

RÈGLES DU JEU

A detailed illustration of a Viking longship with a red and white striped sail, navigating through a field of grey ice floes. Two large, ornate battle-axes are crossed in front of the ship. A white wolf stands on a rock in the background under a stormy sky with a lightning bolt and a bird in flight.

RAIDS™

BRETT J. GILBERT MATTHEW DUNSTAN

BIBOUN

Dans **RINGS**, construisez le meilleur Drakkar et embarquez le plus grand équipage viking pour partir à la découverte du monde. Combattez d'effroyables monstres, transportez et échangez des marchandises, et soyez prêts à faire ce qu'il faut pour gagner de l'or et vous couvrir de gloire.



APERÇU ET BUT DU JEU

Lors de vos Voyages, préparez votre équipage et menez votre Drakkar aux meilleurs endroits pour découvrir les plus grandes richesses et acquérir de la gloire.

Un autre joueur peut convoiter le même endroit que vous. N'hésitez pas alors à lui envoyer vos Vikings pour le menacer et tenter de le faire fuir. Un seul d'entre vous pourra repartir avec ce qui s'y trouve !

Le joueur qui a récolté le plus de points de Gloire à la fin du 4^e Voyage remporte la partie.

ÉLÉMENTS DE JEU

4 Pions Drakkar

Les pions Drakkar existent en quatre couleurs, correspondant aux couleurs des plateaux Drakkar. Ils représentent l'avancée de chaque joueur sur le plateau.



40 Pions Viking

Les pions Viking  représentent les Vikings que vous pouvez recruter au cours de vos Voyages. Ils vous permettent de combattre d'autres joueurs et d'affronter les monstres.



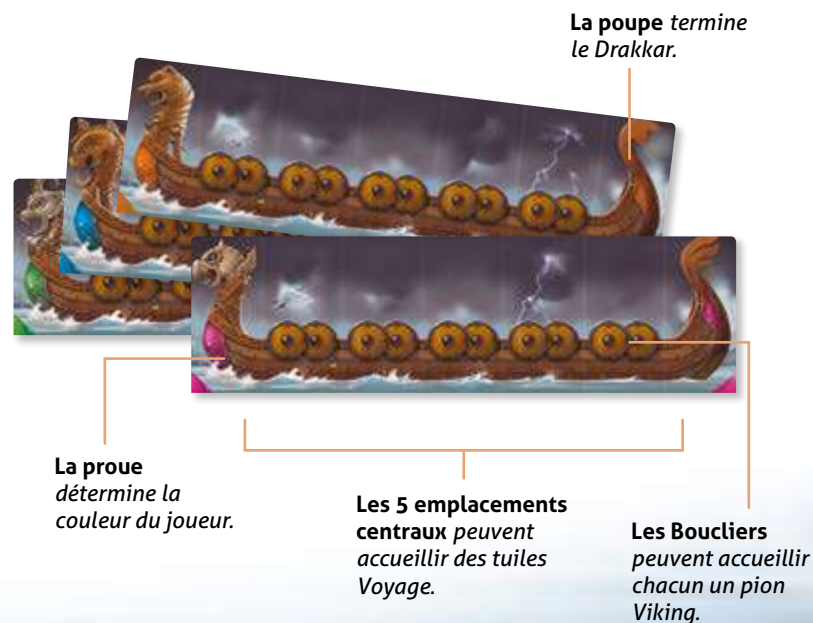
20 Pièces

Les Pièces représentent des points de Gloire de la valeur indiquée sur ces Pièces. Une Pièce de valeur 6 rapporte donc 6 points de Gloire en fin de partie, une Pièce de valeur 3 rapporte 3 points de Gloire, et une Pièce de valeur 1 rapporte 1 point de Gloire.



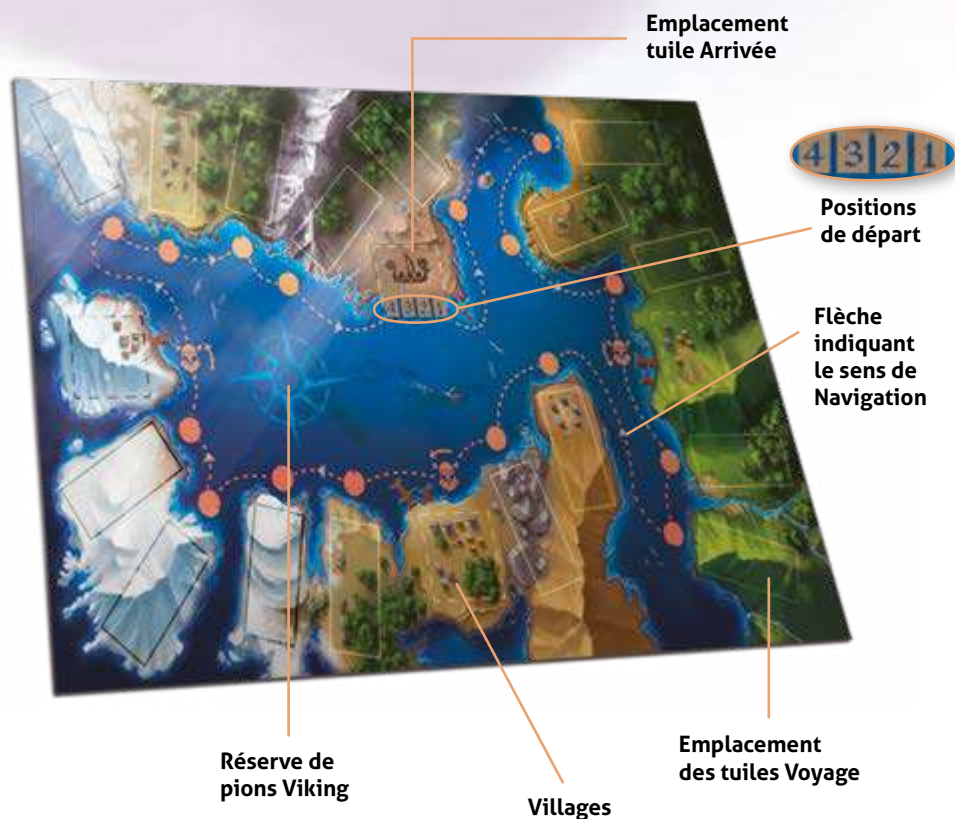
4 Plateaux Drakkar

Les plateaux Drakkar **représentent le Drakkar des joueurs**. Ils se composent de plusieurs parties :



1 Plateau de jeu

Le plateau de jeu représente le monde que vous explorez au cours de vos quatre Voyages.



9 Tuiles Arrivée

Les tuiles Arrivée comportent toutes une condition différente rapportant des points de Gloire au 1^{er}, au 2^e et au 3^e joueur qui remplissent cette condition. Un symbole rappelle quelle est la condition de la tuile.

Une des tuiles Arrivée  n'a pas de condition spécifique, elle est toujours utilisée lors du 1^{er} Voyage.



64 Tuiles Voyage

Les tuiles Voyage représentent les différents éléments que vous pouvez rencontrer lors de vos Voyages. Ces tuiles vous permettent de réaliser différents exploits pendant la partie (voir pages 10 et 11 pour plus de détails).

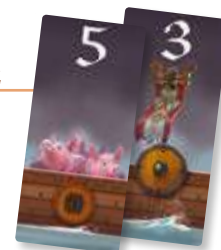


AMÉLIORER VOTRE DRAKKAR

Tuiles Arme, Voile et Mjöllnir
Ces tuiles se placent sur un des 5 emplacements centraux du plateau Drakkar.

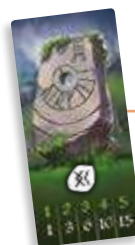
GAGNER DES POINTS DE GLOIRE

Tuiles Marchandise et Fanion fixes
Ces tuiles se placent sur un des 5 emplacements centraux du plateau Drakkar.



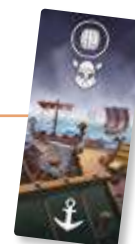
GAGNER DES POINTS DE GLOIRE PAR COLLECTION

Tuiles Rune
Ces tuiles se placent à côté du plateau Drakkar.



VENDRE DES MARCHANDISES

Tuiles Port
Ces tuiles se placent à côté du plateau Drakkar.



DÉPASSER UN ÉVÈNEMENT

Tuiles Rencontre et Pillage
Ces tuiles restent sur le plateau de jeu. Vous ne pouvez jamais vous arrêter sur ces tuiles.



COMBATTRE UN MONSTRE

Tuiles Monstre
Ces tuiles restent sur le plateau de jeu tant que le Monstre n'est pas vaincu ou bien qu'il reste au moins deux Drakkars situés avant cette tuile.. Vous ne pouvez jamais vous arrêter sur ces tuiles.



MISE EN PLACE



REMARQUE

Pour une partie à deux joueurs, les changements sont expliqués à la page 12, dans la section "Variante pour 2 joueurs".

- Placez le **plateau du jeu** 1 au centre de la table.
- Choisissez chacun un **plateau Drakkar** 2, ainsi que le pion Drakkar de la couleur correspondante, et placez-les devant vous.
- Placez les **pions Viking** 3 au centre du plateau de jeu.
- Posez les **Pièces** 4 pour former une réserve.
- Triez les **tuiles Voyage** 5 par dos (1, 2, 3 et 4) pour former des piles, face cachée, que vous placez à proximité du plateau.
- Mélangez les **tuiles Voyage 1** 6 et placez-les sur les emplacements prévus du plateau de jeu, face visible, en commençant par la case juste après l'emplacement Arrivée et en suivant le sens des flèches indiquées sur le plateau.
- Prenez la **tuile Arrivée** 7 et placez-la sur l'emplacement Arrivée du plateau de jeu.
- Mélangez les autres **tuiles Arrivée**. Placez-en une face visible à côté de chaque pile de tuiles Voyage 8. Remplacez les autres tuiles Arrivée dans la boîte du jeu, elles ne seront pas utilisées pour la partie.
- Le 1^{er} joueur est tiré au hasard. En commençant par lui et dans le sens horaire, placez chacun votre **pion Drakkar** 9 sur les emplacements de départ du plateau de jeu, allant du 4 au 1. Le premier joueur sera sur la position la plus haute ainsi de suite jusqu'au dernier joueur qui sera sur la position 1. Par exemple, à trois joueurs, le premier joueur sera sur la position 3.
- **En fonction du nombre de joueurs**, en commençant par le 1^{er} joueur et dans le sens horaire, prenez le nombre de **pions Viking** 10 indiqué par le tableau de la réserve ci-dessous et placez-les sur votre Drakkar. Placez chaque Viking sur un Bouclier différent, ceux-ci ne pouvant accueillir qu'un seul Viking chacun.
- Placez enfin autant de pions Viking que de joueurs dans chacun des Villages 11 et 3 pions Viking 12 sur la tuile Voyage "Rencontre".

	1 ^{er} joueur	2 ^e joueur	3 ^e joueur	4 ^e joueur
2 joueurs		 	-	-
3 joueurs		 	 	-
4 joueurs		 	  	  



DÉROULEMENT DE LA PARTIE

La partie se déroule en **4 Voyages**, durant lesquels vous embarquez dans votre Drakkar depuis votre position de départ jusqu'à rejoindre la tuile Arrivée. Tour à tour, vous avancez sur le plateau de jeu pour vous arrêter devant la tuile que vous convoitez et tentez de récupérer.

Déroulement d'un Voyage

Le joueur dont c'est le tour est toujours celui dont le pion Drakkar est le plus en arrière sur le plateau (suivant le sens horaire).

Au début d'un Voyage, le pion Drakkar sur l'emplacement 4 (ou 3 à 2 et 3 joueurs) est le pion le plus en arrière.

Un Voyage se déroule en plusieurs tours consécutifs jusqu'à ce que tous les joueurs atteignent la tuile Arrivée avec leur pion Drakkar. L'ordre du tour est déterminé par la position des pions Drakkar sur le plateau et peut donc changer entre chaque tour.

• Déroulement d'un tour de jeu

Un tour de jeu se déroule en deux phases :

✱ **Prendre une tuile Voyage**, ✱ **Naviguer**.

✱ **Phase 1 - Prendre une tuile Voyage**

Au début de votre tour, prenez la tuile Voyage devant laquelle se trouve votre pion Drakkar et placez-la à l'endroit correspondant.

► Les tuiles Arme, Voile, Mjöllnir, Fanion et Marchandise

sont placées sur un des cinq emplacements centraux de votre plateau Drakkar. Lorsque vous obtenez une de ces tuiles à placer sur votre Drakkar, vous pouvez la placer sur un emplacement libre, ou bien défausser une tuile déjà présente sur un emplacement de votre Drakkar pour y placer la nouvelle tuile. Vous pouvez également défausser immédiatement la tuile nouvellement acquise sans la placer sur votre Drakkar. Cependant, la tuile défaussée est retirée du jeu et ne comptera pas pour le décompte final.

IMPORTANT !

Vous pouvez à tout moment déplacer les Vikings de votre équipage d'un Bouclier à un autre Bouclier libre et réorganiser les tuiles Voyage de votre Drakkar.

► Les tuiles Rune sont placées à côté de votre plateau Drakkar et ne prennent donc pas de place sur votre Drakkar.

IMPORTANT !

Au début de chaque Voyage, lors de votre premier tour, À L'EXCEPTION DU DERNIER JOUEUR, passez cette étape et allez directement à la Phase 2 - Naviguer.

Il n'y a pas de tuile Voyage à prendre.

► Les tuiles Port sont placées à côté de votre plateau Drakkar et vous permettent de vendre immédiatement 1 ou 2 Marchandises (se trouvant sur votre Drakkar et de recruter 1 Viking. Les Marchandises ainsi vendues sont placées à côté de votre plateau Drakkar et libèrent de cette manière 1 ou 2 emplacements centraux de votre Drakkar. Vous avez le droit de vendre uniquement au moment où vous prenez une tuile Port. Toute vente non réalisée à ce moment sera perdue.

✱ Phase 2 - Naviguer

Durant cette phase, vous déplacez votre pion Drakkar. Vous devez Naviguer en suivant le sens des flèches indiquées sur le plateau et vous arrêter devant la tuile Voyage de votre choix, en respectant les règles de Navigation.

EXEMPLE

Dans cet exemple, le joueur Bleu est le dernier dans le sens des aiguilles d'une montre, c'est donc à lui de jouer.



► Le joueur Bleu prend la tuile "Hache" devant laquelle il se trouve et la pose sur son Drakkar 1.

► Il défausse ensuite la tuile "Bois" et "Monstre" qui sont entre lui et le prochain joueur 2 (voir Règles de Navigation 1).

► Il peut ensuite aller sur les cases (a), (b) ou (g) sans combattre, ou aller en (c) ou (d) en combattant. Enfin, il ne peut ni aller en (f) ou (g), car ces tuiles ont des flèches (voir Règles de Navigation 2).



Règles de Navigation

1

Défaussez les tuiles Voyage entre votre Drakkar et le Drakkar du premier joueur devant vous

Tout d'abord, **défaussez toutes les tuiles Voyage qui se trouvent actuellement entre vous et le joueur juste devant vous** sur le plateau de jeu. Ces tuiles sont retirées du jeu, et vous ne pouvez donc pas choisir de vous y arrêter. De cette façon, vous devez d'abord rattraper les autres avant de choisir une tuile Voyage où vous arrêter.

REMARQUE

Au début d'un Voyage, si tous les joueurs ont Navigué au-delà de la première tuile Voyage, le dernier joueur à quitter sa position de départ doit au minimum rattraper le pion Drakkar qui se trouve juste devant lui. Il défausse alors les tuiles Voyage qui se trouvent entre lui et le joueur juste devant lui avant de Naviguer. Cela signifie que les trois premiers joueurs (dans une partie à 4) n'ont pas besoin de rattraper le joueur suivant, puisqu'il est déjà sur la même case qu'eux.

2

Naviguez au moins jusqu'à rattraper le premier joueur devant vous

Après avoir défaussé les tuiles Voyage nécessaires, **Naviguez en déplaçant votre pion Drakkar, dans le sens des flèches indiquées sur le plateau, d'autant de tuiles Voyage que vous le désirez.** Vous pouvez vous arrêter sur n'importe quelle tuile Arme, Voile, Mjöllnir, Fanion, Marchandise, Rune ou Port encore présente.

Cependant, **vous ne pouvez jamais vous arrêter sur une tuile comportant le symbole Passage** , comme un emplacement Village, une tuile Rencontre, une tuile Pillage ou une tuile Monstre. Vous devez vous arrêter sur une tuile au-devant ou Naviguer à travers ces tuiles et vous arrêter sur une tuile Voyage se trouvant au-delà. Si vous dépassez un Monstre, vous devez le combattre (voir page 9).

À n'importe quel tour, vous pouvez décider de Naviguer tout le chemin restant d'une seule traite et finir directement votre déplacement sur la

tuile Arrivée. Placez alors votre pion Drakkar sur le plus petit chiffre disponible parmi les positions de départ. Vous ne pourrez plus jouer durant ce Voyage. Le Voyage continue jusqu'à ce que tous les joueurs atteignent la tuile Arrivée.

IMPORTANT !

Ne prenez jamais une tuile Voyage lorsque vous terminez votre Navigation sur celle-ci. Vous prenez une tuile Voyage uniquement au début de votre tour.

Si vous vous arrêtez sur une tuile Voyage libre, c'est-à-dire sans aucun autre pion Drakkar, votre tour se termine. Mais si vous vous arrêtez sur une tuile Voyage où se trouve déjà un pion Drakkar, vous devez commencer un combat (vous devez avoir au minimum 1 pion Viking pour le faire). Les combats sont expliqués sur la page suivante.

• Combattre un adversaire

Si vous Naviguez jusqu'à une tuile Voyage déjà occupée par un adversaire, vous commencez immédiatement un Combat avec son équipage Viking.

► Pour commencer un Combat, vous **devez** engager **1 Viking** de votre équipage dans le combat. Autrement dit, vous devez défausser un pion Viking de votre Drakkar et le replacer dans la réserve de pions Viking du plateau de jeu. Si vous n'avez pas de Viking sur votre Drakkar, vous ne pouvez pas entamer un Combat et, par conséquent, vous ne pouvez pas vous arrêter sur une tuile déjà occupée.

► **Votre adversaire** a maintenant le choix : **Riposter** ou **Fuir vers une autre tuile Voyage**.

RIPOSTER

Pour Riposter, votre adversaire doit engager 2 Vikings dans le Combat en les défaussant. C'est alors à vous de choisir si vous souhaitez Riposter ou Fuir. Pour Riposter, défaussez à votre tour 3 Vikings de votre Drakkar. À chaque étape du Combat, si vous voulez riposter, vous devez toujours défausser autant de Vikings que votre adversaire lors de sa dernière riposte plus 1.

Si vous ne pouvez pas ou ne voulez pas Riposter, vous Fuyez.

FUIR

Si vous Fuyez, vous devez quitter immédiatement la tuile sur laquelle vous vous trouvez sans prendre cette tuile ni en défausser aucune autre. Vous déplacez simplement votre pion Drakkar sur une des tuiles Voyage suivantes. Vous pouvez alors engager un autre Combat en vous arrêtant sur une autre tuile occupée si vous avez au moins 1 Viking dans votre équipage.

REMARQUE

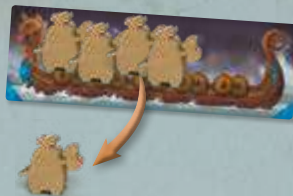
Pendant un Combat, les joueurs doivent obligatoirement, en alternance, défausser 1 Viking, puis 2 Vikings, puis 3 Vikings, puis 4 Vikings, etc. pour rester dans le Combat. Vous ne pouvez jamais défausser un nombre de Vikings plus élevé que nécessaire.

EXEMPLE

Continuons avec l'exemple précédent : c'est donc au joueur Bleu de jouer, il avance jusqu'à la case du joueur vert. Cela déclenche un Combat **1**.



A ► Bleu défausse 1 Viking.



B ► Vert veut rester et défausse 2 Vikings.



C ► Bleu insiste et défausse 3 Vikings de plus.



D ► Vert ne peut plus suivre et doit donc avancer jusqu'à une prochaine case libre ou non (il lui reste 1 Viking, il peut donc lancer un Combat).





• Dépasser un emplacement Village, une tuile Rencontre ou Pillage ➡

Vous ne pouvez pas vous arrêter sur un emplacement Village, une tuile Rencontre ou Pillage. À la place, chaque fois que votre pion Drakkar dépasse l'une de ces tuiles/emplacements, vous **prenez ce qui est indiqué sur cette tuile** (voir Précisions sur les tuiles Voyage en page 10) ou pour les emplacements Village, vous prenez un Viking.

IMPORTANT !

Vous pouvez à tout moment déplacer les Vikings de votre équipage d'un Bouclier à un autre Bouclier libre et réorganiser les tuiles Voyage de votre Drakkar. Si vous devez récupérer un Viking et que vous n'avez pas de place sur votre Drakkar, jetez le ou les Vikings à la mer dans leur réserve.

• Combattre un Monstre

Lorsque vous dépassez une tuile Monstre, vous avez le choix : **Céder un Viking au Monstre** pour qu'il vous laisse passer, ou **Combattre le Monstre** en défaussant autant de Vikings de votre Drakkar que sa force (chiffre indiqué sur la tuile Monstre). Dans tous les cas, vous ne pouvez pas vous arrêter sur cette tuile, mais vous devez Naviguer au-delà.

Si vous possédez des **Armes** sur votre Drakkar, la force du Monstre est diminuée de 1 par Arme simple et de 2 par Arme double en votre possession.

Si vous souhaitez dépasser le Monstre sans le Combattre, vous devez **Céder 1 Viking** de votre Drakkar, si vous en avez, en le remplaçant dans la réserve. Si vous n'avez pas de Viking, vous n'avez pas à en sacrifier.

Si vous souhaitez **Combattre le Monstre**, défaussez autant de Vikings de votre Drakkar que sa force (diminuée par le nombre d'Armes que vous possédez) en les remplaçant dans la réserve de pions Viking. Prenez immédiatement la tuile du Monstre ainsi vaincu et placez-la à côté de votre plateau Drakkar. À la fin de la partie, la force initiale de chaque Monstre que vous avez vaincu se transforme en points de Gloire.

Fin d'un tour

Votre tour prend fin lorsque vous **terminez votre Navigation sur une tuile Voyage libre (ou sur la tuile Arrivée)**, après avoir résolu les éventuels Combats et les éventuels bonus conférés par les emplacements Village ainsi que par les tuiles Rencontre et Pillage. C'est alors au tour du joueur qui se trouve désormais le plus en arrière sur le plateau de jeu. Il est possible que ce soit de nouveau à vous de jouer.

Fin d'un Voyage

Chaque Voyage se termine lorsque **tous les pions Drakkar des joueurs ont atteint la tuile Arrivée** et sont placés sur les positions de départ. Chaque joueur obtient un Viking de la réserve pour chaque Voile qu'il possède.

Le joueur majoritaire dans la condition demandée par la tuile Arrivée (voir page 12) gagne une Pièce de 6 qu'il prend dans la réserve. Le 2^e joueur majoritaire gagne une Pièce de 3, et le 3^e joueur majoritaire gagne une Pièce de 1. Le 4^e joueur majoritaire ne gagne rien.

En cas d'égalité concernant une récompense, le joueur qui est arrivé en premier sur la tuile Arrivée remporte l'égalité (le joueur dont le pion Drakkar se trouve sur la position de départ ayant le plus petit numéro).

À la fin des 1^{er}, 2^e et 3^e Voyages, commencez un nouveau Voyage (voir ci-dessous).

À la fin du 4^e Voyage, passez directement à Fin de la partie.

• Commencer un nouveau Voyage

► Mélangez les **tuiles Voyage du Voyage suivant (par ordre croissant)** et placez-les sur les emplacements prévus du plateau de jeu, face visible, en commençant par la case juste après l'emplacement Arrivée et en suivant le sens des flèches indiquées sur le plateau.

► Placez les Pièces correspondant à l'illustration des tuiles Pillage, ainsi que le nombre de Vikings correspondant à l'illustration des **tuiles Rencontre** sur les tuiles en question.

► Remplacez la **tuile Arrivée** par celle qui se trouvait à côté du paquet de tuiles Voyage qui vient d'être mis en place.

► Placez enfin autant de **pions Viking** que de joueurs dans les **Villages**.

Un nouveau Voyage commence, et le joueur qui a atteint la tuile Arrivée en dernier lors du Voyage précédent commence ce nouveau Voyage.



FIN DE LA PARTIE

La partie prend fin lorsque tous les joueurs ont terminé leur 4^e Voyage en amenant leur pion Drakkar jusqu'à la tuile Arrivée finale.

Procédez ensuite au décompte des points de Gloire. **Le joueur qui possède le plus de points de Gloire à la fin du décompte remporte la partie.**

• Décompte des points de Gloire

De nombreux éléments vous rapportent des points de Gloire.

Pièces : Comptez la valeur indiquée sur chacune de vos Pièces.

Runes : Comptez les points de Gloire pour chaque collection de Runes que vous possédez en fonction du nombre de Runes présentes dans chaque collection.

Mjölnirs : Comptez les points de Gloire en multipliant le nombre de Mjölnirs que vous possédez par le nombre de Vikings présents sur votre Drakkar.



Fanions, Marchandises et Monstres : Comptez les points de Gloire indiqués sur chacune de ces tuiles que vous possédez à côté de votre plateau Drakkar. **Les tuiles Marchandise encore sur votre plateau Drakkar ne rapportent pas de points de Gloire.**

Additionnez tous vos points de Gloire ainsi gagnés, et le joueur dont la somme totale est la plus élevée remporte la partie. S'il y a égalité parmi les joueurs en tête, ces joueurs se partagent la victoire.

PRÉCISIONS SUR LES TUILES VOYAGE

Tuiles placées sur les emplacements centraux de votre Drakkar

1 Arme



Arme simple
Cette tuile vous aide à Combattre les Monstres en réduisant leur force de 1.



Arme double
Cette tuile vous aide à Combattre les Monstres en réduisant leur force de 2. Ces tuiles se comptent comme deux Armes pour la tuile Arrivée Arme.

2 Voile



Voile simple
Cette tuile vous permet d'obtenir 1 Viking à la fin de chaque Voyage.



Voile double
Cette tuile vous permet d'obtenir 2 Vikings à la fin de chaque Voyage.

REMARQUE

La limite de 1 Viking par Bouclier présent sur votre Drakkar reste valable. Vous ne pouvez plus obtenir de Viking si vous n'avez plus de Bouclier disponible.

3 Mjölnir



Mjölnir simple
Cette tuile vous rapporte 1 point de Gloire par Viking sur votre Drakkar en fin de partie.



Mjölnir double
Cette tuile vous rapporte 2 points de Gloire par Viking sur votre Drakkar en fin de partie.

4 Fanion



Fanion
Cette tuile vous rapporte les points de Gloire indiqués dessus la tuile en fin de partie.

5

Marchandise



Marchandise
Cette tuile vous rapporte les points de Gloire indiqués dessus en fin de partie si vous l'avez vendue dans un Port et qu'elle se trouve donc à côté de votre plateau Drakkar.

Tuiles placées à côté de votre plateau Drakkar

1 Rune



1	2	3	4	5
1	3	6	10	15

Ces tuiles vous rapportent des points de Gloire en fin de partie en fonction de votre collection. Plus vous possédez de Runes, et plus vous gagnerez de points de gloire.

REMARQUE

Si vous possédez plus de 5 Runes, vous pouvez commencer une nouvelle collection avec les Runes excédantes.

2 Port



Port simple

Cette tuile vous permet de vendre 1 Marchandise présente sur votre Drakkar et de recruter 1 Viking. Choisissez alors 1 tuile Marchandise que vous placez à côté de votre plateau Drakkar avec cette même tuile Port, libérant ainsi un des emplacements centraux du Drakkar.



Port double

Cette tuile vous permet de vendre 2 Marchandises présentes sur votre Drakkar et de recruter 1 Viking. Choisissez alors jusqu'à 2 tuiles Marchandises que vous placez à côté de votre plateau Drakkar, avec cette même tuile Port, libérant ainsi deux des emplacements centraux du Drakkar. Cette tuile se compte comme un seul Port (il n'y a qu'une seule ancre) pour la tuile Arrivée Port.

REMARQUE

Vous pouvez prendre une tuile Port même si vous n'avez pas de Marchandises sur votre Drakkar. Elle vous permet tout de même de recruter 1 Viking.

3 Monstres



Cette tuile vous rapporte les points de Gloire indiqués dessus si vous le combattez avec succès.

Vous ne pouvez prendre cette Tuile que si vous combattez le Monstre avec succès. Si vous décidez de le dépasser sans Combattre, vous devez Céder un de vos Vikings (voir "Combattre un Monstre" page 9).

Tuiles restant sur le plateau de jeu

1 Rencontre



Cette tuile vous permet de recruter 2 ou 1 Viking en fonction de votre ordre de passage des joueurs sur cette tuile. Au moment où cette tuile est placée sur le plateau, ajoutez 2 Vikings sur l'emplacement contenant 2 symboles Viking et 1 Viking sur l'emplacement contenant 1 symbole Viking. Le 1^{er} joueur qui dépasse une tuile Rencontre prend les deux Vikings et les place sur son Drakkar si possible. Le 2^e joueur qui dépasse cette tuile Rencontre prend le Viking restant et l'ajoute à son Drakkar si possible. Les joueurs suivants qui dépassent cette tuile ne prennent pas de Viking.

2 Pillage



Cette tuile vous permet de récolter une Pièce de valeur 3 ou 1 en fonction de votre ordre de passage des joueurs sur cette tuile. Lorsque cette tuile est placée sur le plateau, ajoutez 1 Pièce de valeur 3 sur l'emplacement contenant le symbole Pièce 3 et 1 Pièce de valeur 1 sur l'emplacement contenant le symbole Pièce 1. Le 1^{er} joueur qui dépasse une tuile Pillage prend la Pièce 3 et la place dans sa réserve personnelle. Le 2^e joueur qui dépasse cette tuile

Pillage prend la Pièce 1 et l'ajoute à sa réserve. Les joueurs suivants qui dépassent cette tuile ne prennent pas de Pièce.



VARIANTE POUR 2 JOUEURS

La partie se déroule selon les règles standards, à l'exception de ces quelques points :

► **Mise en place** : Choisissez un des pions Drakkar inutilisés, qui deviendra un Drakkar Fantôme. Placez ce pion Drakkar sur la 1^{ère} position de départ, il naviguera donc en dernier lors du premier tour.

► **Navigation** : Le Drakkar Fantôme se déplace selon les règles standards lorsqu'il est le plus en arrière sur le plateau de jeu et qu'il est donc dépassé par vos deux pions Drakkar. Cependant, il se déplace toujours de 5 tuiles, allant de Village en Village, avant de rejoindre la tuile Arrivée.

Comme il ne se déplace que sur les Villages, vous ne pourrez jamais engager de Combat avec le Drakkar Fantôme, tout comme il ne pourra jamais engager de Combat avec vous. Le Drakkar Fantôme ne prend jamais de Vikings ni de Pièces lorsqu'il traverse une Rencontre ou un Pillage.

De plus, il dépasse les Monstres en les ignorant, ne cédant ainsi aucun Viking.

Si c'est à votre tour de jouer et que le Drakkar Fantôme est le premier pion devant vous, vous devez le rattraper suivant les règles standards de Navigation.

► **Commencer un nouveau Voyage** : Le Drakkar Fantôme doit toujours commencer chaque Voyage en 1^{ère} position. S'il n'est pas arrivé en 1^{er}, échangez les positions du joueur en 1^{er} et du Drakkar Fantôme.



CRÉDITS

Auteurs : Matthew Dunstan
et Brett J. Gilbert

Illustrateur : Biboun

Graphiste : Allison Machepey

CONSEIL

Raids est un jeu qui peut se montrer punitif si vous tombez au mauvais moment à o ou r Viking.
Faites attention à cela.

© 2018 IELLO. Tous droits réservés
IELLO - 9 avenue des Érables, lot 341
54180 Heillecourt - France

www.iello.com



Précisions sur les tuiles Arrivée :

La première tuile Arrivée est toujours la même, donnez une Pièce 6 au joueur placé sur la position 1, une Pièce 3 à celui en 2 et 1 à celui en 3.

Les autres tuiles Arrivée marchent toujours de la façon suivante :

Calculez la majorité de : tuiles Marchandises , tuiles Marchandises différentes , Runes , Boucliers , Armes , Ports , Monstres  ou Voiles .

Donnez la Pièce 6 au joueur qui en a le plus sur et à côté de son Drakkar, la pièce 3 au suivant et la pièce 1 au troisième. En cas d'égalité, celui (parmi ceux qui sont à égalité) qui est arrivé en premier sur la tuile Arrivée gagne l'égalité.

