikings requis pour effectuer l'action indiquée. Il est interdit de poser une tuile Action sans l'utiliser aussitôt en y plaçant des Vikings.

Chaque tuile a un emplacement précis, indiqué par des **coordonnées** au verso *(ainsi que sur le plateau ou le bâtiment où elle se trouvait initialement).*

Respectez les règles suivantes :

- Dans les colonnes A ou E, placez la tuile sur une case vide. Vous pouvez alors poser et utiliser cette tuile Action même s'il ne s'agit pas de votre premier ou dernier Viking de la manche.
- En plaçant une tuile Action dans la **colonne A**, recevez **1 pièce d'argent de la réserve générale** comme bonus unique de pose. *(L'icône du plateau d'actions sert de rappel.)*
- Les **tuiles Action améliorées** se posent sur des cases d'action imprimées et les améliorent *(par exemple en réduisant leur coût).*
- Vous pouvez poser une tuile Action améliorée même si sa case est déjà occupée. Couchez tous les Vikings présents sur cette case, puis placez-y les vôtres comme d'habitude. La case reste occupée, mais peut être utilisée à nouveau grâce à une copie d'action. *(C'est le seul cas où des Vikings de plus de deux couleurs peuvent occuper la même case.)*
- Chaque fois qu'un autre joueur place des Vikings sur une tuile Action que vous avez posée, recevez **1 pièce d'argent de la réserve générale** *(pas de ce joueur !)*. S'il utilise sa copie d'action, le joueur dont les Vikings occupaient déjà la case reçoit aussi 1 pièce d'argent.

Vous placez sur la case 2A la tuile Action du Kaupang Dublin, débloquée auparavant, et recevez 1 pièce d'argent de la réserve. Comme vous devez l'utiliser aussitôt, vous y placez 1 Viking et effectuez l'action indiquée.



Passer et nouvel ordre du tour

Dès que vous avez placé votre dernier Viking, votre phase d'action prend fin. Déplacez votre corne à boire vers la case libre la plus basse de l'autre colonne, sans dépasser votre nombre de joueurs. Autrement dit : plus tôt vous terminez, plus tard vous jouerez à la manche suivante.

Bleu a placé tous ses Vikings en premier et déplace sa corne à boire sur la case 3 de l'autre colonne.



Vous pouvez aussi renoncer à placer tous vos Vikings et passer volontairement. Dans ce cas également, déplacez votre corne à boire.

La phase d'action prend fin lorsque tous les joueurs ont placé tous leurs Vikings disponibles ou ont passé.

- Le nouvel ordre du tour correspond à la position des cornes à boire sur le plateau d'ordre du tour.
- Après avoir déplacé votre corne à boire, vous ne jouez plus durant cette phase d'action, jusqu'à ce que toutes les cornes aient été déplacées.

Actions possibles à tout moment

Plusieurs actions peuvent être effectuées **à tout moment de la partie et aussi souvent que vous le souhaitez**, même pendant une action principale ou hors de votre tour. Les voici pour mémoire ; elles seront expliquées plus loin :

- Couvrir vos plateaux et bâtiments (→ p. 12)
- Acheter un navire (→ p. 12)
- Équiper un navire (→ p. 12)
- Envoyer un navire (→ p. 15)

Phase 5 : Recevoir les revenus

Le jeu distingue les revenus des bonus. Durant cette phase, recevez en pièces d'argent le revenu de chacune de vos « diagonales de revenu ». Les bonus sont reçus plus tard, à la phase 8, sous forme de marchandises.

IMPORTANT : Dans la partie normale en 8 manches, cette phase est ignorée lors de la dernière manche. Vous ne recevez donc aucun revenu à la manche 8.

Durant la partie, vous couvrez les cases de la zone de placement de votre plateau personnel avec des tuiles *(et éventuellement du minerai et de l'argent)*. Le **plus petit nombre non couvert** sur cette « diagonale de revenu » détermine la quantité d'argent reçue.



Sur cette diagonale de revenu, 5 est le plus petit nombre non couvert. Elle rapporte donc 5 pièces d'argent.

- Comme expliqué dans les « Règles de placement sur le plateau personnel » (→ p. 13), les cases de la diagonale de revenu se couvrent uniquement dans l'ordre croissant, du coin inférieur gauche au coin supérieur droit.

Gernot : Lorsque vous expliquez le jeu, il peut être utile de détailler ici les règles de couverture du plateau personnel : elles sont essentielles pour déterminer les revenus.

- Durant la partie, vous pouvez obtenir d'autres zones de placement, souvent dotées de nouvelles diagonales de revenu. Les mêmes règles s'y appliquent que sur votre plateau personnel. Durant cette phase, recevez le revenu de chacune de vos diagonales de revenu.

Phase 6 : Reproduction des animaux

Durant cette phase, vos animaux peuvent entrer en gestation ou donner naissance à un petit. Vos moutons, chevaux et bovins peuvent se reproduire une manche sur deux. Leurs tuiles ont donc deux faces distinctes : le recto indique « non gestante », le verso « gestante ». Les porcs, eux, se reproduisent à chaque manche et n'ont donc pas de verso « gestante ».



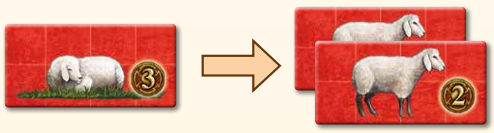
non gestante (debout, sans prairie)



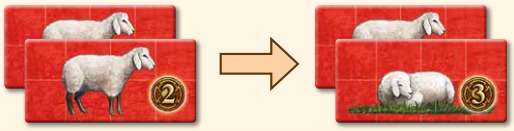
gestante (couchée dans une prairie)

Pour les moutons, bovins et chevaux, la règle est toujours la suivante : **(A)** soit exactement 1 animal gestant donne naissance à exactement 1 petit ; **(B)** soit exactement 1 animal entre en gestation. Voici ces règles illustrées avec les moutons :

A. Si vous avez au moins 1 mouton sur sa face gestante, retournez exactement 1 de ces moutons sur sa face non gestante et prenez exactement 1 mouton supplémentaire dans la réserve générale. Placez-le dans votre réserve, face non gestante visible. Si plusieurs moutons sont gestants, un seul donne naissance ; les autres restent gestants.



B. Si aucun mouton n'est gestant mais que vous avez au moins 2 moutons non gestants, retournez exactement 1 d'entre eux sur sa face gestante. Il donnera naissance lors de la phase de reproduction de la manche suivante.



Pour les porcs, la règle est la suivante :

- Si vous avez **au moins 2 porcs**, prenez exactement 1 porc supplémentaire dans la réserve générale.



Exemples de reproduction

- *Vous avez 3 moutons non gestants et 1 mouton gestant. Ce dernier donne naissance et est retourné ; les autres restent non gestants. Après cette phase de reproduction, vous avez 5 moutons non gestants.*
- *Vous avez 4 moutons non gestants. Exactement 1 d'entre eux est retourné sur sa face gestante, pas davantage.*

- *Vous avez 2 moutons gestants. L'un donne naissance et est retourné ; l'autre reste gestant.*
- *Vous avez 6 porcs et obtenez 1 porc supplémentaire par reproduction.*
- *Vous avez 1 mouton gestant et 1 non gestant. Durant la phase d'action, vous échangez le mouton non gestant contre d'autres marchandises. Durant la reproduction, le mouton gestant donne tout de même naissance, même s'il est désormais seul.*

Gernot : Les porcs, moutons et bovins rapportent assez peu de points de victoire. Il peut donc être utile de les échanger ou de les améliorer en tuiles Marchandise vertes durant la partie. L'élevage des chevaux peut rester intéressant jusqu'à la fin, ce qui reflète leur importance sociale particulière.

Phase 7 : Banquet et grange à impôts

Durant cette phase, vous devez satisfaire vos Vikings par un banquet et payer vos impôts au roi.

Banquet

Pour le banquet, remplissez les cases de la table de banquet de votre plateau personnel qui ne contiennent pas de Vikings.



Dans cet exemple, seuls 2 Vikings restent sur la table de banquet : il faut donc remplir 9 cases pour le banquet.

Remplissez ces cases vides avec des tuiles Marchandise orange et rouges de votre réserve et/ou des tuiles « 1 pièce d'argent ». Respectez les règles suivantes :

- **Les tuiles de même couleur ne peuvent pas se toucher** *(ni orange contre orange, ni rouge contre rouge).*
- Les pièces d'argent peuvent se toucher.
- Les matériaux de construction, comme le minerai, sont interdits sur la table de banquet.
- Si vous servez plusieurs fois le **même type de marchandise** *(comme la viande salée dans l'exemple suivant)*, seule la première tuile peut être placée horizontalement sur la piste. Toutes les suivantes du même type doivent être placées verticalement, ce qui est moins avantageux. *(Les tuiles carrées ne sont naturellement pas concernées.)*



La légende sous la table de banquet illustre ces règles.



Il est généralement préférable de ne servir qu'une viande salée par banquet. Les haricots peuvent, eux, être servis plusieurs fois sans inconvénient.

- La première tuile d'un type peut aussi être placée verticalement. *(Cela peut aider à respecter la règle ci-dessus.)*
- Vous ne pouvez pas dépasser la longueur de la table de banquet. Si, exceptionnellement, vous placez du chanvre ou de la bière légère verticalement, la tuile peut dépasser au-dessus de la table.

Grange à impôts



La grange à impôts comporte trois rangées. Pour payer vos impôts, remplissez entièrement 1 rangée de votre choix avec des tuiles Marchandise des couleurs appropriées, des matériaux de construction et/ou des tuiles « 1 pièce d'argent » de votre réserve.

Respectez les règles suivantes :

- Chaque tuile doit couvrir au moins une case de sa couleur, mais peut déborder sur des rangées d'autres couleurs. Elle ne peut toutefois jamais dépasser le contour de la grange à impôts.
- Les tuiles peuvent être placées horizontalement ou verticalement. Toutes peuvent se toucher, même celles de même type.
- Les matériaux de construction sont autorisés. Le bois et la pierre occupent toujours exactement une case : placez-les donc debout.

La règle permettant aux tuiles de déborder sur des rangées d'autres couleurs permet de remplir tout ou partie d'une rangée avec des tuiles d'une couleur inférieure *(et inversement)*. Ainsi, une tuile Fruits en bas à gauche est assez grande pour déborder sur la rangée verte et la remplir entièrement. Si vous utilisez une tuile Herbes ou Porc pour remplir une rangée supérieure, vous devez aussi combler le « creux » de cette tuile en U *(voir les exemples ci-dessous)*.

Vous devez remplir la table de banquet, puis la grange à impôts si vous le pouvez *(vous ne pouvez pas y renoncer volontairement)*. Si vous ne pouvez pas remplir la grange à impôts, remplissez la rangée où il resterait le moins de cases libres.

Exemples pour la grange à impôts



Une seule tuile Fourrure suffit à remplir entièrement la rangée verte.



Les tuiles peuvent librement être remplacées par de l'argent et des matériaux de construction debout.



1 tuile Haricots remplit déjà 2 cases de la rangée rouge. Les 3 autres peuvent, par exemple, être remplies par 1 tuile Hydromel et 1 tuile Œuf.



Les tuiles pouvant déborder sur d'autres couleurs, 1 tuile Fruits ou 3 tuiles Lin verticales suffisent à remplir la rangée verte.



La tuile Herbes en U remplit une ligne supérieure (la rouge à gauche, la verte à droite). Dans les deux cas, son creux doit aussi être rempli.



Cette tuile Cochon déborde seulement sur une ligne inférieure : son creux peut donc rester vide.

Pénalités du Thing

Pour chaque case de votre table de banquet que vous ne pouvez pas remplir selon les règles, prenez 1 tuile « pénalité du Thing ». Si vous ne pouvez remplir entièrement aucune ligne de la grange à impôts, prenez au total 1 pénalité du Thing pour celle-ci. *(Vous pouvez recevoir plusieurs pénalités à la fois. Elles sont toutefois rares : vous remplissez toujours la table de banquet et la grange à impôts après avoir reçu votre revenu en argent et disposez donc généralement d'assez de pièces.)*



Chaque pénalité du Thing vous fait perdre **3 points** en fin de partie. Toute pénalité reçue reste dans votre réserve jusqu'à la fin.

À la fin de cette phase, remettez toutes les tuiles de votre table de banquet et de votre grange à impôts dans la réserve générale.

Phase 8 : Recevoir les bonus

Recevez le gain de chaque case Bonus visible de vos plateaux et bâtiments que vous avez entièrement entourée. (→ Règles de placement du plateau personnel, p. 13.)

Prenez les tuiles Marchandise ou matériaux correspondants dans la réserve générale et placez-les dans votre réserve personnelle.

- Vous devez normalement couvrir les 8 cases voisines. Si la case Bonus est au bord d'une zone de placement, il y a moins de cases à couvrir.
- En cours de partie, vous pouvez obtenir d'autres zones de placement contenant d'autres cases Bonus. Vous recevez leurs bonus lors de cette phase, selon les mêmes règles.
- Vous recevez tous les bonus simultanément. *(Vous ne pouvez pas placer aussitôt un bonus reçu pour entourer une autre case Bonus et en recevoir immédiatement le gain.)*



Ce plateau personnel rapporte 1 bois, 1 œuf et 1 minerai à chaque manche.

Le bonus Pierre, en bas à droite, n'est pas encore entièrement entouré : il n'est donc pas actif. Le bonus Bois étant au bord gauche, seules 5 cases voisines devaient être couvertes (au lieu de 8).

Gernot : Il est souvent judicieux d'augmenter votre revenu avant la phase de revenu en plaçant des tuiles et de l'argent, puis d'utiliser cet argent avant la phase de bonus pour entourer d'autres cases Bonus. (Ainsi, l'argent reçu grâce au plateau de l'exemple ci-dessus peut aussitôt activer le bonus Pierre, en bas à droite.)

Phase 9 : Piocher une arme

Chaque personne pioche 1 carte Arme et la place face visible dans sa réserve personnelle.

En piochant, vous pouvez aussi obtenir des épées longues et des haches : ces armes ne sont pas distribuées à la mise en place (sauf avec la carte de départ n°1).



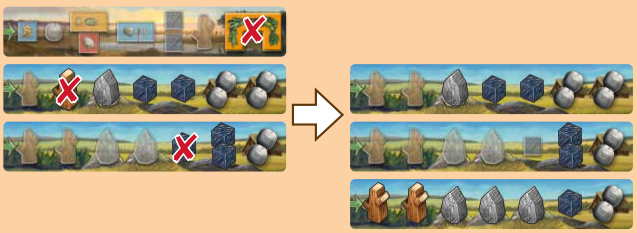
Phase 10 : Révéler et ajuster les Terrains

Les bandelettes Terrain fournissent des matériaux et de l'argent à acquérir durant la phase d'actions (→ Terrains, p. 18). Les bandelettes initiale et finale fournissent même des marchandises et des navires.

Sur chaque bandelette Terrain en jeu, videz la case occupée la plus à gauche *(la plus proche de la flèche verte)*. Remettez les matériaux et tuiles retirés dans la réserve générale.

- Chaque bandelette Terrain comporte exactement 7 cases. Si 2 matériaux ou tuiles sont empilés, ils occupent la même case (et sont donc retirés ensemble).
- Dès qu'une bandelette Terrain est vide, retirez-la du jeu.

Ensuite, s'il y a moins de 2/3/3/4 bandelettes Terrain en jeu à 1/2/3/4 personnes, révélez-en une nouvelle et placez-y les matériaux et tuiles indiqués. Sinon, retirez la première bandelette de la pile et remettez-la dans la boîte.



La bandelette du haut a été vidée et retirée. Une nouvelle bandelette a été ajoutée en bas.

Phase 11 : Récupérer les Vikings placés

Reprenez tous vos Vikings du plateau d'actions et remettez-les sur votre place du Thing. Si nécessaire, retournez votre tuile Copie d'action sur son recto. Poursuivez avec la phase 1 de la manche suivante.



NAVIRES ET RÈGLES DE PLACEMENT

Certaines actions peuvent être effectuées à tout moment et autant de fois que vous le souhaitez, même, en général, pendant votre action principale : acheter, équiper et envoyer des navires, ou placer des tuiles de votre réserve sur vos plateaux et bâtiments.

Navires

Il existe cinq types de navires. Ils servent à diverses actions du plateau d'actions et peuvent être envoyés sur certains plateaux Kaupang et bâtiments (→ p. 15).

La couleur des voiles répartit les cinq types de navires en trois groupes : les voiles jaunes servent surtout (mais pas exclusivement) à la pêche, les bleues au commerce lointain, et les rouges aux raids.

Outre leurs voiles, les navires diffèrent par la taille de leur tuile et leurs points de victoire. Leur capacité de transport, en bas à gauche, intervient lorsque vous les envoyez (→ p. 15).

Navires jaunes : bateau de pêche (à gauche) et skuta (à droite)

Points de victoire



Navires bleus : knarr (à gauche) et nef (à droite)



Seul navire rouge : drakkar

Capacité de transport



Acheter des navires

Vous pouvez acheter des navires à tout moment, avec les pièces d'argent de votre réserve. Un navire coûte 1 argent de plus que sa valeur en points de victoire. Son prix figure aussi en bas à droite de votre plateau personnel. *(Vous pouvez également construire vos navires avec du bois. → Cases d'action / Construction navale, p. 17.)*



Bateau de pêche : 4 argent,
skuta : 5 argent,
knarr : 6 argent,
nef : 7 argent,
drakkar : 9 argent.

Le nombre de navires en réserve est illimité. Votre plateau personnel n'a toutefois que sept quais : trois petits, trois grands et un quai pouvant accueillir un petit ou un grand navire. Placez chaque navire acheté ou construit sur un quai de la bonne taille. Vous ne pouvez pas placer de petits navires sur les trois grands quais.

Équiper les navires

Vous pouvez équiper vos navires à tout moment *(même juste avant une action, mais pas pendant)* en plaçant du minerai de votre réserve sur les cases prévues de vos bateaux de pêche et drakkars. Vous améliorez ainsi vos chances à la pêche et lors des raids (→ p. 21).

Le minerai placé sur un navire ne peut plus être retiré *(sauf si une action l'autorise expressément)*.

Les navires jaunes ont déjà 1 minerai imprimé.



Le bateau de pêche peut recevoir 1 minerai de plus (pas le skuta).



Les drakkars peuvent recevoir jusqu'à 3 minerais.

Les navires bleus n'ont pas de minerai et ne peuvent en recevoir.

Recouvrir plateaux et bâtiments

Règles générales de placement

Une zone de placement est un espace encadré composé de cases carrées vertes. Votre plateau personnel, les plateaux Kaupang et les bâtiments en comportent.

Recouvrir est une action libre : vous pouvez le faire à tout moment et aussi souvent que vous le voulez. Les règles suivantes s'appliquent :

- Les tuiles placées dans une zone ne doivent pas dépasser du cadre imprimé.
- Les tuiles ne doivent jamais se chevaucher, même partiellement.
- Une tuile placée sur un plateau ou bâtiment ne peut plus être retirée.
- Vous pouvez toutefois poser provisoirement des tuiles durant une manche pour préparer leur disposition.

Gernot : Il arrive qu'une règle de placement soit enfreinte par mégarde. Si cette erreur est découverte trop tard, appliquez la règle « Tuiles Marchandise mal placées », page 25.

Placement sur le plateau personnel

Vous pouvez recouvrir votre plateau personnel à tout moment avec des tuiles Marchandise bleues ou vertes, des tuiles Spéciales grises, des pièces d'argent et du minerai (aucune autre tuile ni matériau n'est permis).

Les règles suivantes s'appliquent :

- Deux tuiles vertes ne peuvent pas être adjacentes, mais peuvent se toucher en diagonale.
- Les tuiles bleues peuvent être adjacentes entre elles, de même que les tuiles Spéciales, les pièces d'argent et les minerais.



La légende sous la zone de placement illustre ces règles.

Gernot : Même si les tuiles placées ne peuvent plus être retirées, posez-en généreusement avant de recevoir revenus et bonus. Mieux vaut placer les grandes tuiles sur le plateau que les garder en réserve.

Placement sur les plateaux Kaupang

Les mêmes règles s'appliquent que sur le plateau personnel. Vous pouvez les recouvrir à tout moment de tuiles Marchandise bleues ou vertes, de tuiles Spéciales grises, de pièces d'argent et de minerai (aucune autre tuile ni matériau n'est permis). Exception : un transport maritime permet de placer des tuiles orange et rouges (→ Cases Navire, p. 15).

Certains plateaux Kaupang ont des particularités décrites dans les livrets Kaupang.



La légende en haut à droite de chaque Kaupang illustre ces règles.

Placement sur les bâtiments

Vous pouvez recouvrir vos bâtiments standard à tout moment de tuiles Marchandise de toute couleur (bleu, vert, rouge, orange), de tuiles Spéciales grises et de pièces d'argent. Les bâtiments Kaupang n'acceptent normalement les tuiles orange que par transport maritime (→ Cases Navire, p. 15). Aucun des deux types de bâtiments n'accepte de minerai.





Comme l'indiquent leurs légendes, seuls les bâtiments standard (à gauche) acceptent normalement les tuiles orange.

De plus :

- Deux tuiles rouges ne peuvent pas être adjacentes, ni deux tuiles orange, mais elles peuvent se toucher en diagonale.
- Les tuiles vertes et bleues peuvent être adjacentes à leur couleur, de même que les tuiles Spéciales entre elles et les pièces d'argent entre elles.
- Les cases et zones entourées d'un épais cadre vert ne peuvent pas être recouvertes (comme les colonnes au centre des maisons longues).



Certains bâtiments Kaupang ont des particularités décrites dans les livrets Kaupang.

Cases Bonus (ornements gris)

Les cases Bonus ont des ornements gris aux angles et un symbole de gain au centre. Recevez ce gain (généralement des tuiles Marchandise ou des matériaux) en bonus lors de la phase 8 de chaque manche (→ p. 9), à condition d'avoir couvert toutes les cases voisines sans couvrir la case Bonus elle-même.

Il faut normalement couvrir les 8 cases voisines. Une case au bord de la zone a moins de voisines à couvrir. *(C'est le cas sur de nombreux plateaux Kaupang : ces bonus sont donc plus faciles à entourer.)*

Les cases Bonus sont considérées comme déjà couvertes dès le début. Vous pouvez néanmoins les recouvrir comme des cases vides *(ce qui est rarement utile, puisque vous renoncez définitivement à leur bonus).*



Votre plateau personnel possède 6 cases Bonus différentes.

Ici, la case Œuf, en bas à gauche, est entièrement entourée et rapporte donc 1 œuf par manche. Pour le bonus Bois au bord gauche, il suffit de couvrir 5 cases voisines (au lieu de 8) pour recevoir le bois à chaque manche.

Diagonale de revenu

Les cases aux grands chiffres (0, 1, 2, 3, 4…) forment la diagonale de revenu d'une zone de placement (→ Recevoir le revenu, p. 9).

Leur recouvrement suit cette règle particulière :

Vous ne pouvez couvrir une case Revenu de la diagonale que si vous couvrez aussi (ou avez déjà couvert) toutes les cases situées :

- à gauche de cette case ;
- sous cette case ;
- dans le rectangle en bas à gauche de cette case.



Pour couvrir la case Revenu « 3 », vous devez d'abord couvrir toutes les cases de la zone encadrée.

L'alternance des couleurs de fond sur votre plateau personnel vous aide à respecter cette règle. Les plateaux Kaupang et les bâtiments peuvent aussi comporter une diagonale de revenu.



Ici, une seule tuile Laine suffit à couvrir les cases Revenu « 3 » et « 4 » : toutes les cases nécessaires seraient alors couvertes. (Vous renonceriez toutefois au bonus Minerai.)

Rappel : les cases Bonus sont considérées comme déjà couvertes ; inutile donc de les couvrir (mais c'est permis). Les cases de déblocage ne peuvent pas être couvertes et ne comptent donc pas pour la diagonale de revenu.

Certains plateaux Kaupang ont plusieurs zones de placement. Les cases à gauche et sous la case Revenu doivent tout de même être couvertes, même dans une autre zone. Cela vaut aussi pour les cases Construction (palissades, murs et tombes) (→ p. 15).



Pour couvrir la case Revenu « 2 », il faut aussi couvrir les cases de la zone gauche, dont les deux cases Palissade.

Gernot : Les règles de la page précédente permettent de couvrir les cases à points négatifs du plateau personnel sans couvrir celles en bas à gauche. Veillez toutefois à ne pas couvrir une case Revenu plus élevée si des cases restent vides en dessous et à sa gauche. C'est particulièrement utile en fin de partie.

Cases à effet immédiat (ornements jaunes)



Les cases à effet immédiat ont des ornements jaunes et se composent de quatre cases en carré de 2 × 2. Dès que vous couvrez la dernière de ces cases, appliquez aussitôt l'effet, une seule fois.

Votre plateau personnel comporte deux cases à effet immédiat identiques : les couvrir entièrement permet de jouer aussitôt 1 carte Métier.

Ces cases ne sont pas considérées comme couvertes dès le départ (contrairement aux cases Bonus). Recouvrez-les comme des cases vides.

Cases de déblocage (ornements / flèches verts)

Les cases de déblocage sont entourées d'ornements ou de flèches verts et reçoivent une tuile en début de partie.



Elles ne font pas partie de la zone de placement et ne peuvent donc pas être couvertes. Dès que vous couvrez toutes les cases voisines, vous débloquez la tuile qui s'y trouve et la retirez.

La case de déblocage de votre plateau personnel vous donne votre tuile Copie d'action. Une fois débloquée, placez-la face active visible sur votre place du Thing. Vous pouvez dès lors l'utiliser une fois par manche (→ p. 7).



Débloquer des bâtiments

Chaque Kaupang comprend 1 ou 2 bâtiments marqués d'une rune. Ces bâtiments Kaupang ne sont pas immédiatement constructibles à la découverte du Kaupang. Vous devez d'abord les débloquer en couvrant toutes les cases voisines de la case de déblocage portant la même rune sur le plateau Kaupang. Le bâtiment devient alors disponible pour de futures actions de construction (détails sur les bâtiments Kaupang → p. 17).



Le Kaupang de Skiringssal comprend 2 bâtiments. Couvrez les 4 cases voisines, en haut à gauche, pour débloquer la fonderie de bronze.





Il suffit de 2 cases pour débloquer le bas fourneau.



Empilez vos bâtiments non construits sous vos deux tuiles Disponibilité : ceux qui ne sont pas encore constructibles sous la rouge, et les bâtiments débloqués sous la verte. Vous en garderez ainsi une vue claire.

Gernot : Les runes viennent du Futhark ancien, écriture utilisée par les peuples germaniques du IIe au VIIIe siècle de notre ère. La rune F (Fehu) signifie bétail, propriété ou richesse ; D (Dagaz) signifie jour.

Débloquer des tuiles Action

Chaque plateau Kaupang et certains bâtiments Kaupang comportent une tuile Action, placée sur le plateau à la découverte du Kaupang. Ces tuiles doivent aussi être débloquées en couvrant toutes les cases voisines.

Retirez alors la tuile Action du plateau et placez-la dans votre réserve. Les coordonnées près de sa case (et au dos de la tuile) indiquent où la placer sur le plateau d'actions durant la phase d'actions (utilisation des tuiles Action → p. 8).



Avec seulement 2 cases voisines, la tuile Action du plateau Skiringssal se débloque vite. Vous pouvez ensuite la placer sur la case 13B du plateau d'actions.

Cases Construction : palissades, murs et tombes

Certains plateaux Kaupang et bâtiments comportent des constructions : palissades, murs et tombes. Vous pouvez remplir leurs cases à tout moment :

- Une case Palissade avec 1 bois.
- Une case Mur avec 1 pierre.
- Une case Tombe avec 1 tuile Pierre runique.

Une construction dont toutes les cases sont remplies rapporte en fin de partie les points bonus indiqués en haut à gauche du plateau Kaupang ou du bâtiment.

Les cases Construction sans symbole de points négatifs (comme celle tout à gauche de l'exemple d'Helsingborg ci-dessous) sont considérées comme déjà remplies et ne peuvent donc pas l'être à nouveau.

La règle générale s'applique : les matériaux placés ne peuvent plus être retirés (ils font d'ailleurs souvent partie d'une diagonale de revenu).

Cases de stockage

Le bâtiment standard Remise et certains bâtiments Kaupang ont des cases de stockage permettant d'éviter des points négatifs. Vous pouvez y placer à tout moment les matériaux ou tuiles Marchandise indiqués, et les reprendre à tout moment pour un autre usage : ils ne sont comptés qu'en fin de partie.



Ici, 1 pierre est déjà stockée : seuls 2 points négatifs restent visibles.

Cases Navire et transport maritime

Certains plateaux Kaupang et bâtiments ont des cases Navire. À tout moment, vous pouvez y placer des navires adaptés de vos quais, sur des cases vides, pour les « envoyer ».



Cette case accepte une voile bleue : un knarr ou une nef.

Chaque case précise le type de navire accepté (navires → p. 12).

Le navire envoyé couvre les points négatifs de la case, mais ses propres points de victoire ne compteront plus en fin de partie. Le minerai dont il était équipé est perdu : remettez-le dans la réserve générale.

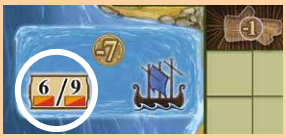
Envoyer un navire déclenche un transport maritime. Vous pouvez alors, immédiatement et une seule fois, placer des tuiles orange et rouges de votre réserve dans la zone où vous avez placé le navire. Sa capacité de transport indique la taille totale des tuiles autorisées. Une tuile a une taille égale au nombre de cases qu'elle couvre. Répartissez librement cette capacité entre une ou plusieurs tuiles.







À gauche, il manque encore une tombe. Au centre, le mur de gauche est terminé et vaut 3 points ; la palissade de droite n'est pas encore commencée.



Sur cette case, vous pouvez envoyer un knarr de capacité 6 ou une nef de capacité 9.

Les deux navires offrent de nombreuses combinaisons, à condition de respecter leur capacité de transport.



De plus :

- Le transport maritime déroge aux règles de placement habituelles : c'est le seul moyen de placer des tuiles orange dans les bâtiments de Kaupang, ou des tuiles orange et rouges sur les plateaux Kaupang.
- Les tuiles rouges ne peuvent pas être adjacentes entre elles, ni les tuiles orange entre elles ; elles peuvent toutefois se toucher en diagonale.

Une fois toutes les tuiles placées, le transport maritime prend fin, même si la capacité du navire n'est pas entièrement utilisée *(vous ne pouvez pas livrer le reste plus tard)*.



Ce knarr a transporté 4 tuiles sur ce plateau Kaupang, pour une taille totale de 6, le maximum autorisé.

LES CASES D'ACTION

Le plateau d'actions comporte de nombreuses cases, réparties en catégories de couleurs détaillées ci-dessous. *(Leur utilisation générale est expliquée page 7, dans « Phase 4 : Effectuer des actions ».)*

Nous présentons ici le fonctionnement général des catégories, sans détailler chaque case. Toutes emploient les mêmes symboles : vous comprendrez donc immédiatement la plupart d'entre elles. L'annexe détaille toutes les cases d'action, ainsi que les actions des tuiles Action initiales et de Kaupang qui peuvent être placées sur les cases vides du plateau d'actions.

D'abord, deux règles de base :

- De nombreuses actions donnent des tuiles. Prenez chaque tuile gagnée dans la **réserve générale** *(les boîtes de marchandises)* et placez-la dans votre **réserve personnelle**, devant vous. Remettez les tuiles dépensées de votre réserve personnelle dans la réserve générale.
- Certaines actions exigent un type de navire précis, indiqué par la couleur des voiles ou par une valeur en points de victoire dans un petit symbole de navire. Vous ne devez pas céder le navire pour effectuer ces actions. Un même navire peut donc servir plusieurs fois au cours d'une manche pour différentes actions.

Exemple : *Si votre port ne contient qu'un seul drakkar, vous pouvez l'utiliser :*

- *d'abord pour un raid ;*
- *puis pour découvrir un nouveau Kaupang ;*
- *et enfin, dans la même manche, pour émigrer.*







Tous les types de navires peuvent servir aux raids ; en revanche, l'action bleue de commerce lointain exige une Skuta.

Le « 4 » indique la valeur en points de victoire de ce type de navire.

Gernot : *Toutes les actions évoquées dans l'exemple ci-dessus sont détaillées aux pages suivantes.*

Cases de production (gris)

Les cases d'action grises sont des **cases de production**. Elles comprennent la construction de bâtiments et de navires, ainsi que la transformation, la production textile et l'artisanat.

Échangez **une seule fois** les éléments indiqués à gauche de la flèche grise, pris dans votre réserve personnelle *(généralement des marchandises ou des matériaux de construction)*, contre ceux indiqués à droite, pris dans la réserve générale.

Construction de bâtiments





Sur ces cases d'action, vous pouvez construire :

- un petit bâtiment pour 1 bois ou 1 pierre ;

OU

- un bâtiment moyen pour 1 pierre.

Le chiffre romain du symbole Bâtiment indique sa taille *(et correspond au nombre de Vikings placés sur la case)* :

- 1 Viking pour un petit bâtiment ;
- 2 Vikings pour un bâtiment moyen ;
- 3 Vikings pour un grand bâtiment.

Placez le bâtiment construit devant vous. Vous pouvez dès lors le recouvrir en respectant les « Règles de placement dans les bâtiments » (→ p. 13).

La taille de chaque tuile Bâtiment est ainsi indiquée en haut à droite. Vous avez toujours le choix entre :

- les tuiles Bâtiment standard encore disponibles dans la boîte 14 *(choisissez la face à construire)* et
- les bâtiments de Kaupang débloqués dans votre réserve (→ Découverte, p. 23). Quand vous construisez le deuxième bâtiment d'un Kaupang, ou son unique bâtiment, vous pouvez immédiatement jouer 1 carte Métier *(pas forcément issue de ce Kaupang)*. Le symbole en haut à gauche de vos bâtiments de Kaupang rappelle cette règle.







Ces deux cases offrent 2 actions différentes ; vous pouvez effectuer les deux. Pour 1 pierre ou 1 bois, construisez un bâtiment de la taille indiquée. En plus *(ou à la place)*, vous pouvez construire 1 navire du type illustré : un bateau de pêche coûte 1 bois et 1 argent ; une Skuta, 1 bois et 2 argent.

Construction navale



Construisez le navire le moins cher de la classe indiquée pour 1 bois, ou le plus cher pour 2 bois. *(« Moins cher » et « plus cher » renvoient à sa valeur en points de victoire ou à son prix.)*



Si le navire est bleu, recevez aussi 1 tuile Bière. Prenez le navire construit dans la réserve et placez-le sur un quai de la bonne taille.



Cette case permet de construire un drakkar pour 1 bois et/ou un petit bâtiment pour 1 bois et 1 argent.

Remarque : *En solo et à 2 joueurs, les cases de construction de bâtiments et de navires des colonnes C et D sont réunies. En y plaçant des Vikings, choisissez l'action du haut ou celle du bas (grand symbole OU).*

Transformation / Production textile / Artisanat

Les cases de ces trois catégories suivent le même principe : cédez les éléments à gauche de la flèche grise et prenez **une seule fois** ceux indiqués à droite.



Sur cette case, échangez 1 tuile Céréales orange contre 2 tuiles Bière légère rouges, plus grandes et plus précieuses.

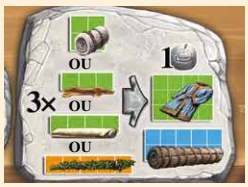
Certaines cases dépendent des tuiles de votre réserve ou permettent de choisir la quantité échangée :



Échangez ici 1 tuile Herbes orange contre 2 tuiles Épices bleues et 2 argent.

Avec au moins 2 animaux *(de n'importe quel type)*, vous pouvez aussi échanger 1 tuile Haricots contre 1 tuile Viande salée.

Avec au moins 4 animaux, vous pouvez échanger 2 Haricots contre 2 Viandes salées *(ou rester à 1 contre 1)*.



Échangez ici **exactement 3** des tuiles Marchandise illustrées contre 1 argent, 1 Vêtement et 1 Vadmal. Les tuiles cédées peuvent combiner librement laine, fourrure, lin et chanvre. *(Vous pouvez donc céder trois tuiles identiques, trois différentes, ou deux identiques et une différente.)*



À la forge, échangez 1 minerai contre 1 tuile portant un symbole de tenailles et 1 carte Arme au hasard. Vous choisirez généralement de forger une tuile Spéciale grise *(16 d'entre elles portent ce symbole)*. Vous pouvez cependant toujours forger à la place une tuile Marchandise bleue « Coffre » ou « Coffre au trésor ».



Cases Animaux (vert)

Les cases vertes se répartissent en trois catégories. Dans la première, **Marché au bétail**, achetez des tuiles Animal rouges. Payez tout ce qui figure à gauche de la case : la somme sous la bourse et, si nécessaire, des tuiles supplémentaires.

1 mouton ou 1 porc coûte 1 argent et 1 tuile Haricots. Pour 2 argent, recevez 1 mouton, 1 cheval ou 1 bovin, face gestante visible *(sur un pré)*.





Les cases de production de la catégorie **Élevage** suivent la règle habituelle : cédez les éléments de gauche et prenez ceux de droite. **Pour la case de la colonne D :** cédez exactement 2 porcs pour recevoir la pièce d'argent et les quatre tuiles illustrées.



Les cases de la catégorie **Produits** sont des cases de gain : recevez exactement les éléments illustrés. Un gain supplémentaire dépend des animaux présents dans votre réserve. **À gauche :** recevez 1 Haricots, 1 Raisin et 1 Ambre. Avec au moins 1 animal *(de n'importe quel type)*, recevez aussi 1 Œuf. **À droite :** recevez les cinq tuiles illustrées, plus 1 Lait si votre réserve contient au moins 1 bovin ou 1 mouton.



Recevez toujours 1 Chanvre. Choisissez ensuite trois gains supplémentaires *(un même gain peut être choisi plusieurs fois)*. Seuls sont disponibles les gains dont vous possédez le type d'animal illustré. Enfin, recevez 1 argent par **gain différent** choisi.

Exemple : *Vous possédez 1 bovin et 3 moutons, mais aucun porc. Vous choisissez deux fois le gain du bovin et une fois celui du mouton. Vous recevez au total 1 Chanvre, 2 Fourrures, 1 Laine et 2 argent.*

> ***Gernot :*** *Autrefois très cultivé, le chanvre servait notamment à fabriquer vêtements, sacs et cordages, ainsi que des compléments alimentaires.*

Terrains et commerce (brun doré)

Terrains

Les cases **Terrains** permettent de prendre des matériaux de construction et de l'argent sur les bandelettes Terrain, et de piocher des cartes Arme. Les bandelettes de début et de fin de partie peuvent même fournir marchandises et navires.



Prenez toujours les éléments d'une bandelette Terrain de **gauche à droite**, en commençant par la case la plus proche de la flèche verte.





Chaque bandelette Terrain comporte exactement 7 cases. Si 2 matériaux ou tuiles sont empilés, ils comptent pour une seule case et sont pris ensemble *(par exemple les 2 minerais ou les 2 argent illustrés)*.

Dès que la dernière case d'une bandelette est vidée, retirez-la immédiatement du jeu ; toute extraction restante sur cette bandelette est perdue.



Action « 3 extractions » : choisissez une bandelette Terrain et prenez-y le contenu de 3 cases au maximum. Vous ne pouvez pas prendre sur plusieurs bandelettes. Recevez aussi 3 cartes Arme au hasard.



Action « 4+1 extractions » : prenez le contenu de 4 cases au maximum sur une bandelette et d'exactement 1 case sur une autre. Vous ne pouvez pas prendre les 5 cases sur la même bandelette. Recevez aussi 1 matériau de votre choix de la réserve et 2 cartes Arme au hasard.



Vous prenez 3 bois et 1 pierre sur la bandelette du haut, et les épices sur la dernière case de l'autre bandelette.



Ici, ne prenez rien sur les bandelettes Terrain ; recevez tous les éléments illustrés : 2 bois, 1 pierre et 1 minerai de la réserve, ainsi que 1 carte Arme au hasard.

Troc

Le troc améliore vos tuiles Marchandise en marchandises plus précieuses. Le chiffre indique **combien de tuiles** améliorer, et le nombre de flèches, **de combien de niveaux**.



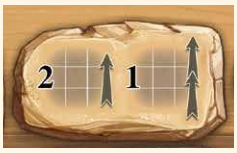
Vous pouvez par exemple améliorer 1 Mouton en 1 Fourrure.



Avec l'action partielle de droite « 1 type de marchandise ↑ », améliorez exactement 1 tuile d'un niveau. Sa forme reste identique. Vous pouvez améliorer :

- une tuile orange → tuile rouge ;
- une tuile rouge → tuile verte ; ou
- une tuile verte → tuile bleue.

Vous pouvez aussi prendre le contenu d'1 case d'une bandelette Terrain.



Une autre case permet d'améliorer au total 3 tuiles Marchandise différentes.

Avec l'action partielle de gauche « 2 marchandises ↑ », améliorez jusqu'à 2 tuiles d'un niveau. Elles peuvent être du même type, mais vous ne pouvez pas améliorer deux fois de suite la même tuile.

Avec l'action partielle de droite « 1 type de marchandise ↑↑ », améliorez exactement 1 tuile deux fois de suite : par exemple orange → verte ou rouge → bleue.

D'autres cases permettent d'améliorer plus de 2 marchandises, ou même de les améliorer de 3 niveaux.

Vos tuiles Animal rouges peuvent aussi être améliorées en tuiles vertes ou bleues : leur grande taille couvre de nombreuses cases sur vos plateaux.

> ***Gernot :*** *Avant d'utiliser ces actions, vérifiez le nombre et le type de marchandises nécessaires au prochain banquet et au paiement des impôts. Pendant la phase d'actions, faites un essai en y plaçant les marchandises nécessaires.*

Commerce lointain (bleu)

De nombreuses tuiles Spéciales grises ont une valeur en argent. Achetez-les sur les cases bleues de **Commerce lointain**, si vous possédez le navire requis et payez le prix total, frais supplémentaires compris. *(Certaines tuiles Spéciales grises s'obtiennent uniquement à la forge ou par des raids.)*



La tuile Marchandise bleue « Défense » a aussi une valeur en argent et peut s'acheter ainsi.

Les trois cases de commerce lointain offrent différentes possibilités et conditions :



Frais : 1 argent → achetez 1 tuile (Skuta requise)



Frais : 2 argent
→ achetez jusqu'à 2 tuiles
(knarr ou nef requis)

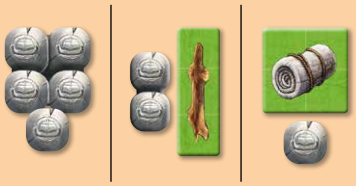


Frais : 3 argent
→ achetez jusqu'à 3 tuiles
(nef requise)

Additionnez les valeurs en argent des tuiles souhaitées et ajoutez une seule fois les frais supplémentaires. Payez le total en argent et/ou en tuiles vertes, librement combinés. La taille d'une tuile verte vaut autant d'argent *(une tuile de 2×2 cases vaut 4 argent)*. Les autres couleurs ne peuvent pas servir au paiement.



Avec la case de la colonne C +2 *(illustrée ci-dessus), vous acquérez les deux tuiles de gauche.*



Vous pouvez payer le total de 5 (1 + 2 + frais) avec 5 argent, 2 argent et 1 Fourrure, ou toute autre combinaison d'argent et de tuiles vertes.

Émigration (jaune)



Sur les cases jaunes d'**Émigration**, retournez un navire de l'un de vos quais et placez-le le plus à gauche possible sur la table de banquet de votre plateau personnel. Il ne sera plus disponible, mais réduit la quantité de nourriture à fournir au banquet (→ p. 10).

Orientez correctement le verso du navire sur la table : bateau de pêche, knarr et drakkar se placent toujours **verticalement** ; Skuta et nef, **horizontalement**.

Émigrer avec ces deux types de navires économise davantage de nourriture au banquet, mais ils coûtent plus cher et rapportent moins de points de victoire.



Placez le navire de votre deuxième émigration à droite du premier. Les cases vides montrent qu'après chaque émigration, le banquet demande moins de nourriture.

À la manche actuelle, vous ne devez par exemple couvrir que 3 cases.

Si la case d'action porte une bourse, l'émigration est payante :

- Avec un knarr/une nef *(bleu)* ou un drakkar *(rouge)*, payez autant d'argent que le numéro de la manche. *(À la manche 3, par exemple, émigrer coûte 3 argent.)* Vous pouvez remplacer tout ou partie du paiement par des tuiles vertes, comme pour le commerce lointain (→ p. 18).
- Avec un bateau de pêche ou une Skuta *(jaunes)*, l'émigration est toujours gratuite.

De plus :

- Reprenez dans votre réserve tout minerai présent sur le navire qui émigre. *(Le symbole Minerai avec une flèche de retour le rappelle.)*



- Dans le cas peu probable où vos nombreuses émigrations ne laissent plus de place pour un navire à cause des Vikings de la table de banquet, vous ne pouvez plus émigrer.

***Gernot :** L'émigration ne vous fait perdre aucun Viking. Ces figurines représentent les chefs de votre clan, qui ne vous abandonneraient jamais.*

Métiers (brun)

Vous commencez avec exactement une carte Métier brun clair (→ Mise en place, p. 4), gardée secrète en main. D'autres cartes, brun foncé, s'ajoutent en cours de partie, depuis la pioche ou en découvrant un Kaupang. Une carte ne produit son effet qu'une fois jouée.

Les cases brunes de la catégorie Métiers permettent de :



piocher cartes

et/ou



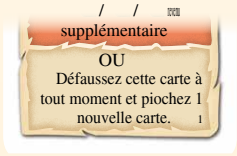
jouer cartes

Le chiffre devant le symbole indique combien de cartes vous pouvez piocher ou jouer.

Deux cases portent une flèche grise d'échange : cédez les éléments à gauche pour effectuer tout ce qui figure à droite.

Piocher des métiers

Piochez toujours les nouveaux métiers dans la pioche face cachée et gardez-les secrets en main. Votre main peut contenir autant de cartes Métier que vous le souhaitez.



Certaines cartes ont un effet « OU » en bas. Si vous en avez une en main, vous pouvez la défausser à tout moment, sans effet, pour piocher un nouveau métier en remplacement. *(Utile si elle ne convient pas à vos projets.)*



Les cases de la colonne D offrent aussi des métiers : chaque fois que vous y placez des Vikings, piochez 1 carte Métier avant d'effectuer l'action.



Sur cette case de la colonne D, piochez 3 métiers au total : 1 pour le bonus de colonne et 2 pour la case elle-même.

Jouer des métiers

Pour jouer un métier, révélez la carte de votre main et appliquez ses instructions. *(Le fonctionnement des cartes Métier est expliqué ci-dessous. Pour une question sur une carte précise, consultez sa description détaillée dans l'annexe.)*



Chaque fois que vous pouvez jouer un métier, vous pouvez à la place le défausser sans effet et prendre le **jeton Points de victoire de valeur la plus élevée** encore disponible. En fin de partie, ces jetons rapportent les points inscrits. Une fois tous les jetons pris, cette option n'est plus disponible.

Outre les cases d'action, d'autres moyens permettent de jouer des métiers :

- Placez 1 Viking supplémentaire sur une case d'action pour jouer 1 métier *(et piocher 1 carte Arme)* avant ou après l'action (→ p. 8).
- Couvrez entièrement une case à effet immédiat de votre plateau personnel pour jouer 1 métier (→ p. 14).





Fonctionnement des cartes Métier

Toutes les cartes Métier ont la même structure :

- En haut à gauche : titre.
- En haut à droite : points de victoire en fin de partie.
- En dessous : effet de la carte.

Si un effet exige d'« avoir » ou de « posséder » un élément *(une tuile Marchandise ou un type d'animal précis, par exemple)*, cet élément doit être dans votre réserve, sans être déjà placé sur vos plateaux.

La barre oblique : OU

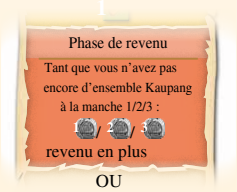
Certaines cartes comportent une barre oblique (« / ») indiquant plusieurs options d'utilisation.

Le plus souvent, vous choisissez l'option à utiliser.



En jouant le Pacificateur, recevez soit 1 bois, soit 1 minerai.

Si plusieurs éléments à barres obliques sont liés, les options se correspondent.



Si vous remplissez la condition de cette carte, recevez 1 argent à la manche 1, 2 argent à la manche 2 et 3 argent à la manche 3.

Si les éléments à barres obliques ne sont pas liés, vous choisissez librement chaque option.



Le Fermier autonome permet de ramener 2 navires de vos Kaupangs à votre plateau personnel. Quel que soit le petit navire choisi, vous choisissez librement le second, un grand navire.

Les cartes Métier se répartissent en cinq catégories :

Cartes immédiates (jaunes)

L'effet jaune s'applique immédiatement, une seule fois, quand vous jouez la carte. Si vous devez posséder ou céder un élément et ne le pouvez pas à cet instant, l'effet est perdu et ne pourra pas être résolu plus tard.

Cartes répétables (bleues)

Les effets bleus peuvent servir autant de fois que souhaité dans la partie, même plusieurs fois de suite.

Certains effets permettent de convertir des tuiles Marchandise à tout moment, même hors de votre tour. D'autres modifient une action ou une règle pour vous : utilisez-les chaque fois que cette action ou règle s'applique.

Cartes à déclenchement (rouges)

Les effets rouges comportent un déclencheur et une récompense. Le déclencheur figure dans une teinte légèrement plus claire.

Si le déclencheur est le début d'une phase, recevez la récompense pendant cette phase. Sinon, recevez-la chaque fois que vous *(ou parfois un autre joueur)* effectuez l'action indiquée.



Avec cette carte, chaque fois que vous réussissez une action de chasse *(déclencheur)*, recevez le contenu d'1 case d'une bandelette Terrain *(récompense)*.

Cartes une fois par manche (brunes)

Leur partie supérieure foncée indique la phase d'utilisation de l'effet et porte le symbole 1×.

La partie inférieure, plus claire, décrit l'effet.

Utiliser l'effet du bas épuise la carte : tournez-la de 90°. L'effet n'est disponible que si la carte n'est pas déjà épuisée. En fin de manche, redressez toutes vos cartes épuisées.



Une fois par manche, en phase d'actions, utilisez ce métier pour une action d'artisanat avec exactement 1 Viking. Épuisez la carte pour recevoir soit 1 pierre, soit 1 minerai, juste avant l'action.

Cartes à condition unique (vertes)

Les effets verts s'appliquent exactement une fois dans la partie, mais pas en jouant la carte *(contrairement aux effets jaunes)*. L'effet se déclenche la prochaine fois, après l'avoir jouée, que vous remplissez la condition indiquée.

Si vous aviez déjà rempli la condition avant de jouer la carte, l'effet ne se déclenche pas immédiatement : vous devez la remplir à nouveau.

Cartes à deux effets

Certaines cartes comportent deux effets de couleurs différentes *(généralement un effet immédiat et un autre type)*. En jouant une telle carte, vous pouvez utiliser les deux effets.

Cas particuliers : tuiles spéciales

Certaines cartes Métier de Kaupang vous donnent la tuile spéciale de l'autre Kaupang de la paire. Prenez alors la tuile indiquée dans la boîte correspondante.





Le Fabricant de tentes de Roskilde vous donne la tuile spéciale Tente de Dublin. Prenez-la dans la boîte du Kaupang correspondant.

Si un effet vous donne une tuile spéciale déjà prise par un autre joueur, recevez à la place autant de pièces d'argent que sa surface. Placez immédiatement ces pièces dans une zone de placement, en reproduisant exactement la forme de la tuile.





Si le Chaudron n'est plus disponible, reproduisez sa forme avec 8 pièces d'argent et placez-les immédiatement.

Chasse, pêche et raids (rouge)

Les cases rouges de chasse, pêche et raids proposent des actions nécessitant un lancer de dé. Le dé à utiliser figure en haut à gauche de chaque case : le dé orange à 7 faces ou le dé bleu à 14 faces.

En règle générale :

À la chasse et à la pêche, cherchez un résultat faible : vous devez le payer avec les cartes Arme illustrées, et parfois du bois. Lors des raids, un résultat élevé est préférable : il détermine la valeur de votre butin. Vous pouvez l'augmenter avec les cartes Arme illustrées, et parfois de la pierre.

Règles de base des lancers de dé

Pour chacune de ces actions, vous pouvez lancer le dé indiqué jusqu'à trois fois. Si vous relancez, le nouveau résultat remplace le précédent.

Dès que vous acceptez un lancer, ou après trois lancers, le résultat est définitif. Déterminez alors si l'action réussit ou échoue. Les détails varient selon l'action, mais le principe reste le même :

- **Réussite :** recevez la récompense illustrée, généralement des marchandises, parfois des cartes.
- Échec : recevez une compensation :
  - Prenez une fois chaque élément figurant à gauche de la case : généralement des armes, parfois du bois ou de la pierre. Choisissez les armes parmi les cartes Arme visibles ; prenez le bois ou la pierre dans la réserve générale. Si une arme n'est pas visible, prenez-la dans la pioche, puis mélangez celle-ci.
  - Sur les cases des colonnes C et D, reprenez aussi 1 ou 2 Vikings de la case d'action et remettez-les sur votre place du Thing. Vous pourrez les placer de nouveau au cours de cette manche.



(Le symbole Viking en bas à gauche l'indique.)

Joker de dé : chaque joueur en reçoit un lors de la mise en place. Une seule fois dans la partie, il permet de fixer à 3 le résultat d'un lancer du dé orange.



Vous devez utiliser le joker **avant le premier lancer**, puis le retirer du jeu. Il peut éviter un échec en début de partie, quand vous avez encore peu d'armes.

Chasse

Lors d'une chasse, cherchez le résultat le plus faible possible : vous devez le payer avec les cartes Arme illustrées.



Résoudre le lancer de chasse

Lancez le dé indiqué. Pour réussir, défaussez autant de cartes Arme illustrées que le résultat final. Si vous ne pouvez ou ne voulez pas payer ce coût, la chasse échoue.

Réussite : prenez la récompense illustrée.	**Échec :** recevez en compensation 1 arme de chaque type illustré. Pour la Pose d'un collet et la Battue, reprenez aussi 1 ou 2 Vikings de la case d'action.

Exemple de Pose d'un collet ratée



Vous choisissez « Pose d'un collet » et placez 2 Vikings sur la case. Vous cherchez le plus petit résultat possible avec le dé orange.

Premier lancer : 3. Vous pourriez le garder, mais espérez mieux et relancez.

Deuxième lancer : 7, trop élevé.

Troisième et dernier lancer : 4.

Vous pourriez réussir la chasse en payant 2 pièges et 2 haches, mais jugez le coût trop élevé et choisissez d'échouer volontairement.

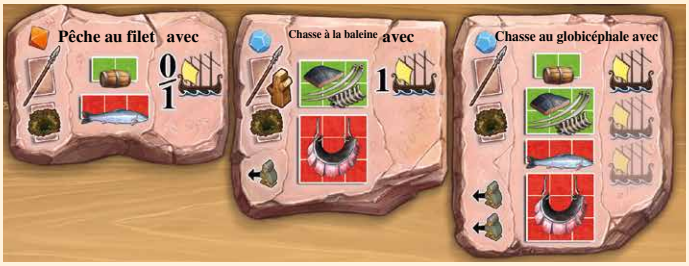
Vous recevez en compensation :
- 1 piège ;
- 1 hache ;

et reprenez 1 Viking de la case d'action.

En cas de réussite, vous auriez reçu 1 fourrure, 1 œuf et 1 carte Arme Piège.

Pêche

À la pêche aussi, cherchez un résultat faible : vous devez le payer avec les cartes Arme illustrées.



Choisissez d'abord les navires utilisés. Vous pouvez encore les équiper avant de lancer le dé (→ p. 12).

Pêche au filet : possible sans navire ou avec exactement 1 navire jaune.

Chasse à la baleine : nécessite exactement 1 navire jaune. Si vous en avez plusieurs, utilisez celui qui contient le plus de minerai.

Chasse au globicéphale : nécessite au moins 1 navire jaune, mais vous pouvez en utiliser plusieurs. Vos quais peuvent accueillir jusqu'à quatre navires jaunes.

Résoudre le lancer de pêche

Lancez le dé indiqué.

Soustrayez 1 au résultat par minerai sur les navires utilisés, sans défausser le minerai. Le résultat final peut être de 0 ; tout résultat négatif est ramené à 0.

Pour réussir, défaussez autant de cartes Arme illustrées que le résultat final. Lors d'une chasse à la baleine, chaque arme peut être remplacée par 1 bois. Si vous ne pouvez ou ne voulez pas payer le coût, la pêche échoue.

Si votre résultat final est de 0, vous ne pouvez pas échouer volontairement. Vous devez garder ce résultat et ne pouvez plus relancer.

Réussite : prenez la récompense illustrée.	**Échec :** prenez 1 arme de chaque type illustré ; à la chasse à la baleine, recevez aussi 1 bois. Pour la chasse à la baleine ou au globicéphale, reprenez aussi 1 ou 2 Vikings de la case d'action et remettez-les sur votre place du Thing.

Exemple de chasse au globicéphale réussie



Vous avez une skuta et un bateau de pêche déjà équipé de 1 minerai supplémentaire. Pour 4 pièces d'argent, vous achetez vite un second bateau de pêche, sans avoir de minerai pour mieux l'équiper.

Vous choisissez « Chasse au globicéphale » et utilisez le dé bleu.

Premier lancer : 9. En le gardant, vous devriez payer 5 lances/pièges pour réussir, car les 4 minerais de vos navires réduisent le 9 à 5.

Vous relancez et obtenez 3, réduit de 4, donc à 0.

Avec un résultat final de 0, votre chasse au globicéphale réussit immédiatement.

Si vous aviez choisi la Chasse à la baleine avec les mêmes navires, vous n'auriez pu utiliser qu'un navire jaune : ici, le bateau de pêche contenant 2 minerais.

Raids

Lors des raids, cherchez un résultat élevé pour capturer les tuiles Marchandise bleues ou les tuiles spéciales grises les plus précieuses.



Choisissez d'abord les navires utilisés. Vous pouvez encore les équiper avant de lancer le dé (→ p. 12).

Raid : nécessite au moins 1 navire de n'importe quel type. Ignorez son minerai, d'où le symbole Minerai barré sur la case.

Saccage : nécessite exactement 1 drakkar. Si vous en avez plusieurs, utilisez celui qui contient le plus de minerai.

Expédition de pillage : nécessite 1 ou 2 drakkars. La récompense ne dépend pas du nombre de navires utilisés.

Résoudre le lancer de raid

Lancez le dé indiqué.

- Ajoutez 1 au résultat par minerai sur les navires utilisés, sans le défausser. Sur les cases portant ce symbole (comme Raid), le minerai n'augmente pas le résultat.
- Vous pouvez ensuite défausser autant d'épées longues et de haches que souhaité pour augmenter le résultat de 1 par carte. Lors d'un Saccage, les haches sont interdites, mais vous pouvez utiliser de la pierre à la place.

Réussite : chaque tuile Marchandise bleue et chaque tuile spéciale exposée possède une valeur d'épée. Prenez exactement 1 tuile bleue ou grise dont la valeur d'épée ne dépasse pas votre résultat final. Si sa valeur est inférieure, la différence est perdue. Lors d'une Expédition de pillage, vous pouvez choisir 2 tuiles dont la somme des valeurs d'épée ne dépasse pas votre résultat final. Peu importe que vous ayez utilisé 1 ou 2 drakkars.	**Échec :** si votre résultat ne permet de capturer aucune tuile, le raid échoue. Vous pouvez aussi choisir d'échouer volontairement, généralement parce que votre résultat est trop faible. Vous recevez en compensation : - 1 épée longue et 1 hache, ou - 1 épée et 1 pierre lors d'un Saccage. Lors d'un Saccage ou d'une Expédition de pillage, reprenez aussi 1 ou 2 Vikings de la case d'action et remettez-les sur votre place du Thing.

Exemple de raid raté

Vous avez 1 drakkar et choisissez l'action Raid. La quantité de minerai à bord est sans importance, car il ne peut pas être ajouté au résultat.

Avec le dé orange, vous obtenez 4, puis 5, et enfin 1.

Même avec 2 pierres et 1 épée longue, votre résultat final ne serait que de 4 : seule la tuile spéciale grise « Bracelet » serait accessible. Vous choisissez d'échouer et recevez 1 épée longue et 1 hache en compensation.

Exemple d'expédition de pillage réussie

Vous avez 1 drakkar équipé de 2 minerais et choisissez « Expédition de pillage ». Avant le premier lancer, vous ajoutez à bord 1 minerai de votre réserve.

Premier lancer du dé bleu : 4, mais vous espérez mieux.

Deuxième lancer : 8, que vous gardez.

Avec 3 minerais et 1 épée longue, vous atteignez 12 et choisissez en récompense la tuile grise « Cotte de mailles ».

Vous auriez aussi pu choisir 2 tuiles d'une valeur totale de 12, par exemple deux pierres runiques.

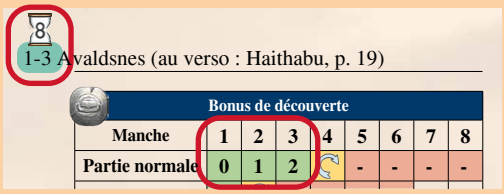
Découverte (orange)

Les cases orange de Découverte permettent de découvrir des Kaupangs. Vous ajoutez ainsi des zones de placement à votre domaine, initialement limité au plateau personnel. Chaque Kaupang a sa spécialité et contient :

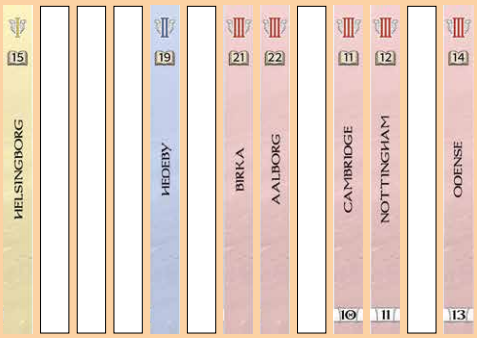
- 2 bâtiments, 2 tuiles Action et 6 métiers, pour les Kaupangs violets et turquoise ; ou
- 1 bâtiment, 1 tuile Action et 4 métiers, pour les Kaupangs bleus, jaunes, orange et rouges.

Certains Kaupangs contiennent aussi 1 tuile spéciale grise.

Tous les Kaupangs du présentoir tournés vers l'avant, donc visibles, peuvent être découverts. Leurs livrets indiquent aussi cette information, comme ci-dessous.



Le Kaupang Avaldsnes est disponible aux manches 1 à 3, comme l'indiquent le nombre dans le coin et les cases vertes du tableau.





À la manche 5, six Kaupangs ont déjà été découverts et leurs emplacements sont vides. Tous les autres restent disponibles : Helsingborg, Hedeby, Birka et Aalborg, déjà retournés, ainsi que Cambridge, Nottingham et Odense, pas encore retournés.

Découvrir un Kaupang

Pour découvrir un Kaupang, vous devez posséder un navire. Il suffit de le posséder : vous ne le perdez pas.

Chaque Kaupang est de taille I, II ou III. Sa taille indique la case d'action à utiliser pour le découvrir, ainsi que le type de navire nécessaire.

Règle générale : la taille du Kaupang correspond au nombre minimum de Vikings à placer sur la case Découverte. Moins il faut de Vikings pour découvrir un Kaupang, plus les types de navires autorisés sont variés, ce qui facilite la découverte.



La case de gauche permet de découvrir Dublin avec n'importe quel navire et de recevoir 1 carte Arme.

Sur la case du milieu, un grand navire est nécessaire pour un Kaupang de taille 2.

Les Kaupangs de taille 3 ne se découvrent que sur la case de droite, qui exige un drakkar.

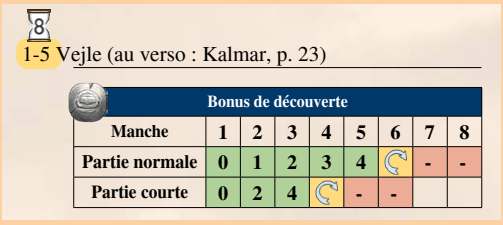


Bonus de découverte

Après avoir choisi un Kaupang, recevez d'abord un bonus de découverte. Consultez son livret pour connaître le bonus de la manche en cours et prenez cette quantité d'argent dans la réserve.

À la manche 1, et juste après avoir retourné un Kaupang, le bonus de découverte est toujours de 0 pièce.

Il augmente de 1 à chaque manche suivante, ou de 2 dans la partie courte.



À la manche 3, découvrir Vejle rapporte 2 pièces d'argent, ou 4 dans la partie courte.

Prenez la boîte du Kaupang choisi dans le présentoir et sortez tout son matériel. Chaque boîte contient le matériel de deux Kaupangs.

Remettez d'abord dans la boîte tout le matériel qui n'appartient pas au Kaupang découvert, puis retirez la boîte du jeu. L'autre Kaupang de cette boîte ne peut plus être découvert.

Note : chaque élément porte le numéro de sa boîte, pour faciliter le rangement après la partie.

Préparez ensuite le Kaupang découvert ainsi :

- Tournez son plateau sur la bonne face et placez-le près de votre plateau personnel. Vous pouvez le recouvrir dès maintenant selon les règles de placement des plateaux Kaupang (→ p. 13).

• Tournez les bâtiments du Kaupang sur la bonne face et empilez-les sous votre tuile Disponibilité rouge. Ils ne sont pas encore constructibles : vous devez d'abord les débloquer (→ p. 14). Lorsque vous construisez le dernier bâtiment d'un Kaupang, vous pouvez jouer immédiatement une carte Métier, comme l'indique le symbole en haut à gauche du bâtiment.



• Placez les tuiles Action sur les cases ombrées du plateau ou des bâtiments. Il faut aussi les débloquer avant de les placer sur le plateau d'actions. Le symbole de la case rappelle que vous recevez 1 pièce d'argent chaque fois qu'un autre joueur utilise l'action de cette tuile.

• Si le Kaupang contient 4 métiers, piochez 1 carte au hasard ; s'il en contient 6, piochez-en 2. Ajoutez-les à votre main et remettez les autres dans la boîte. Les métiers des Kaupangs fonctionnent exactement comme les métiers normaux.

• Si le plateau Kaupang comporte une case de tuile spéciale grise, placez-y cette tuile. Elle ne peut être obtenue par forgeage ou raid. Vous pouvez l'acheter à tout moment au coût indiqué, comme sur une case de production.

Tuile Action sur une case ombrée



Bâtiments du Kaupang (pas encore constructibles)

Tuile Action sur une case ombrée



Plateau Kaupang

Tuile spéciale sur la case prévue

4 métiers ?
Piochez-en 1 et remettez les autres dans la boîte.



6 métiers ?
Piochez-en 2 et remettez les autres dans la boîte.



FIN DE PARTIE ET DÉCOMPTE

La partie se termine après la phase 7 « Banquet et remplissage de la grange à impôts » de la huitième manche (ou de la sixième dans la partie courte). Aucun bonus n'est donc versé lors de la dernière manche.

Avant le décompte, vous pouvez placer les matériaux de construction, l'argent et les tuiles Marchandise encore dans votre réserve sur vos plateaux et bâtiments. Vous pouvez aussi acheter et envoyer des navires, si possible. Procédez ensuite au décompte à l'aide du bloc de scores.

La valeur des plateaux, bâtiments et tuiles figure toujours dans un bouclier viking. La personne qui totalise le plus de points de victoire (PV) l'emporte. En cas d'égalité, la victoire est partagée.

Points positifs

- **Navires :** chaque navire sur vos quais rapporte les PV indiqués au recto. Bateau de pêche : 3 PV ; skuta : 4 PV ; knarr : 5 PV ; nef : 6 PV ; drakkar : 8 PV. Les navires placés sur les plateaux Kaupang ne rapportent aucun point.
- **Émigrations :** chaque navire émigré (placé sur votre table de banquet) rapporte les PV indiqués au verso. Bateau de pêche : 5 PV ; skuta : 6 PV ; knarr : 18 PV ; nef : 16 PV ; drakkar : 21 PV.
- **Découvertes :** les plateaux Kaupang ont des valeurs différentes ; chacun rapporte les PV indiqués dans son coin supérieur gauche (de 4 à 45 points).
- **Bâtiments :** chaque bâtiment que vous avez construit rapporte les PV indiqués dans son coin supérieur gauche. Les remises valent 8 PV, les maisons en pierre 11 PV et les maisons longues 17 PV. La valeur des bâtiments des Kaupangs varie.
- **Constructions :** chaque construction achevée (palissade, mur, tombe) rapporte les PV indiqués dans le coin supérieur gauche du plateau ou du bâtiment concerné. Cas particulier « Jomsburg (Vineta) » : la chaîne du port compte aussi.
- **Animaux :** chaque animal dans votre réserve rapporte les PV indiqués sur sa face visible.
  - Mouton : 2 PV / 3 PV (gestant)
  - Bovin : 3 PV / 4 PV (gestant)
  - Cheval : 6 PV / 8 PV (gestant)
  - Chaque cochon vaut toujours 1 PV.
- **Métiers :** chaque métier joué rapporte les PV indiqués dans le coin supérieur droit de la carte. Attention : certains métiers rapportent des points négatifs.
- **Jetons Point de victoire :** additionnez leur valeur si vous en avez reçu en défaussant des métiers.
- **Argent en réserve :** additionnez les pièces d'argent de votre réserve. Chaque pièce vaut 1 PV (une tuile « 4 pièces » vaut donc 4 PV). Les pièces placées sur vos plateaux ne rapportent aucun PV.
- **Tuiles spéciales :** quatre tuiles spéciales rapportent des PV supplémentaires si elles ont été acquises : le Siège ancestral (2 PV), la Couronne-bandeau (3 PV), la Couronne du roi des mers du Kaupang d'Avaldsnes (1 PV) et la Tapisserie du Kaupang de Rouen (3 PV). Si vous les possédez, déjà placées ou encore dans votre réserve, inscrivez leurs PV sur cette ligne.

Déduire les points négatifs des points positifs

Additionnez tous les points négatifs encore visibles sur votre plateau personnel, vos plateaux Kaupang et vos bâtiments construits. Si vous avez reçu des pénalités du Thing (→ Phase 7 : Banquet et remplissage de la grange à impôts / Pénalités du Thing, p. 11), inscrivez ici 3 points négatifs par pénalité.

Soustrayez le total des points négatifs de celui des points positifs pour obtenir votre score final.

Tuiles Marchandise mal placées

Il arrive qu'une personne place par erreur des tuiles Marchandise côte à côte, alors que les règles de placement l'interdisent. Dans ce cas, corrigez immédiatement l'erreur.

Si vous le remarquez trop tard (par exemple lors du décompte), nous conseillons d'appliquer une pénalité du Thing par paire de tuiles adjacentes mal placées.



Dans l'exemple de gauche, trois marchandises vertes sont adjacentes : deux paires vert-vert entraînent deux pénalités du Thing, soit 6 points négatifs.

Dans l'exemple de droite, les mêmes tuiles Marchandise sont toutes adjacentes entre elles. On compte trois paires vert-vert, soit 9 points négatifs.



RÈGLES COMPLÉMENTAIRES

Dons

Il est strictement interdit de donner ou de défausser des marchandises, navires, plateaux, bâtiments ou cartes en votre possession, sauf si une action l'autorise explicitement.

Cartes Arme

Si la pioche de cartes Arme face cachée est épuisée, mélangez la défausse pour former une nouvelle pioche face cachée.

Quand vous recevez une carte Arme précise (par exemple en compensation après une chasse ou comme bonus), cherchez-la dans la défausse face visible. Si elle n'y est pas, cherchez-la dans la pioche face cachée, puis mélangez cette pioche.

Pièces d'argent et monnaie

Vous pouvez faire de la monnaie à tout moment. Les tuiles Argent ont des valeurs de 1, 2, 5 et 10 pièces.

Matériel limité

Seuls les bâtiments standard sont en quantité limitée. Une fois une pile épuisée, vous ne pouvez plus construire de bâtiments de ce type.

Tous les autres éléments sont illimités :

- **Matériaux de construction :** en cas de pénurie, prenez une tuile Pénalité du Thing dans la réserve, retournez-la sur sa face « 3× » et posez un matériau dessus. Il représente alors 3 matériaux de ce type.
- **Jetons Point de victoire :** même si la réserve est épuisée, vous pouvez défausser des métiers au lieu de les jouer. Notez alors 2 points de victoire par métier supplémentaire défaussé.
- **Navires :** leur nombre est illimité. Si un type de navire est épuisé, improvisez un substitut.
- **Cartes Arme :** si vous recevez une arme précise et ne la trouvez ni dans la pioche ni dans la défausse, prenez aussi une tuile Pénalité du Thing face « 3× » dans la réserve. Posez-la sur une carte Arme pour indiquer que celle-ci représente 3 armes de ce type.



- **Tuiles Marchandise :** en cas de pénurie, vous pouvez remettre dans la réserve générale des tuiles couvrant des zones entièrement remplies. Pour le reste de la partie, retenez que ces zones sont déjà remplies, ou recouvrez-les avec de l'argent ou d'autres tuiles.

VARIANTES

La partie courte (6 manches)

La version courte dure 6 manches au lieu des 8 habituelles. Elle s'adresse surtout aux personnes connaissant déjà le jeu et souhaitant un défi différent ou une partie plus rapide.

La mise en place et le déroulement suivent les règles habituelles, avec les modifications suivantes :

Mise en place

- Utilisez le verso des plateaux personnels (sans grange à impôts) et la face 6 manches de la piste de déroulement.
- Vous commencez avec 2 Vikings de plus sur votre place du Thing, car la table de banquet ne comporte que 6 cases numérotées.
- Retirez 2 bandelettes Terrain normales avant de mélanger les 7 restantes en une pile face cachée et d'en révéler le nombre habituel.

Vous commencez aussi avec un Kaupang. En commençant par la dernière personne dans l'ordre du tour et en procédant dans l'ordre inverse, choisissez un Kaupang de taille 1 et découvrez-le immédiatement selon les règles habituelles. Choix possibles : Skiringssal, Helsingborg, Rouen, Lincoln, Dublin, Brattahlíd, York et Avaldsnes. Vous pouvez aussi les attribuer au hasard.

Déroulement

- La partie se termine après 6 manches.
- Les Kaupangs sont remplacés 2 manches plus tôt. Les 3 premiers sont donc remplacés dès la manche 1 s'ils n'ont pas été choisis à la mise en place. Skiringssal, Rouen et Dublin ne peuvent donc être choisis qu'à la mise en place, puisqu'ils sont remplacés à la manche 1.
- Suivez la répartition modifiée des récoltes indiquée sur la piste de récolte de votre plateau personnel.



- Le bonus de découverte des Kaupangs déjà disponibles est doublé : 2 pièces par manche au lieu de 1.

Partie en solo

En solo, vous jouez comme à plusieurs, en enchaînant les tours. Comme vous êtes seul à bloquer les cases d'action, laissez vos Vikings sur le plateau d'actions à la fin d'une manche, puis jouez la suivante avec les Vikings d'une seconde couleur.

La mise en place et le déroulement suivent les règles habituelles, avec les modifications suivantes :

Mise en place

- Utilisez la face de votre choix du plateau personnel. Vous pouvez jouer en solo en 8 manches ou en version courte de 6 manches.
- Choisissez 2 couleurs et prenez les 12 Vikings de chacune (dans l'exemple : bleu et jaune).
- Retirez du jeu 1 Viking de la première couleur (bleu dans l'exemple).
- Placez 1 Viking (partie normale) ou 2 Vikings (partie courte) de la première couleur sur la case 1 de la table de banquet, et 2 Vikings de cette couleur sur chaque case impaire (3 et 5, et aussi 7 dans la partie normale).
- Placez 2 Vikings de la seconde couleur sur chaque case paire (2 et 4, et aussi 6 dans la partie normale).
- Posez les Vikings restants de la première couleur (3 en partie normale, 5 en partie courte) sur la place du Thing. Posez ceux de la seconde couleur (4 en partie normale, 6 en partie courte) dans la « zone d'attente », en bas à gauche de votre plateau personnel.

Vous n'avez besoin ni des cornes à boire ni du plateau d'ordre du tour, car vous jouez toujours en premier. Piochez tout de même une carte Départ pour déterminer votre arme initiale supplémentaire.

Déroulement

Jouez la première manche comme à plusieurs. À la phase 11, ne récupérez toutefois aucun Viking du plateau d'actions. Déplacez plutôt les Vikings de la seconde couleur de la zone d'attente (en bas à gauche) sur votre place du Thing. Au début de la deuxième manche, ajoutez 2 Vikings de cette couleur, pris sur la table de banquet.

À la fin de la deuxième manche, laissez les Vikings de la seconde couleur sur le plateau d'actions. Ramenez ceux de la première couleur du plateau d'actions sur votre place du Thing pour jouer la troisième manche avec eux.

Répétez jusqu'à la dernière manche : à la phase 11, la couleur jouée reste sur le plateau d'actions ; récupérez plutôt les Vikings de l'autre couleur sur ce plateau. (Astuce : la table de banquet indique quels Vikings retirer.)

Règle spéciale « Copie d'action » : votre tuile Copie d'action peut réoccuper une case occupée par l'« autre » couleur (les Vikings actuellement en zone d'attente). Vous ne recevez aucune pièce de la réserve pour cela.

À la première manche, placez vos 4 Vikings bleus sur le plateau d'actions. Laissez-les dessus en fin de manche et déplacez les 3 Vikings jaunes de la zone d'attente sur votre place du Thing.

La zone d'attente ne sert ensuite plus : les Vikings des deux couleurs alternent sur la place du Thing.



AIDE DE JEU

RESSOURCES DE DÉPART - PARTIE NORMALE (8 MANCHES) :

Marchandises : 1 œuf, 1 hydromel 

Armes : 1 arc, 1 piège, 1 lance 

Métiers de départ :
piochez-en 2, gardez-en 1 

Carte Départ
(arme aléatoire et ordre du tour) 

Joker de dé 

En PARTIE COURTE (6 manches), ajoutez un Kaupang de taille 1 (choisi dans l'ordre inverse du tour)

COULEURS DES CARTES MÉTIER


Les cartes jaunes immédiates ont un effet unique au moment où elles sont jouées.


Les cartes bleues permanentes ont des effets continus, applicables à tout moment.


Les cartes brunes s'utilisent une fois par manche, au moment indiqué.


Les cartes orange récurrentes se déclenchent chaque fois que la condition indiquée se produit.


Les cartes vertes à condition s'activent une seule fois, dès que la condition indiquée est remplie.

UNE QUESTION ? CONSULTEZ :

- Copie d'action → pp. 7, 14
- Cases d'action
  - Animaux (vert) → pp. 17-18
  - Troc (brun doré) → p. 18
  - Artisanat (gris) → p. 17
  - Découverte (orange) → p. 23
  - Émigration (jaune) → p. 19
  - Pêche (rouge) → p. 22
  - Construction de maisons (gris) → p. 16
  - Chasse (rouge) → p. 21
  - Commerce lointain (bleu) → p. 18
  - Métiers (brun) → p. 19
  - Terrain (brun doré) → p. 18
  - Transformation (gris) → p. 17
  - Raids (rouge) → p. 22
  - Construction navale (gris) → p. 17
  - Production textile (gris) → p. 17
- Tuiles Action
  - placer → p. 8
  - débloquer → p. 15
- Reproduction animale → pp. 9-10
- Bonus
  - cases Bonus (grises) → p. 5
  - recevoir → p. 11
- Cartes
  - couleurs et effets → p. 20
  - piocher → Cases d'action / Piocher des métiers, p. 19
  - jouer → Cases d'action / Jouer des métiers, p. 20
- Joker de dé → Cases d'action (rouges), p. 21
- Jet de dé (chasse, pêche ou raids) → pp. 21-23
- Bonus de découverte → pp. 23-24
- Banquet → p. 10
- Tombes → Couvrir les plateaux et bâtiments / Cases Construction, p. 15
- Récolte → p. 7
- Revenu
  - Diagonale de revenu → Placement sur le plateau personnel, p. 13
  - recevoir → p. 9
- Kaupangs
  - découvrir → Cases d'action / Découverte, p. 23
  - placer des tuiles Action → p. 8
- Palissades → Couvrir les plateaux et bâtiments / Cases Construction, p. 15
- Règles de placement
  - règles de base → p. 12
  - sur les bâtiments → p. 13
  - sur le plateau personnel → p. 13
  - sur les plateaux Kaupang → p. 13
- Placement des Vikings
  - Viking supplémentaire → pp. 8, 20
  - Colonnes du plateau d'actions → p. 8
- Décompte → p. 25
- Navires
  - acheter → p. 12
  - couleurs → p. 12
  - équiper → p. 12
  - cases Navire (zones de placement) → Règles de placement / Cases Navire, pp. 15-16
- Transport maritime → p. 15
- Types de navires → Navires, p. 12
- Grange à impôts → pp. 10-11
- Ordre du tour → pp. 2, 4, 9
- Murs → Couvrir les plateaux et bâtiments / Cases Construction, p. 15
- Cartes Arme → pp. 4, 7

traduction maison Gus&Co

Version 0.9,