Uwe Rosenberg

À la Gloire d'Odin

Livre de règles



« À la Gloire d'Odin » raconte une saga épique à chaque partie que vous jouez. Vous y revivez les réussites culturelles, les expéditions commerciales et les pillages de ceux que nous appelons aujourd'hui « Vikings », un terme qui avait une tout autre signification à la fin du premier millénaire.

Lorsque ces hommes du nord embarquaient pour faire un raid, ils avaient l'habitude de dire qu'ils partaient pour un « viking ». Leurs ancêtres scandinaves étaient pourtant bien plus que des pirates : c'était aussi un peuple d'explorateurs et de fondateurs d'états. On dit que Leif Eriksson fut le premier Européen à mettre le pied en Amérique, bien avant Christophe Colomb.

Dans la région qu'on appelle aujourd'hui Normandie, ces intrus n'étaient pas appelés Vikings mais « Normands ». L'un d'entre eux était le célèbre Guillaume le Conquérant, qui envahit l'Angleterre en 1066. Il réussit là où le roi de Norvège échoua quelques années auparavant : conquérir le trône d'Angleterre.

Si les gens de ce peuple devinrent des marins d'exception, c'est en partie à cause de leur difficile situation agricole : les faibles récoltes étaient à l'origine d'une grande détresse.

Dans ce jeu, vous pourrez explorer de nouveaux territoires, ou les ravager. Vous simulerez également la vie de tous les jours, récoltant des ressources afin d'accéder à une position financière stable au sein de la société.

À la fin de la partie, c'est le joueur dont les possessions ont le plus de valeur qui l'emporte.

Contenu

Boites de ressources



2 boites de ressources pour les tuiles Ressource

Dés



1 dé orange
à huit faces



1 dé bleu
à douze faces

Plateaux de jeu



1 grand plateau d'actions comportant
des cases Action



4 plateaux Joueur (1 pour chaque joueur)



1 petit plateau
de réserve pour
les bateaux



4 plateaux d'exploration
recto verso



1 plateau ovale pour les tuiles grises spéciales

Tuiles



15 tuiles grises spéciales

Tuiles



2 tuiles d'extension qui servent à prolonger le plateau d'actions



1 grande tuile de résumé d'une manche



Tuiles de construction : 3 tuiles de construction «cabane», 3 tuiles de construction «maison de pierre», 5 tuiles de construction «maison longue».



8 flancs de montagne

32 tuiles Bateau, comprenant :



10x baleinier



12x knarr



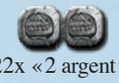
10x drakkar

argent

125 pièces d'argent, comprenant :



80x «1 argent»



22x «2 argent»



18x «4 argent»



5x «10 argent»

Ressources en bois



32x bois



24x pierre



40x minerai

190 cartes Métier

Séparées en trois paquets A, B, C



45 cartes Métier de départ au dos brun clair



145 cartes Métier au dos brun foncé

47 cartes Arme rouges



12x arc et flèche, 12x collet, 12x lance, 11x épée longue

Ressources

346 tuiles, comprenant :

Nourriture

recto : Produit de la ferme
verso : Produit animal



25x petits pois / hydromel



20x lin / poisson séché



20x haricots / lait



20x céréales / viande salée



17x chou / viande de gibier



15x fruits / viande de baleine

Animal

recto : bétail
verso : femelle gestante



18x mouton / brebis gestante



15x bovin / vache gestante

Équipement

recto : Produit artisanal
verso : Produit de luxe



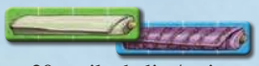
43x huile / rune



30x peau / argenterie



30x laine / coffre



20x toile de lin / soie



20x «la peau et les os» / épices



20x fourrure / bijou



18x tunique / coffre au trésor



15x vêtement / butin



7 tuiles Sanction

Le verso de chaque tuile Sanction est différent : 5x bois, 5x pierres, 3x minerais, 3 x arc et flèche, 3x collets, 3x lances et 3x épée longue

Autres éléments en bois



48 Vikings (12 pour chaque joueur)



1 élan premier joueur



1 cube marqueur de manche

12 sacs en plastique, 1 appendice, 1 almanach et ce livre de règles.

Avant votre première partie

Ressources

Ce jeu comprend un grand nombre de tuiles Ressource. Afin de vous éviter la corvée de mettre toutes ces tuiles dans des petits sacs en plastique et de les sortir à chaque partie, nous vous fournissons deux boites de ressources que vous pouvez utiliser pour organiser les tuiles Ressource.



Chaque rangée comprend les ressources d'une même couleur et chaque colonne celles de la même forme. Il est à noter que les ressources rouges et orange sont les deux faces d'une même tuile, tout comme les ressources vertes et bleues. Séparez ces ressources (à l'exception des moutons et des bovins) en deux piles et placez chaque pile dans le compartiment qui lui est assigné.



Par exemple, chaque tuile « haricots » possède la ressource « lait » sur son verso.

Il y a plus de tuiles que la quantité dont vous devrez normalement avoir besoin. Il y en a même plus que ce que les boites de ressources peuvent contenir. Conservez les tuiles en excès dans les petits sacs fournis à cet effet.

Le tableau ci-dessous vous montre une façon dont vous pouvez organiser les tuiles Ressource dans les boites correspondantes. Ces dernières possèdent des compartiments de petite taille et de grande taille, alternativement. Dans la première boite, les petits compartiments sont réservés pour des ressources de la taille de la tuile petits pois et haricots ; les grands compartiments sont destinés à accueillir les ressources de la taille du lin et des céréales. Dans la seconde boite, les petits compartiments sont réservés aux choux et aux fruits, et les grands pour les moutons et les bovins.

Rune	argenterie	Coffre	Soie	Épices	Bijou	Coffre au trésor	Butin
Huile	Peau	Laine	Toile de lin	« La peau et les os »	Fourrure	Tunique	Vêtement
Hydromel	Poisson séché	Lait	Viande salée	Viande de gibier	Mouton	Viande de baleine	Bovin
Petits pois	Lin	Haricots	Céréales	Chou		Fruits	

Les petits pois et l'hydromel sont les deux faces d'une même tuile, tout comme l'huile et les runes. À l'inverse, les moutons et les bovins sont des tuiles recto verso.

Mise en place

Plateaux d'actions et boites de ressources



Placez le plateau d'actions au centre de la table. Lors d'une partie à 4 joueurs, ajoutez les deux tuiles d'extension à ce dernier comme indiqué sur l'illustration ci-dessus (la tuile la plus longue à gauche), en choisissant au hasard le côté visible. *(Vous n'aurez pas besoin de ces tuiles lors de parties à 1, 2 ou 3 joueurs.)*

Ouvrez les boites de ressources et placez-les sur la table côte à côte et de façon à ce que chaque joueur y ait facilement accès.



Les boites de ressources

Plateaux de réserve pour les tuiles spéciales et les bateaux

Placez les plateaux de réserve pour les tuiles spéciales et les bateaux à côté des boites de ressources. En plus des ressources bleues contenues dans les boites de ressources, le jeu comporte également des tuiles grises spéciales. À l'inverse des ressources standards, qui sont supposément en quantité illimitée, il n'y a ici qu'un seul exemplaire de chacune. *(De plus, ces tuiles sont grises des deux côtés.)*

Placez les tuiles spéciales sur le plateau de réserve ovale. L'autre plateau est réservé aux différents types de bateaux. Triez les bateaux par type et placez-les face visible en trois réserves séparées sur le plateau.

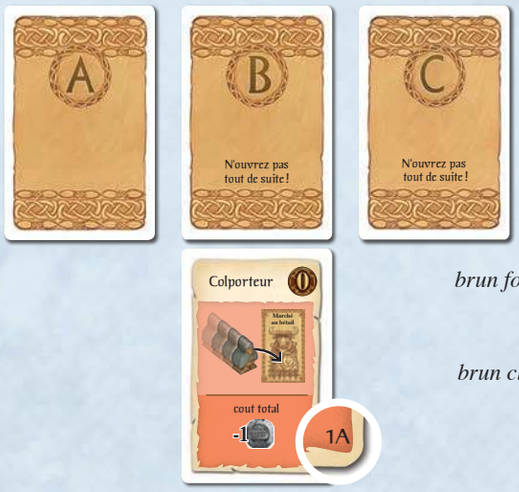


1 plateau de réserve ovale pour les tuiles spéciales grises



1 petit plateau de réserve pour les bateaux

Cartes Métier et Arme



brun foncé



Métiers *Armes rouges*

Vous n'aurez jamais besoin de toutes les cartes lors d'une partie. N'en prenez qu'une petite partie. Vous réapprovisionnerez le paquet au besoin.

brun clair



Sur chacune des cartes Arme, dans le coin inférieur droit, une lettre est indiquée : soit un « A », un « B » ou un « C ». Ces lettres indiquent à quel paquet chaque carte appartient. Nous recommandons aux joueurs débutants de ne se servir que des cartes du paquet A, alors que les joueurs expérimentés peuvent utiliser celles des paquets B et C ; vous pouvez également mélanger les trois paquets en un seul. Triez ensuite les cartes Métier selon la couleur de leur dos (brun clair ou brun foncé) et formez deux paquets distincts.

Dans le coin supérieur gauche du plateau d'actions, une illustration indique les éléments que vous recevez **en début de partie**. Chaque joueur prend :

- 1 carte Métier de départ du paquet brun clair.
- Les cartes Arme suivantes : 1 « arc et flèche », 1 « collet » et 1 « lance ».
- Une tuile Ressource « hydromel ».



Ce sont vos cartes de départ, et un hydromel. Veillez à ce que vos tuiles et vos cartes soient toujours face visible devant vous. Ces cartes peuvent être consultées par tous les joueurs.



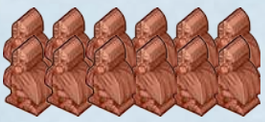
Votre carte Métier de départ vous aide à planifier la stratégie que vous suivrez lors de la partie.

Mélangez les cartes Arme restantes en un seul paquet et placez celui-ci face cachée sur la table. Faites de même avec les cartes Métier au dos **brun foncé**. Retirez de la partie toutes les cartes au dos **brun clair** restantes.

Vos plateaux et vos Vikings

Chaque joueur prend un plateau Joueur.

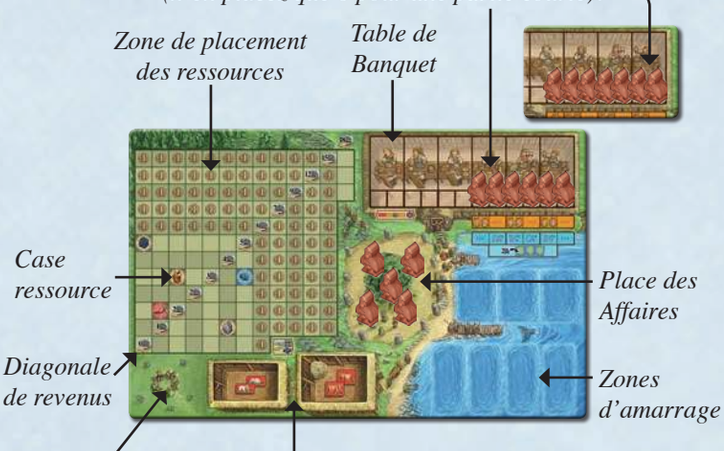
Ces derniers sont recto verso. Un côté est prévu pour les parties qui vont durer 7 manches (parties longues), l'autre est conçu pour les parties de 6 manches (parties courtes). Décidez-vous sur la durée de la partie et utilisez le côté du plateau correspondant.



Chaque joueur choisit une couleur et prend les 12 Vikings correspondants.

Placez un Viking sur chacune des cases numérotées de la piste « Table de Banquet » *(en haut à droite)* de votre plateau Joueur ; les autres vont sur la « Place des Affaires » *(l'endroit où se réunissent les Vikings)*. Ces derniers sont vos Vikings de départ. *(Ce qui signifie que, dans les parties courtes, vous commencez avec un Viking de plus.)*

Placez 7 Vikings sur la piste « Table de Banquet » (n'en placez que 6 pour une partie courte).



À droite de la Place des Affaires se trouve une baie disposant de zones d'amarrage pour les bateaux. À gauche de cette même Place des Affaires, vous trouverez la zone de placement de vos ressources.



La partie longue est la version principale du jeu. Nous recommandons une partie courte aux joueurs qui veulent se familiariser avec les mécanismes de jeu. Cependant, les joueurs aguerris pour lesquels le jeu n'a plus aucun secret peuvent trouver qu'une partie courte représente un défi plus intéressant.

Flancs de Montagne, Ressources de construction et argent

Mélangez les 8 flancs de montagne et retournez-en 2 face visible (3, si vous jouez à 4 joueurs). Les flancs de montagne restants sont rassemblés en une pioche face cachée. Placez les ressources indiquées sur les cases correspondantes des flancs de montagnes.

Triez les pions bois, minerai et argent restants par type et placez-les à disposition de tous les joueurs.

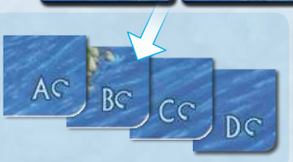


Flancs de montagne pour des parties avec un maximum de trois joueurs

Plateaux d'exploration

Placez les 4 plateaux d'exploration avec les côtés «Shetland», «Iles Féroé», «Islande» et «Groenland» visibles et dans cet ordre.





Les lettres A à D présentes sur les plateaux indiquent leur recto.

Tuiles de Construction

Placez les tuiles «cabane», «maison de pierre» et «maison longue» en trois tas séparés sur la table.



Tuile de résumé d'une manche

Placez-la sur la table et posez le marqueur de manche sur la case 1.



Aperçu général

Comment jouer

Le principe de base du jeu est plutôt simple. À chaque manche, vous placez vos Vikings sur les cases du plateau d'actions et vous effectuez immédiatement les actions correspondantes.



Comme chaque case ne peut être occupée qu'une seule fois par manche, vous allez très vite croiser la route des autres joueurs.



Votre objectif

Votre objectif est de recouvrir les cases de la zone de placement de votre plateau Joueur avec des tuiles Ressource vertes et bleues. S'il reste des cases vides, vous pourrez les combler avec du minerai ou de l'argent (comme indiqué à droite).

Vous devrez obtenir les tuiles Ressource en effectuant des raids (à la manière des Vikings) ou en les échangeant contre des ressources de la ferme.

Cette bande d'information vous indique comment placer les ressources sur la zone de placement de votre plateau Joueur. Les couleurs bleu et vert représentent les ressources du type correspondant.



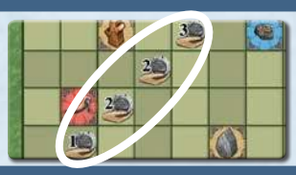
Vous pouvez, à n'importe quel moment, déplacer des tuiles de votre réserve sur votre plateau Joueur. Mais une fois qu'elles sont sur ce plateau, vous ne pouvez plus les remettre dans votre réserve.



Le commerce outre-mer joue un rôle très important. Pour une seule action, il vous permet de transformer n'importe quel nombre de ressources vertes ***différentes*** *(Produit artisanal) en ressources bleues (Produit de luxe). (L'intérêt d'une telle transformation sur un grand nombre de ressources vertes est expliqué dans la section «Actions utilisables à n'importe quel moment» à la page 12.)*

Revenus

Les nombres situés sur la zone de placement de votre plateau Joueur représentent la valeur de revenus. C'est **la valeur visible la plus petite** qui indique vos revenus pour cette manche (vous trouverez une explication détaillée plus loin dans les règles).



Vous commencez la partie avec un revenu de 1 argent. Le plateau Joueur de la page précédente génèrerait un revenu de 2 argent.

Bonus

Des symboles de ressources sont présents sur certaines cases de votre plateau Joueur.



Il y a cinq cases avec des symboles ressources sur votre plateau Joueur.

Vous recevez ces ressources au début de chaque manche une fois que vous avez recouvert **toutes** les cases adjacentes à ces cases.

Dans l'exemple à la page 5, la case avec le symbole d'hydromel était recouverte. Ici, elle est entièrement entourée. Cela signifie que vous obtiendrez 1 hydromel bonus au début de chaque manche.



- Tôt ou tard, vous souhaiterez peut-être recouvrir ces cases afin d'augmenter vos revenus. *(Ce faisant, vous renoncerez au bonus correspondant.)*

- Au cours de la partie, vous pouvez explorer de nouveaux territoires et les ajouter à votre plateau Joueur. Vous aurez besoin de bateaux.

Pour explorer l'Islande, par exemple, vous aurez besoin d'un knarr ou d'un drakkar.



Façons d'obtenir des points



À la fin de la partie, vous additionnez les valeurs de vos bateaux, de vos maisons, de vos plateaux d'exploration et de vos ressources. Les points obtenus sont indiqués par les symboles de bouclier.

Vos grands bateaux peuvent voir leur valeur augmenter si vous vous en servez pour l'émigration. *(Retournez-les simplement sur l'autre face lorsque cela se produit.)*

Après chaque émigration, vous aurez donc un bateau de moins de disponible (ici, un drakkar).



Votre plateau Joueur et les plateaux d'exploration disposent de cases qui doivent être recouvertes par des ressources afin d'éviter un malus de points.

Cette tuile Fourrure peut en réalité valoir 8 points si vous vous en servez pour recouvrir huit cases sur lesquelles figure un « -1 ».

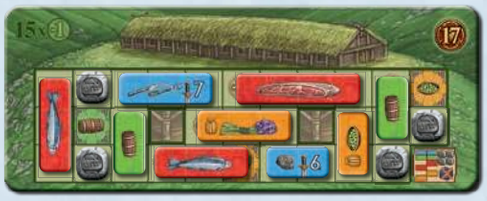


Les cabanes, les maisons en pierre et les maisons longues possèdent elles aussi des cases avec des points négatifs, que vous aurez à recouvrir avec des ressources.

- Les cabanes nécessitent du bois et de la pierre.



- Les maisons en pierre et les maisons longues sont spéciales dans le sens où elles vous permettent de placer des tuiles Nourriture orange et rouges en plus des tuiles vertes et bleues, et des pièces d'argent, mais pas de minerai.



Il est à noter que les deux piliers de soutien situés au milieu de la maison longue ne peuvent pas être recouverts.

Cette bande d'information vous indique la façon dont vous pouvez placer vos ressources dans les zones de placement de vos maisons (plus de détails à la page 12).



Vous gagnez des points supplémentaires grâce aux moutons et aux bovins qui se reproduisent à chaque manche et pour les cartes Métier que vous avez jouées.



Le verso des tuiles Animal représente les femelles gestantes. Elles valent 1 point de plus.



Les métiers peuvent avoir une valeur négative. Dans cet exemple, le fossoyeur vaut -1 point.

Chaque argent rapporte également sa valeur en points.

Déroulement de la partie

Déterminez au hasard qui reçoit l'élan premier joueur.

Nous allons dans un premier temps expliquer les règles pour une partie avec 2, 3 ou 4 joueurs. Les règles pour une partie solo se trouvent à la page 23.

La partie longue se déroule en manches alors que la partie courte ne dure que 6 manches.

Chaque manche est composé des 12 phases suivantes, qui sont jouées les unes après les autres dans cet ordre.

Phase 1 : Un nouveau Viking

Prenez le Viking le plus à gauche de la «Table de Banquet» de votre plateau Joueur et placez-le avec vos autres Vikings sur la Place des Affaires. *(La case qui vient d'être libérée porte le numéro de la manche en cours.)*



À chaque manche, première comprise, vous recevez un nouveau Viking.

Phase 2 : Récolte

Sous le nombre de la manche actuelle se trouve une note qui indique ce que vous allez recevoir lors de la récolte.

Partie longue :



- Pendant la récolte, vous ne pouvez obtenir que des ressources orange.
- Prenez les ressources de la réserve générale et placez-les dans votre réserve personnelle.

Signification des nombres sur les tuiles :

1	Vous recevez une culture de chaque type portant un 1 : petits pois, haricots et lin.
1-2	Vous recevez une culture de chaque type portant un 1 ou un 2 : petits pois, haricots, lin et céréales.
1-3	Vous recevez une culture de chaque type portant un 1, un 2 ou un 3 : petits pois, haricots, lin, céréales et chou.
1-4	Vous recevez une culture de chaque type portant un 1, un 2 ou un 3, ou un 4 : petits pois, haricots, lin, céréales, chou et fruits.
—	Vous ne recevez aucune ressource lors de la phase de récolte de cette manche.

Phase 3 : Retourner les plateaux d'exploration et placer l'argent

Lors de la phase d'actions (phase 5), vous pouvez utiliser vos bateaux afin de revendiquer des zones de placement supplémentaires sur les plateaux d'exploration. Certains de ces plateaux sont disponibles dès le début de la partie et d'autres le sont plus tard dans la partie. C'est la raison pour laquelle chaque plateau d'exploration non revendiqué par un joueur est retourné sur son verso à un moment donné. Il y a un symbole situé sous les notes de récolte qui indique quand retourner un plateau en particulier.

AC	Lors de la manche 3 (manche 2 lors d'une partie courte), retournez Shetland pour présenter l'Ile aux Ours.
BC	Lors de la manche 4 (manche 3 lors d'une partie courte), retournez les Iles Féroé pour présenter l'Ile de Baffin.
CC	Lors de la manche 5 (manche 4 lors d'une partie courte), retournez l'Islande pour présenter Labrador.
DC	Lors de la manche 6 (manche 5 lors d'une partie courte), retournez le Groenland pour présenter Terre-Neuve.

Augmenter la valeur des plateaux d'exploration non revendiqués

À chacune des manches où vous devez retourner un plateau d'exploration (manches 2 à 5 dans une partie courte ; manches 3 à 6 dans une partie longue), placez **2 argent** sur chaque plateau d'exploration non revendiqué qui n'est pas retourné. Les plateaux d'exploration déjà revendiqués ne reçoivent pas cet argent.

- Lorsque vous retournez un plateau d'exploration sur lequel se trouve de l'argent, remettez cet argent dans la réserve générale.
- Placez l'argent sur les autres plateaux d'exploration même si le plateau d'exploration qui est sujet à retournement a déjà été revendiqué par un joueur.
- Il n'y a pas de phase 3 lors de la première et de la dernière manche : aucun plateau d'exploration n'est retourné et aucun argent n'est placé dessus.



Exemple : Lors de la manche 3, 2 argent sont placés sur les Iles Féroé. Lors de la manche 4, les Iles Féroé sont retournées et remplacées par l'Ile de Baffin et les 2 argent qui se trouvaient sur ce plateau sont remis dans la réserve générale.

Lorsque vous expliquez les règles à d'autres joueurs, c'est une bonne idée de parler du but du jeu dans un premier temps et d'expliquer les phases juste après. Vous pouvez leur expliquer que la partie se déroule en six ou sept manches en montrant les sept Vikings placés sur la «Table de Banquet». Une fois qu'ils sont concentrés dessus, vous pouvez facilement leur expliquer les trois premières phases à l'aide des informations situées juste en dessous.



Phase 4 : Piocher une nouvelle Arme

Chaque joueur pioche une nouvelle carte Arme et la place face visible dans sa réserve.

Vous pouvez piocher une épée longue, le seul type d'arme qui n'est pas disponible au départ.



Phase 5 : Actions

En commençant par le premier joueur, puis dans le sens horaire, chacun prend un ou plusieurs Vikings de sa Place des Affaires et le(s) place(nt) **sur une seule et unique case Action** du plateau d'actions. Continuez jusqu'à ce que tous les joueurs ont passé ou placé tous leurs Vikings disponibles.

- Vous pouvez passer même si vous avez encore des Vikings disponibles sur votre Place des Affaires. Une fois que vous avez passé, vous ne pouvez plus placer de Vikings. Lorsque vous n'avez plus de Vikings disponibles, vous devez passer.

Important : chaque case Action ne peut être occupée **qu'une seule fois** par manche.

Une autre règle importante : chaque case Action de la **première** colonne nécessite **un Viking** pour être activée. Chaque case Action des colonnes deux/trois/quatre nécessite respectivement deux/trois/quatre Vikings pour être activée.



L'effet de chaque case Action est expliqué dans la section suivante (qui débute à la page 14). Cependant, vous pouvez déduire de ses effets en regardant son illustration.

- Vous devez utiliser une case Action **immédiatement** aussitôt que vous l'occupez. Afin d'occuper une case Action, vous devez utiliser au moins un de ses effets (payer un cout est considéré comme un effet en lui-même).

- Les cases Action du plateau d'actions sont organisées en groupes dont les actions produisent des effets similaires. L'arrière-plan boisé du plateau aide à vous remémorer cet état de fait. Le type d'actions de ces groupes de cases est indiqué sur le bord gauche du plateau d'actions.

De plus, notez les actions que vous pouvez effectuer à **n'importe quel moment** au cours de la partie *(voir page 12)*.



Lors de votre première partie, vous pouvez vous sentir un peu dépassé par le nombre important de cases Action. Concentrez-vous, en début de partie, sur les options disponibles. Utilisez les premières manches pour vous préparer au mieux à la seconde moitié de la partie. Vous effectuerez les actions importantes et cruciales par la suite.



- La phase d'actions se termine dès que tous les joueurs ont placé tous leurs Vikings ou qu'ils ont tous passé.
- Comme le nombre de Vikings nécessaires à l'activation d'une case Action varie énormément d'une case à l'autre, certains joueurs n'auront plus de Vikings avant les autres. Un joueur qui n'a plus de Vikings doit passer. Continuez jusqu'à ce que tous les joueurs ont passé.

Phase 6 : Déterminer le premier joueur

Le joueur qui a placé ses Vikings en **dernier** reçoit l'élan premier joueur et sera le premier joueur lors de la phase suivante.



Phase 7 : Revenus

Le jeu fait la différence entre les revenus et les bonus. Les revenus sont payés en argent (lors de cette phase) alors que les bonus sont payés en ressources (phase 10).



Au cours de la partie, vous placerez des tuiles Ressources vertes et bleues sur votre plateau Joueur. La plus petite valeur non recouverte sur la diagonale indique la quantité d'argent que vous recevrez lors de cette phase.



Dans cet exemple, la plus faible valeur non recouverte est le « 5 », ce qui signifie que vous recevez un revenu de 5 argent.

- Important : Lorsque vous recouvrez les valeurs de revenus, vous devez le faire dans le sens ascendant de la diagonale. (Vous aurez de plus amples informations à ce sujet à la page 12, **Actions utilisables à n'importe quel moment.**)

• Vous pouvez générer des revenus additionnels en revendiquant des plateaux d'exploration. Les revenus de ces derniers sont gérés de la même façon que ceux de votre plateau Joueur *(voir également à la page 15 de l'appendice)*.

Lors de votre explication des règles, c'est le bon moment pour vous appesantir sur le placement des tuiles Ressource bleues et vertes sur votre plateau Joueur. Ces règles sont très importantes pour les revenus. Plus tôt, à la page 6, nous avons donné un aperçu de ces règles. Vous en trouverez les explications détaillées à la page 12.
Poursuivons maintenant la séquence d'une manche.

Phase 8 : Reproduction animale

Dans la partie inférieure droite de votre plateau Joueur se trouvent des cases de stockage (des étables), destinées à vos tuiles *mouton* et *bovin*. Il est à noter que ces tuiles montrent le même animal sur leurs deux faces — une face avec l'animal non gestant, et l'autre avec ce même animal en gestation.



Lors de cette phase, vos animaux se reproduisent en respectant les règles suivantes :

• Si vous disposez d'au moins 1 mouton sur sa face *femelle (brebis) gestante*, retournez-les tous sur l'autre face et prenez 1 tuile *Mouton* (tout en prenant soin de la placer sur sa face *non gestante* dans votre étable*)*.



• Si vous disposez d'au moins 2 *moutons*, mais d'aucune brebis gestante, retournez-en 1 sur la face *brebis gestante*.



La même chose s'applique aux bovins.



De ce fait, vos moutons et bovins pourront se reproduire lors de toutes les manches suivantes.

Quelques exemples de reproduction animale :

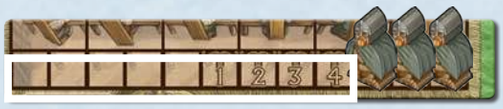
• *Vous possédez trois moutons, dont une brebis gestante. La brebis donne naissance à un nouveau-né, les deux autres ne changent pas d'état. Vous possédez donc maintenant quatre moutons, dont aucune brebis gestante.*

• *Vous possédez quatre moutons, dont aucune brebis gestante. Malgré tout, vous ne pouvez retourner qu'une seule de ces tuiles sur son autre face pour n'obtenir qu'une seule femelle gestante.*

• *Vous possédez deux moutons, dont une femelle gestante. Lors de la phase d'actions, vous dépensez le mouton non gestant. Lors de la phase de reproduction de cette manche, il ne vous reste donc plus qu'une seule femelle gestante. Elle donne malgré tout naissance à un nouveau-né, même si elle est la seule brebis de l'étable.*

Phase 9 : Banquet

Cette phase se concentre sur les cases de la piste «Table de Banquet» sur lesquelles il n'y a pas de Vikings.



Sur cet exemple, 3 cases sont occupées par des Vikings et 9 sont vides.

Placez des tuiles Nourriture orange ou rouges de votre réserve (ou étable) et/ou des pièces «1 argent» sur les cases vides de la «Table de Banquet» en respectant les règles suivantes :

• Les tuiles orange *(Produit de la ferme)* **ne peuvent pas** être placées les unes à côté des autres.



Ces règles sont également représentées sous la Table de Banquet.

• Les tuiles rouges (Produit animal) **ne peuvent pas non plus** être placées les unes à côté des autres.

• Les pièces d'argent **peuvent** être placées les unes à côté des autres. Le minerai ne peut pas être placé sur la «Table de Banquet».

• Une tuile de chaque type peut être placée horizontalement afin d'occuper plus d'espace sur la table *(comme la viande salée de l'exemple ci-dessous)*. Toutes les autres tuiles du même type doivent être placées verticalement *(exception faite des tuiles carrées, pour lesquelles cette règle ne s'applique évidemment pas)*.



Vous ne devriez servir de la viande salée qu'une seule fois par banquet pour être vraiment efficient. À l'inverse, les plats de haricots peuvent être servis plusieurs fois sans que vous ne subissiez de sanction.

Chaque tuile que vous placez sur la «Table de Banquet» doit couvrir au moins une case située sous la table et s'adapter à la taille de la case (elle ne peut pas dépasser). Si vous ne faites pas attention, vous devrez sans doute placer plusieurs tuiles verticalement afin de suivre cette règle.



C'est un fait reconnu que l'auteur du jeu aime les haricots. Les Vikings faisaient très attention à ce qu'ils mangeaient. Abuser de viande salée n'est pas bon pour la santé.

Sanctions

- Pour chaque case de votre « Table de Banquet » sur laquelle vous n'avez pu (ou voulu) rien placer, vous recevez une sanction et la placez dans votre réserve. Vous devrez conserver ces tuiles pour le reste de la partie. *(Cela ne devrait pas se produire trop souvent, car les banquets se tiennent après que vous avez reçu vos revenus. Les revenus doivent en général vous rapporter assez d'argent pour recouvrir les cases.)*

À la fin de cette phase, placez les ressources qui se trouvent sur votre « Table de Banquet » dans la réserve générale.



À la fin de la partie, vous perdez 3 points pour chaque tuile sanction que vous possédez.



Cette case vide signifie que vous devez prendre une tuile sanction.

Phase 10 : Bonus

Sur certaines cases de votre plateau Joueur, il y a des symboles de ressources. Ces cases sont considérées comme étant déjà recouvertes, mais rien ne vous empêche d'y placer des tuiles Ressource si le besoin s'en fait sentir *(tout en respectant les règles de placement, voir « Actions utilisables n'importe quel moment » à la page 12)*. Si vous laissez certaines de ces cases découvertes, mais que les 8 cases adjacentes sont occupées, vous recevrez cette ressource en bonus à chaque manche.



Cette case avec le symbole minerai est en bord de la zone de placement ; vous n'aurez donc qu'à recouvrir les cinq cases qui lui sont adjacentes pour recevoir un minerai bonus.



Le joueur dont le plateau Joueur est représenté à gauche recevra 1 hydromel, 1 bois, 1 pierre et 1 minerai à chaque manche.

- Vous recevez tous vos bonus en même temps.

Conseil pour les joueurs expérimentés : si vous placez des tuiles Ressource dans votre zone de placement avant la phase de revenus, vous pourrez alors recevoir de l'argent que vous pourrez utiliser immédiatement afin d'obtenir d'éventuels bonus. (Par exemple, l'argent qui a permis d'obtenir le minerai bonus de l'exemple ci-dessus peut être l'argent que le joueur a reçu lors de cette manche.)



Phase 11 : Mise à jour et ajout d'un flanc de montagne

Les flancs de montagne fournissent des ressources de construction que vous pouvez obtenir lors de la phase d'actions *(voir « Actions Montagne et Commerce » à la page 15)*.

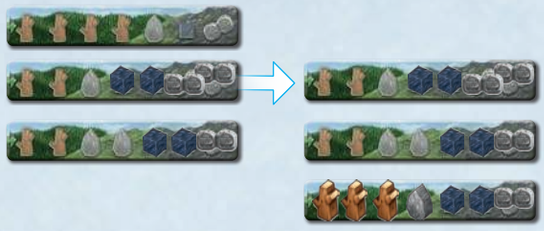


Vous obtenez vos ressources ici.

- Lors de cette phase, retirez la ressource de construction la plus à gauche *(c'est-à-dire celle qui est la plus proche de la flèche)* de chaque flanc de montagne face visible et remettez-la dans la réserve générale.

Si toutes les cases sauf la dernière (« 2 argent ») sont vides, retirez le flanc de montagne et les 2 argent.

- Ensuite, retournez un nouveau flanc de montagne face visible et placez dessus les ressources qui sont indiquées. *(Il peut donc y avoir plus de flancs de montagne face visible qu'en début de partie.)*



À gauche, le flanc de montagne du haut est sur le point d'être enlevé. À droite, le flanc de montagne tout en bas vient juste d'être ajouté.

- Lors d'une partie longue à 4 joueurs, il n'y aura pas assez de flancs de montagne pour les 7 manches. N'en ajoutez simplement pas lors de la dernière.

Phase 12 : Retirer les Vikings du plateau d'actions

Replacez vos Vikings sur votre Place des Affaires. (Ensuite, poursuivez avec la phase 1 de la manche suivante)



Actions utilisables à n'importe quel moment

Il y a de nombreuses actions que vous pouvez effectuer à **n'importe quel moment** lors de la partie *(et bien souvent même pendant une phase principale)*.

Placer des ressources sur le plateau Joueur

À n'importe quel moment, vous pouvez placer des tuiles vertes Produit artisanal, des tuiles bleues Produit de luxe, des pièces d'argent et des minerais sur les cases vides de la zone de placement de votre plateau Joueur, en respectant les règles suivantes :

Les cases avec les **nombres en gras** (0, 1, 2, 3…) forment la « diagonale de revenus » *(voir « Revenus » à la page 9)*. Vous pouvez recouvrir une case de cette diagonale seulement si vous couvrez également *(ou avez déjà recouvert)* toutes les cases :

- À gauche de cette case,
- Sous cette case,
- Ainsi que toutes les cases formant le carré commençant par la case située sous le coin inférieur gauche de la case.

Les cases qui comportent un symbole de ressource sont considérées comme déjà recouvertes.



En début de partie, vous pouvez recouvrir 3 nombres en utilisant une seule tuile (en utilisant une tunique dans ce cas précis). Malheureusement, en procédant ainsi, vous recouvrez également la case avec le symbole d'hydromel, vous privant ainsi de ce bonus potentiel.



Dans l'exemple à gauche, vous pouvez placer une tuile « la peau et les os » ou « laine » afin de recouvrir les cases de revenus « 3 » et « 4 » en une seule opération. Ainsi, toutes les cases nécessaires seront recouvertes.

- Des carrés concentriques *(délimités par des cases aux teintes alternativement claires et foncées)* sont indiqués sur les zones de placement afin de vous rappeler ces règles.



- Les **tuiles vertes ne peuvent pas** être adjacentes orthogonalement à d'autres tuiles vertes *(mais elles peuvent se toucher par la diagonale). (Une illustration sur votre plateau Joueur résume ces règles.)*



- Les tuiles bleues peuvent être adjacentes à d'autres tuiles bleues, tout comme les pièces d'argent entre elles et les pions minerai entre eux.

Il est possible que les joueurs ne respectent pascette règle par inadvertance. Lorsque vous vous rendez compte de l'erreur commise, mais qu'il est trop tard, vous trouverez un moyen de gérer la situation à la page 23.



- Lorsque vous placez une tuile Ressource, vous ne pouvez pas la placer par-dessus une tuile déjà posée *(même si ce n'est que partiellement)*. Par contre, vous pouvez recouvrir des cases possédant des symboles de ressources *(voir Bonus à la page 7)*. Souvenez-vous également que les cases contenant un symbole de ressource sont considérées comme déjà recouvertes.
- Chaque tuile Ressource que vous placez doit l'être dans les limites de la zone de placement.



Le plateau Joueur dispose de trois cases supplémentaires dans son coin supérieur droit, de façon à pouvoir y placer de plus grandes tuiles, comme le coffre au trésor, en fin de partie.

Pour éviter les points négatifs, vous pouvez placer les tuiles Ressource comme bon vous semble sur la zone de placement, tant que vous ne recouvrez pas des cases de revenus que vous n'avez pas le droit de recouvrir (voir l'exemple ci-dessous).





Voici un exemple d'une façon de recouvrir les cases du coin supérieur droit sans recouvrir les cases de revenus que vous n'avez pas le droit de recouvrir.

Placer des ressources sur les plateaux d'exploration

C'est comme pour les plateaux Joueur : à n'importe quel moment, vous pouvez placer des tuiles vertes Produit artisanal, des tuiles bleues Produit de luxe, des pièces d'argent ou des minerais sur les cases vides des plateaux d'exploration en suivant les mêmes règles.



Il est à noter qu'il est possible que certaines cases des plateaux d'exploration soient impossibles à recouvrir, comme le « 5 » de l'Ile aux Ours. Ces cases possèdent une bordure verte bien plus épaisse afin d'être repérées facilement.

Un bon nombre de cases avec des symboles de ressources sont entourées de moins de huit cases, ce qui rend leur encerclement plus facile pour un éventuel bonus.

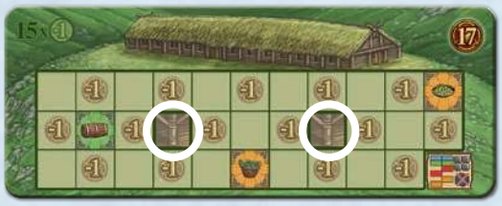


Pour débloquer les bonus rune et minerai de l'ile aux Ours, vous n'avez que six cases à recouvrir.

Placer des ressources sur les tuiles de maison

À n'importe quel moment, vous pouvez placer sur les cases vides de vos maisons des tuiles orange Produit de la ferme, des tuiles rouges Produit animal, des tuiles vertes Produit artisanal, des tuiles bleues Produit de luxe et des pièces d'argent.

Les tuiles orange ne peuvent pas être adjacentes orthogonalement à d'autres tuiles orange, tout comme les tuiles rouges ne peuvent pas être adjacentes orthogonalement à d'autres tuiles rouges *(cependant, elles peuvent être adjacentes en diagonale, comme indiqué sur l'illustration présente sur les tuiles de Maison).*



Il est à noter que vous ne pouvez pas recouvrir les cases piliers de la maison longue.



Les points suivants s'appliquent à toutes les actions « à n'importe quel moment » :

Une fois que vous avez placé une tuile Ressource sur un plateau ou une maison, vous **ne pouvez plus la récupérer**.

Vous pouvez, bien évidemment, tester différents placements des tuiles tant que vous les récupérez immédiatement après.

Même si vous ne pouvez effectivement pas récupérer vos tuiles Ressource une fois qu'elles sont placées, nous vous recommandons cependant d'en placer un maximum avant les phases de revenus et de bonus. C'est particulièrement vrai en ce qui concerne les tuiles larges parce qu'elles appartiennent aux plateaux et non à la réserve.



Acheter des bateaux

À n'importe quel moment, vous pouvez acheter un bateau en payant sa valeur en argent indiquée sur le plateau de réserve pour les bateaux. À la place d'acheter des bateaux, vous pouvez les construire avec du bois en utilisant une case Action « Construction de Bateau » *(voir page 15).*

- Les baleiniers sont des petits bateaux.
- Les knarrs et les drakkars sont considérés comme de « grands bateaux ».



*Un **knarr** coute 5 argent.*



Chaque baleinier coute 3 argent, chaque knarr 5 argent et chaque drakkar 8 argent.

Chaque bateau que vous obtenez doit être placé dans votre baie, à la zone d'amarrage de la taille correspondante (vous ne pouvez pas placer un baleinier dans une zone plus grande).

Faire de la monnaie

À n'importe quel moment, vous pouvez changer vos pièces de monnaie. Les pièces d'argent sont de quatre valeurs différentes : « 1 argent », « 2 argent », « 4 argent » et « 10 argent ».



Les pièces ont été conçues de façon à pouvoir être utilisées sur les zones de placement et dans les maisons.



Approvisionner vos bateaux

À n'importe quel moment *(y compris juste avant, mais pas pendant, une action),* vous pouvez placer du minerai de votre réserve sur les cases correspondantes de vos baleiniers et de vos drakkars.

Vous ne pouvez pas récupérer le minerai une fois placé sur vos bateaux.

*Les **drakkars** sont utilisés pour les raids et les pillages (voir pages 17 et 18).*





*Les **baleiniers** sont utilisés pour la pêche à la baleine (voir page 18). Ils possèdent déjà un minerai et ils ont la place pour en accueillir un second.*

Métiers

Une grande partie des métiers disposent d'actions qui peuvent être effectuées **à n'importe quel moment** *(voir page 21)*.

La couleur de fond bleu sur une carte Métier indique une action « à n'importe quel moment ».



Donner

Vous **ne pouvez pas** donner ou défausser de ressources, de bateaux, de plateaux ou de cartes en dehors d'une action.

Les cases Action

Le plateau d'actions comporte une grande variété de cases Action. *(Le quand et le comment de l'utilisation de ces cases est expliquée dans la section « Phase 5 : Actions » à la page 9.)*



Règle générale :
Certaines actions nécessitent que vous disposiez d'un type de bateau particulier. Vous pouvez utiliser le même bateau plusieurs fois par manche pour effectuer différentes actions.

Exemple : Vous ne disposez que d'un seul drakkar dans votre zone d'amarrage. Avec cet unique bateau, vous pouvez, dans la même manche :
- Mener *un raid,*
- *Explorer « Terre-Neuve » ensuite,*
- *Puis émigrer.*

Toutes les actions mentionnées dans les exemples précédents sont expliquées au fil des pages suivantes. La plupart des cases Action (comme les cases de production) ont un effet relativement simple. Nous allons donc commencer par celles-ci.



Cases de Production

Ce sont les cases vertes du plateau d'actions, et vous recevez exactement ce qu'il est décrit ; ici, un poisson séché.



Sur cette case, vous recevez du bois et du minerai de **la réserve générale.** Même si vous n'y recevez qu'un seul minerai, vous recevez **1 bois par joueur** : dans une partie à 1/2/3/4 joueurs, cela correspond donc à 1/2/3/4 bois.



Des exemples particuliers :



Ici, vous recevez 1 lait si vous avez 1 bovin, 2 lait si vous en avez 2 et 3 lait si vous en avez 3.

Dans cet autre exemple, c'est 1 laine pour 1 mouton, 2 laine pour 2 moutons et 3 laine pour 3 moutons.



D'une manière générale :
Si une ressource coute de l'argent, son prix est indiqué sous l'icône d'une bourse située à la gauche de la case Action. *À gauche, 1 bovin et 1 lait coutent un total de 3 argent.*





Ici, vous recevez 1 épices et 1 argent. De plus, vous recevez 2 lait si vous avez au moins 1 bovin et 1 laine si vous avez au moins 1 mouton.



Astuce : La plupart des joueurs ont tendance à surévaluer le Marché hebdomadaire. Vos Vikings disposent d'un grand nombre de ressources grâce aux récoltes. Bien souvent, vous n'aurez pas besoin d'un surplus de nourriture. À l'inverse, ces joueurs ont tendance à négliger le potentiel à long terme de la reproduction animale.



Cases d'Échange

Les cases jaune foncé permettent d'effectuer des actions en rapport à la construction, que ce soit de maisons ou de bateaux, et à l'artisanat. Sur ces dernières, vous échangez quelque chose (le plus souvent des ressources de construction en provenance de votre réserve) contre quelque chose d'autre, mais **seulement une fois**. En particulier :

Sur la case Action située dans le coin supérieur gauche du plateau, vous pouvez payer 2 bois pour recevoir une cabane *(voir page 13 pour son utilisation)*.



Ici, vous pouvez construire une « maison de pierre » et une « maison longue » pour, respectivement, 1 et 2 pierres *(voir page 13 pour leur utilisation.)*



Remarque : La quantité de tuiles cabane et maison est limitée.

Ici, vous pouvez construire le bateau indiqué (et seulement celui indiqué) pour 1 ou 2 bois :



Le nombre de bateaux n'est pas limité. La seule limitation vient des places disponibles dans votre zone d'amarrage : vous ne pouvez avoir, au maximum, que 3 baleiniers et jusqu'à 4 grands bateaux *(knarrs et drakkars)*.

Sur cette case, vous pouvez choisir quoi obtenir en échange de 2 pierres et 2 bois : soit une maison de pierre et un drakkar, soit une maison longue et un knarr.



Ici, vous pouvez échanger une tuile orange « lin » contre « toile de lin », une tuile verte plus longue et de plus forte valeur.



Sur cette case, vous pouvez dépenser « peau » et « toile de lin » pour fabriquer un « vêtement » et recevoir, en plus, 2 argent.

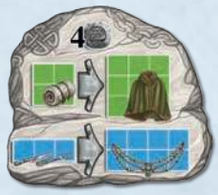


À la forge, vous pouvez dépenser 1 minerai en échange d'une tuile bleue ou grise avec le symbole des pinces de forgeron.



Les tuiles bijoux ont un symbole pince…
… tout comme certaines tuiles spéciales situées sur le plateau de réserve ovale.

Ici, vous recevez 4 argent. De plus, vous pouvez également échanger une tuile verte « laine » contre une tuile « tunique », et/ou une tuile bleue « argenterie » contre une tuile « bijoux ».





Sur ces trois cases Action, vous pouvez échanger de la pierre et/ou du bois, ou du minerai contre les tuiles bleues « rune » et « coffre ». Sur les deux premières de ces trois cases, vous recevez également 1 argent.

Jouer une carte métier coute 1 pierre ou 1 minerai, et vous recevez 1 argent *(voir également « Métiers » à la page 20)*.



Ici, vous pouvez échanger un baleinier* contre un knarr *(si vous le souhaitez)*, avant d'utiliser ce knarr, ou un autre grand bateau, pour émigrer *(plus de détails sur l'émigration à la page 17)*.



* *Si le baleinier que vous échangez possède du minerai, vous perdez ce minerai.*

Actions Montagne et Commerce

Actions Montagne

Quelques-unes des cases Action brun doré vous permettent de récupérer des ressources de construction et de l'argent à partir des flancs de montagne.



Lorsque vous prenez des ressources d'un flanc de montagne, faites-le toujours de la gauche vers la droite *(c'est-à-dire les ressources les plus proches de la flèche en premier)*.

Les 2 argent en bout de flanc de montagne sont considérés comme un seul et même élément. *Une fois le dernier « 2 argent » ramassé, retirez le flanc de montagne du jeu.*



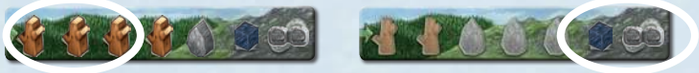
L'action « Prendre 2 ressources de construction » vous permet de prendre *(jusqu'à)* 2 éléments d'un flanc de montagne de votre choix.



Vous pouvez choisir un flanc de montagne possédant moins de ressources que la quantité qui vous est permise (vous ne pourrez cependant pas prendre de ressources d'un autre flanc de montagne pour compléter).

L'action « Prendre 3 +2 Ressources de construction » vous permet de prendre *(jusqu'à)* 3 éléments d'un flanc de montagne et *(jusqu'à)* 2 éléments d'un autre flanc de montagne. *Vous ne pouvez pas prendre ces cinq ressources du même flanc de montagne.*





Par exemple, vous pouvez prendre 3 bois d'un flanc de montagne et un minerai et les 2 argent d'un autre.

L'action « Prendre 2 +2 +2 +2 Ressources de construction » vous permet de prendre *(jusqu'à)* 2 éléments de *(jusqu'à)* 4 flancs de montagne différents. *Dans ce cas, vous ne pouvez pas prendre 4 ou 6 éléments d'un même flanc de montagne.*

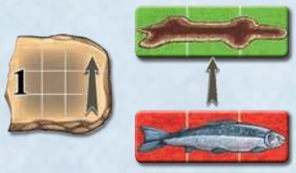


Actions Commerce

Les autres cases Action brun doré vous permettent d'échanger des ressources de votre réserve avec d'autres ressources de plus grande valeur.

L'action « ⇧ 1 Ressource » vous permet d'échanger exactement 1 tuile Ressource contre celle qui a immédiatement plus de valeur : c'est-à-dire une tuile orange contre une rouge, ou une rouge contre une verte, ou une verte contre une bleue. **Les deux tuiles, l'ancienne et la nouvelle, doivent avoir la même forme et la même dimension.**

Par exemple, vous pouvez utiliser une action « ⇧ 1 Ressource » afin d'échanger un « poisson séché » contre une « peau »



L'action « ⇧2 Ressources » permet d'échanger jusqu'à 2 tuiles Ressource contre celles qui ont immédiatement plus de valeur. Les deux tuiles doivent être du même type, mais vous **ne pouvez pas** « améliorer » la même tuile deux fois de suite *(d'orange à vert, ou de rouge à bleu)*.



L'action « ⇧⇧2 Ressources » permet d'« améliorer » deux ressources deux fois : vous pouvez échanger une tuile orange contre une verte, ou une tuile rouge contre une bleue. *(De plus, vous pouvez également prendre 4 ressources d'un flanc de montagne.)*



D'autres cases vous permettront d'échanger plus de 2 ressources.

Une des cases Action permet d'obtenir 4 cartes Arme. Ce qui signifie que vous piochez 4 cartes au hasard *(puis vous les placez face visible devant vous)*.



Avant que vous échangiez vos ressources contre d'autres d'une valeur supérieure avec les actions « ⇧Ressources », prenez le soin de compter le nombre et le type de ressources dont vous aurez besoin pour la phase de Banquet. Nous vous recommandons de placer ces ressources en avance sur la « Table de Banquet » pendant la phase Actions.



Les cases Action bleues, jaunes, rouges et brunes sont des cases Action spéciales. Les bleues correspondent au Commerce outre-mer, les jaunes à l'émigration, les rouges à la chasse, aux raids et aux pillages. Le brun est la couleur correspondant aux cartes Métier.

Action knarr

Le bleu est la couleur des cases Action qui nécessitent un knarr, et qui fournissent des tuiles bleues Produit de luxe pour l'échange.

Commerce outre-mer



Les cases Action « Commerce outre-mer » sont situées dans les colonnes une et deux du plateau d'actions. Sur les cases de commerce outre-mer, vous pouvez payer 1 argent pour retourner n'importe quel nombre des tuiles Ressource vertes **différentes** sur leur face bleue. Pour pouvoir effectuer cette action, vous devez disposer d'un knarr dans votre zone d'amarrage.

- Les tuiles vertes qui sont déjà dans les zones de placement de vos plateaux ne peuvent pas être retournées sur leur face bleue *(vous ne pouvez en effet pas enfreindre la règle qui ne permet pas que les tuiles vertes soient adjacentes entre elles)*.



Dans l'exemple à droite, lors d'une unique action de « Commerce outre-mer », vous pouvez retourner 1 huile, 1 peau, 1 laine, 1 toile de lin et 1 vêtement sur leur face bleue. (L'autre toile de lin doit rester sur sa face verte.)

Vente spéciale

La case Action « Vente spéciale » est située dans la troisième colonne du plateau d'actions.





Chaque tuile spéciale a un cout, exprimé en argent. Si vous possédez au moins un knarr, vous pouvez acheter (jusqu'à un maximum de) 2 tuiles spéciales en payant leurs couts. *(La Couronne d'Angleterre est la seule tuile spéciale qui ne peut pas être achetée.)*



Les Perles de verre ne coutent rien ; le Heaume coute 1 argent.



Émigration



C'est le jaune qui est la couleur de l'émigration. Lorsque vous êtes sur ces cases Action «Émigration», vous pouvez retourner un knarr ou un drakkar* vous appartenant sur son verso et le placer sur la case la plus à gauche de votre «Table de Banquet». La tuile n'est alors plus un bateau, mais elle sert à réduire la quantité de nourriture que vous avez besoin de servir pendant un banquet *(voir page 10)*.



La prochaine fois que vous effectuerez une émigration, placez le deuxième bateau à la droite du premier. Comme vous pouvez le voir, après chaque émigration, vous aurez de moins en moins besoin de nourriture pour le Banquet. Dans cet exemple, vous n'aurez plus besoin que de recouvrir 5 cases pour le prochain banquet.

- Pour effectuer cette action, vous avez besoin de payer autant d'argent que le numéro de la manche en cours.
- Dans le très rare cas où vous effectueriez tant d'émigrations qu'il n'y aurait plus de case pour un bateau de plus sur la Table de Banquet, vous ne pouvez plus effectuer l'action d'émigration.

*Vous **ne perdez aucun** Viking lors des émigrations. (Vos figurines de Vikings représentent les chefs de votre tribu, et ils ne vous abandonneront jamais.)*



**Vous perdez le minerai se trouvant sur le bateau, le cas échéant.*

Raid, Pillage et Chasse

Les cases Action rouges nécessitent un lancer de dé.

Le dé orange à huit faces est utilisé lorsque son symbole apparait sur la case. C'est la même chose pour le dé bleu à douze faces.



D'une manière générale :
Lorsque vous effectuez un raid (avec le dé orange) ou un pillage (avec le dé bleu), vous cherchez à obtenir un résultat **élevé**.



Sur les cases qui possèdent un symbole de dé, en haut du plateau d'actions, vous cherchez à obtenir un résultat **faible**.



Dans chacun des cas, vous pouvez lancer le dé **un maximum de trois fois** *(chaque nouveau lancer annule le précédent)*. Après chaque lancer, vous pouvez décider d'arrêter de lancer. Une fois que vous avez terminé *(et après avoir éventuellement modifié le résultat)*, annoncez votre **résultat de combat**. Ensuite, déclarez si le résultat de votre action est un succès ou un échec.

Les cases Action suivantes sont toutes suivies par un exemple.

Raid

Afin d'effectuer une action de «Raid», vous devez posséder au moins un drakkar. Peu importe qu'il transporte ou non du minerai *(voir «Actions utilisables à n'importe quel moment» à la page 12)*, parce que **vous ne pouvez pas** l'utiliser pour cette action.



Succès
Chaque tuile Ressource bleue possède une valeur de combat indiquée à côté du symbole d'épée. Après avoir lancé le dé orange à huit faces, vous pouvez prendre une tuile (et une seule) bleue ou grise dont la valeur de combat est **inférieure ou égale** au résultat obtenu.* Chaque pierre et chaque carte Arme «épée longue» que vous dépensez augmente votre résultat de dé de 1 (vous pouvez même dépasser la valeur de 8). Cette valeur ainsi modifiée est appelée votre «résultat de combat».



Valeur de combat

Échec
Vous échouez dans votre tentative de raid si votre résultat de combat est inférieur ou égal à 5. Quel que soit le résultat, vous pouvez toujours déclarer que le raid est un échec. **Lors d'un échec, vous recevez, en compensation, 1 pierre et 1 épée longue**** **de la réserve générale.**





Dans le coin supérieur gauche des cases Action «Raid», il y a des symboles de pierre et d'épée. Ces symboles ont deux buts.

- *Ils montrent quelles ressources et quelles armes vous pouvez dépenser pour augmenter le résultat de votre jet.*
- *Ils rappellent le «lot de compensation» que vous obtenez en cas d'échec.*

Les symboles situés sur les cases Action «Pillage» et «Chasse» sont à interpréter de la même façon.

Exemple d'un raid qui échoue



Vous possédez un drakkar et vous effectuez une action «Raid». Ne tenez pas compte de la quantité de minerai présente sur votre bateau, car elle n'a aucune importance pour le raid. Vous prenez le dé orange à huit faces. Vous obtenez un 4 pour votre premier lancer et un 5 pour le second. Vous espérez mieux, mais n'obtenez qu'un 3 lors de votre dernier lancer. Si vous dépensez 2 pierres et 1 épée longue, vous ne pourrez obtenir au mieux qu'un 6, ce qui correspond à la valeur d'une rune. Vous préférez alors déclarer que le raid est un échec et repartez avec votre compensation d'une pierre et d'une épée.

Pillage

Tout comme pour un «Raid», lors d'un pillage, vous cherchez à obtenir le résultat le plus élevé possible.



Pour faire un pillage, vous devez posséder un drakkar. Si vous avez plusieurs drakkars, vous devez utiliser **celui avec le plus de minerai** dessus.

Succès

Lorsque vous effectuez un pillage, ajoutez 1 au résultat de votre dé par minerai sur votre drakkar *(même si le résultat final dépasse 12)*, tout en **conservant** le minerai. Après avoir lancé le dé bleu à douze faces, vous pouvez prendre une tuile (et une seule) bleue ou grise dont la valeur de combat est **inférieure ou égale** au résultat obtenu*. Vous pouvez dépenser des pierres et des épées longues de votre réserve pour augmenter le résultat de 1 pour chaque élément dépensé. Cette valeur modifiée est appelée votre «résultat de combat».



Échec

Votre pillage échoue automatiquement si votre résultat de combat est inférieur ou égal à 5. Vous pouvez toujours déclarer qu'un pillage est un échec, et ce, quel que soit le résultat du lancer. **Lors d'un échec, vous recevez, en compensation, 1 pierre et 1 épée longue**** **de la réserve générale.** De plus, après chaque pillage qui se solde en un échec, vous pouvez remettre **1 Viking** se situant sur la case Action correspondante sur votre Place des Affaires, et pourrez le réutiliser plus tard lors de la même manche.

C'est la Couronne d'Angleterre qui possède la plus forte valeur de combat ; de plus, elle rapporte deux points.





Dans le coin inférieur gauche des cases «pillage», vous pouvez voir un symbole de Viking et une flèche pointant vers la gauche. Ceci vous rappelle que vous pouvez récupérer 1 Viking en cas d'échec.

*Lorsque vous prenez une tuile, vous pouvez prendre une tuile bleue (Ressource) ou une tuile grise (spéciale) *(parmi celles situées sur le tableau de réserve ovale)*.

Parlons un petit peu du facteur chance du jeu. Les lancers de dés sont toujours sujets à caution lors du développement d'un jeu, et pour une bonne raison. Dans ce jeu, l'échec est conçu de telle façon qu'il ne soit que légèrement plus pénalisant que, par exemple, n'obtenir que 2 pierres (en comparaison d'une pierre et d'une épée longue) ou 2 bois (voir échec dans la section suivante) d'un flanc de montagne. Lorsque vous échouez, il est probable que votre lancer suivant soit couronné de succès. Les mauvais jets n'empêchent pas les réussites, ils ne font que les retarder. De mon point de vue, c'est une composante essentielle d'un jeu et qui aide a renforcer la sensation d'aventure.



Exemple d'un pillage réussi

Vous possédez un drakkar sur lequel se trouvent 2 minerais. Vous avez 1 minerai dans votre réserve que vous décidez de placer sur votre drakkar avant d'effectuer l'action de «Pillage». Vous prenez le dé bleu et obtenez un 4 à votre premier lancer. Vous pourriez vous arrêter là, mais vous espérez obtenir un meilleur résultat. Votre second lancer donne un résultat de 6. Comme vous n'avez plus qu'une seule tentative, vous décidez d'arrêter là. Vous dépensez 1 épée longue pour obtenir un résultat de combat final de 10 : 6 pour le lancer, 3 pour le minerai sur votre drakkar et 1 pour l'épée longue. Grâce à ce résultat de combat, vous prenez 1 tuile Ressource «Bijou».



Partie de chasse, Poser un collet et Pêche à la baleine

Lors d'une partie de chasse ou de la pose d'un collet, vous lancez le dé orange à huit faces. Lors d'une Pêche à la baleine, vous lancez le dé bleu à douze faces. Dans les deux cas, vous cherchez à obtenir un résultat de faible valeur.



Succès

Lorsque vous chassez, posez des collets ou êtes partis à la Pêche à la baleine, réduisez de 1 la valeur du dé obtenue pour chaque minerai *(même ceux déjà imprimés)* présent sur les baleiniers dont vous vous servez pour effectuer l'action *(vous conservez le minerai)*. Cela peut vous donner un résultat négatif ; toute valeur négative est considérée comme un 0. Ensuite, payez autant de bois ou d'arme correspondante** à cette valeur de façon à ce que votre action soit un succès et recevoir la récompense correspondante indiquée sur la case Action***.

Échec

Si vous déclarez que votre partie de chasse est un échec, vous n'avez rien à payer. *(Vous ne pouvez cependant pas déclarer un résultat de 0 comme un échec.)*
Lors d'un échec, vous recevez cependant 1 bois et 1 arme**** du type correspondant** de la réserve générale. De plus, lorsque cet échec est consécutif à la pose d'un collet, vous pouvez replacer **1 Viking** se trouvant sur la case Action correspondante sur votre Place des Affaires. Lorsque vous échouez lors d'une Pêche à la baleine, ce sont **2 Vikings** que vous pouvez replacer de cette manière. Ils seront utilisables plus tard lors de cette manche.

**Il s'agit ici d'« arc et flèche », de « collet » et de « lance », pour, respectivement partie de chasse, poser un collet et Pêche à la baleine.



Lorsque vous avez le choix, entre dépenser une arme à la place de bois, choisissez l'arme. Tout comme dans la vie réelle, le bois est plus polyvalent que les armes.

***Lors d'une partie de chasse, vous recevez 1 peau et 1 viande de gibier. Lorsque vous posez un collet, vous recevez 1 fourrure et une carte Arme « collet ». Lors d'une Pêche à la baleine, vous recevez 1 huile, 1 « la peau et les os » et 1 viande de baleine.



Partie de chasse



Poser un collet



Pêche à la baleine

Exemple d'une Partie de chasse qui échoue

Vous effectuez une action « Partie de chasse ». Puisque la case Action « Partie de chasse » de la première colonne est déjà occupée, vous placez 2 Vikings sur la case Action « Partie de chasse » de la deuxième colonne. Vous prenez le dé orange et essayez d'obtenir le résultat le plus petit possible. Votre premier lancer vous donne un 3, qui ne vous satisfait pas. Vous tentez votre deuxième jet, pour lequel vous obtenez un 7, ce qui est bien trop élevé. Votre troisième lancer donne un résultat de 4. Si, par exemple, vous dépensez 2 bois et 2 cartes « arc et flèche », vous pourriez dire que la partie de chasse est un succès, mais l'investissement vous semble trop important. Vous décidez donc de déclarer que votre partie de chasse est un échec et vous recevez 1 bois et 1 carte « arc et flèche » en compensation. *(Même si c'est un échec, vous n'avez pas la possibilité de récupérer un Viking. Il aurait fallu pour cela que vous ayez effectué une tentative de « Poser un collet », qui fonctionne presque comme la « Partie de chasse » ; la seule différence vient du fait que vous utilisez un collet.)*





****Lorsque vous recevez une carte Arme en « compensation » *(après un échec)* ou un collet en récompense *(après avoir réussi à poser un collet)*, prenez cette carte de la pile de défausse face visible. Si vous n'en trouvez pas, regardez alors dans la pioche et prenez la première que vous trouvez. Puis, mélangez la pioche.



2 (votre lancer de dé) moins 2 (dont le minerai présent sur le bateau) donne un résultat final de 0.

Si votre résultat est 0, vous ne pouvez pas déclarer un échec. Vous devez arrêter immédiatement et ne pouvez plus relancer.



Dans le coin inférieur gauche des cases Action « Pêche à la baleine », vous pouvez voir deux symboles de Vikings avec des flèches pointant vers la gauche. Ils sont là pour vous rappeler le fait que vous pouvez remettre 2 Vikings sur votre Place des Affaires en cas d'échec.

Particularités de la Pêche à la baleine

Il y a deux cases « Pêche à la baleine » différentes.

Sur la case principale (la plus à gauche), vous pouvez utiliser jusqu'à trois de vos baleiniers. Dans la colonne 4 (sur la droite), il y a une autre case Action « Pêche à la baleine » sur laquelle vous ne pouvez utiliser qu'un seul de vos baleiniers.



Exemple de Pêche à la baleine réussie

Vous possédez 2 baleiniers, chacun disposant d'un minerai. Avant d'effectuer l'action « Pêche à la baleine » de la troisième colonne, vous décidez d'acheter un quatrième baleinier, mais vous n'avez plus de minerai à placer dessus. Vous prenez alors le dé bleu et obtenez un 8 à votre premier lancer. Si vous vous arrêtez là, vous aurez à payer 3 lances/bois pour que votre action soit un succès, car les 5 minerais sur vos bateaux ramènent le 8 à 3. Vous décidez de lancer une nouvelle fois, et vous obtenez un 4. Une fois 5 soustrait de cette dernière valeur, vous obtenez un résultat négatif, qui est considéré comme 0. Puisque vous avez un résultat à 0, vous devez immédiatement arrêter et déclarez que votre Pêche à la baleine est couronnée de succès.



Vous vous demandez peut-être pourquoi il ne vous faut que 3 Vikings lorsque vous effectuez une Pêche à la baleine avec 3 baleiniers alors qu'il vous en faut 4 lorsque vous n'avez qu'un seul baleinier. C'est parce que la seconde case n'est qu'une case « mineure », c'est-à-dire destinée aux joueurs pour lesquels cette Pêche à la baleine n'est qu'un projet secondaire lors de la manche parce qu'ils ne disposent que de peu de baleiniers.



De la même manière, il y a deux cases Action nécessitant des drakkars. Le pillage fonctionne mieux avec des drakkars chargés d'une grande quantité de minerai. Les pillages et les saccages, à l'inverse, peuvent être effectués avec des drakkars emportant peu.



La case Action « Saccage » est considérée comme une case Action rouge. Ici, vous pouvez extorquer des fonds, sous la forme de tuiles Ressource « butin » sans avoir à combattre ; mais vous devez au moins disposer de deux drakkars pour l'effectuer.

Exploration

La couleur de l'exploration est l'orange. En explorant, vous pouvez ajouter des plateaux d'exploration à votre plateau Joueur afin de disposer de zones de placement supplémentaires. Il y a quatre plateaux d'exploration uniques dont les faces visibles dépendent de la manche actuelle (voir phase 3 d'une manche à la page 8). Lorsque vous effectuez une action d'exploration, placez le nombre de Vikings requis sur la case Action correspondante et prenez le plateau d'exploration correspondant.

S'il y a de l'argent sur le plateau d'exploration quand vous le revendiquez, placez cet argent dans votre réserve.

Les plateaux d'exploration sont évoqués en détail à la page 15 de l'appendice.

- Pour pouvoir revendiquer le plateau d'exploration «Shetland» ou «Iles Féroé», vous devez posséder un baleinier, un knarr ou un drakkar, et vous devez placer 1 Viking. Cela ne peut être fait que sur la case Action requérant 1 Viking.



- L'«Islande», le «Groenland» et l'«Ile aux Ours» requièrent un knarr ou un drakkar, plus 2 Vikings.
- Les zones du continent américain («Ile de Baffin», «Labrador» et «Terre-Neuve») requièrent chacune 3 Vikings et un drakkar.







Dans tous ces cas, vous conservez le bateau avec lequel vous avez exploré.

Métier

Vous commencez le jeu avec une seule carte Métier au dos brun clair *(voir mise en place)*, que vous conservez secrètement dans votre main. Lors de la partie, vous recevrez d'autres cartes Métier au dos brun foncé. Vous devez jouer une carte Métier avant d'appliquer ses effets *(voir également la section suivante «Au sujet des effets des cartes Métier»)*.



Sur cette case Action, vous piochez une carte Métier brun foncé de la pioche puis vous la placez dans votre main. Vous recevez également 1 argent.

Ici, vous pouvez payer 1 pierre ou 1 minerai pour jouer une carte Métier de votre main. Vous recevez également 1 argent.





Là, vous pouvez jouer jusqu'à 2 cartes Métier de votre main, l'une après l'autre.

Sur cette case Action, vous pouvez jouer jusqu'à 4 cartes métier de votre main, une après l'autre. *(Il y a une règle d'interaction intéressante entre cette case Action et une autre règle ; elle est expliquée ci-après.)*



Bonus pour le placement de trois Vikings



À chaque fois que vous placez les trois Vikings requis sur une case Action de la troisième colonne, avant d'effectuer cette action, vous recevez une carte Métier au dos brun foncé de la pioche que vous placez dans votre main. Vous pouvez regarder cette carte immédiatement. *(Ce bonus n'est applicable que pour les cases Action de la troisième colonne.)*

La case Action mentionnée précédemment est située sur la troisième colonne. C'est la seule case Action où vous pouvez piocher une carte Métier et la jouer immédiatement.

Bonus pour le placement de quatre Vikings



À chaque fois que vous placez les quatre Vikings requis sur une case Action de la quatrième colonne, avant d'effectuer cette action, vous pouvez jouer une carte Métier de votre main. *(Ce bonus n'est disponible que sur une case Action de la quatrième colonne.)*

- Vous pouvez appliquer immédiatement les effets de la carte jouée.
- Si vous n'avez aucune carte Métier dans votre main, vous ne pouvez évidemment pas en jouer.

Tuiles d'extension dans une partie à 4 joueurs

Les cases Action grises des tuiles d'extension vous permettent d'utiliser une case Action de la même colonne déjà occupée par un autre joueur. *(Vous ne pouvez pas dupliquer une action d'une case inoccupée ou occupée par vos propres Vikings.)* Lors de chaque partie à 4 joueurs, il n'y a que deux des quatre colonnes qui comportent cette imitation : d'une part par pour les colonnes une et deux, et de l'autre part pour les colonnes trois et quatre. Ceci est déterminé aléatoirement lors de la mise en place.



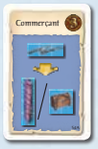
Dans cet exemple, ce sont sur les colonnes un et quatre que figure cette imitation.

- Tout comme pour les autres cases Action, les cases Action imitation ne peuvent être utilisées qu'une seule fois par manche.

Au sujet des effets des cartes Métier

Chaque carte Métier est conçue sur le même modèle. Son nom est indiqué dans le coin supérieur gauche, sa valeur est dans le coin supérieur droit et son effet est indiqué dans la partie basse.

Le séparateur (/)



Plusieurs effets de cartes comportent un séparateur (/) dans leur description. D'une manière générale, ce séparateur signifie « l'un ou l'autre », mais nous voulons illustrer son usage par l'exemple : *Le Commerçant vous permet d'échanger 1 argenterie contre 1 coffre ou 1 soie.*



Si une carte possède plusieurs éléments avec des séparateurs (/), ces éléments sont en relation les uns avec les autres dans leur ordre respectif. *Ici, vous pouvez choisir de dépenser 2, 4 ou 6 argent pour recevoir respectivement 1, 2 ou 3 peaux.*



Il est important de choisir au moins un des éléments. *Cette carte fournit soit 1 haricots, 1 céréales ou 1 chou en fonction du nombre de baleiniers que vous possédez : respectivement 1, 2 ou 3.*

En conséquence, si vous avez 2 baleiniers, vous recevez 1 céréale et pas de haricots. *(Vous pouvez avancer le fait que si vous possédez 2 bateaux cela signifie que vous en possédez également 1, mais pas dans ce jeu.)*

Toutes les cartes métier appartiennent à une des catégories suivantes :

Cartes à effet immédiat

Vous pouvez reconnaitre les cartes à effet immédiat à leur **couleur d'arrière-plan jaune.** Ces cartes disposent d'un effet à usage unique et immédiat que vous devez résoudre lorsque vous les jouez. Ensuite, cet effet devient inactif. Il ne restera alors que la valeur de la carte Métier, qui sera utilisée pour le décompte des points. *Par exemple, lorsque vous jouez le Pourfendeur de dragon, vous pouvez échanger immédiatement 2 lances et 2 collets contre 1 coffre au trésor.*





La **flèche grise** qui apparait sur les cartes à effet immédiat indique que vous ne pouvez pas effectuer l'échange n'importe quand, mais **immédiatement et juste une fois.** *(Par exemple, vous ne pouvez pas échanger 4 collets et 4 lances contre 2 coffres au trésor.)* Vous pouvez effectuer un échange plusieurs fois si c'est spécifiquement indiqué sur la carte (par exemple « plusieurs fois » ou « une fois par… »).

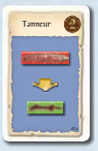


En dehors des actions d'échange, quelques cartes jaunes vous permettent d'effectuer des actions spécifiques sur le plateau d'actions ou au cours de certaines phases. *L'Éleveur permet d'effectuer une seconde phase « Reproduction » uniquement pour vous.*



Dans d'autres cas, vous recevez des ressources sans rien avoir à payer en échange.

Cartes jouables à n'importe quel moment



Vous pouvez reconnaitre les cartes jouables à n'importe quel moment à leur **couleur d'arrière-plan bleu.** Ces cartes ont un effet permanent. Vous pouvez effectuer ce qui est indiqué sur la carte à n'importe quel moment *(avant de compter vos points) et autant de fois que souhaité. Le Tanneur vous permet d'échanger 1 viande salée contre 1 peau à n'importe quel moment.*



La **flèche jaune** présente sur les cartes utilisables à n'importe quel moment indique que vous pouvez effectuer l'échange **à n'importe quel moment** et autant de fois que désiré au cours de la partie.



Il y a certaines cartes utilisables à n'importe quel moment qui n'ont pas cette flèche jaune. Ce sont des cartes qui modifient les règles à votre avantage. *Le Modificateur permet de remettre du minerai se trouvant sur vos bateaux dans votre réserve (ce qui n'est normalement pas permis).*

Cartes jouables « à chaque fois que »

Vous pouvez reconnaitre les cartes jouables « à chaque fois que » à leur **couleur d'arrière-plan rouge.** Ces cartes ont leur arrière-plan de deux teintes distinctes. La partie rouge clair indique quand son effet s'active (c'est souvent une condition), la partie rouge foncé indique l'action que vous pouvez effectuer. En conséquence, vous pouvez effectuer l'action à chaque fois que la condition est remplie. *Le Prêtre vous permet, juste avant d'utiliser une case Action « Commerce outre-mer » (la partie rouge clair), de recevoir 1 huile (partie rouge foncé).*



Quelques cartes, comme le Prêtre, indiquent de manière explicite si l'effet de la carte se produit **avant ou après** que la condition est remplie. *(Le Prêtre, par exemple, vous donne l'huile avant l'action, ce qui vous permet, éventuellement, d'utiliser cette huile lors de l'action de Commerce outre-mer.)*



D'autres cartes vous permettent d'effectuer des échanges ou modifient les règles à votre avantage. *Le Chasseur expérimenté vous permet d'effectuer 4 lancers de dés au lieu de 3.*



Les actions d'échange de ces cartes sont représentées par des **flèches grises** (comme sur les cartes à effet immédiat), parce que cet échange ne peut pas être effectué à n'importe quel moment. Cependant, il est précisé « plusieurs fois » ou « une fois par… » sur certaines cartes.

Certaines cartes présentent deux actions. Lorsque vous jouez une carte de ce type, vous devez choisir l'(les) action(s) à effectuer.



Si la carte présente deux actions à effet immédiat et que vous décidez de les effectuer toutes les deux, vous devez le faire dans l'ordre. *Ici, vous devez déjà effectuer une partie de chasse, et ensuite vous pouvez poser un collet.*

Si vous avez l'intention de n'utiliser que des cartes du paquet A pour le moment, vous pouvez sauter la section suivante. Seuls les paquets B et C possèdent des cartes à effet « dès que ».

Cartes à effet « dès que »

- Vous pouvez reconnaitre les cartes à effet « dès que » à leur **couleur d'arrière-plan vert.** Comme les cartes « à chaque fois que », cet arrière-plan est de deux teintes distinctes. La partie vert clair indique quand l'effet s'active *(souvent c'est une condition)*, tandis que la partie vert foncé indique l'action que vous pouvez effectuer. Ainsi, ces cartes ne diffèrent pas des cartes jouables « à chaque fois que ».

La différence vient du fait que l'effet d'une carte à effet « dès que » ne s'active qu'une seule fois par partie : lorsque la condition est remplie pour la première fois. C'est alors peut-être le moment de la jouer, ou alors de la conserver pour le futur.



Le Réparateur de voile nécessite que vous possédiez 3 drakkars. Si vous avez déjà 3 drakkars lorsque vous jouez cette carte, vous pouvez immédiatement en appliquer l'effet.



Cette carte fait clairement référence à un instant futur de la partie. Dès que vous obtiendrez un nouveau drakkar, vous recevrez 1 poisson séché et 1 argent pour chaque drakkar que vous possédez.

Si les indications des pages précédentes ne répondent pas à toutes vos interrogations sur les cartes métier, référez-vous à la page 2 de l'appendice.

Tomber à court d'éléments de jeu

Pour le moment, vous pouvez sauter cette section. Revenez-y si vous tombez à court de divers éléments du jeu.

- Peu d'éléments sont limités par la quantité fournie.

Maisons : Le nombre de cabanes et de maison dans le jeu est limité. Si vous tombez à court de tuiles, vous ne pouvez pas en prendre plus.

Plateaux d'exploration : Puisqu'il n'y a que quatre plateaux d'exploration, les joueurs peuvent explorer au maximum quatre fois lors d'une partie.

- Les bateaux, les tuiles Ressource, les ressources de construction et les cartes Arme sont considérés comme étant en quantité illimitée.

Bateaux : Si vous tombez à court d'un type de bateau particulier, improvisez des tuiles avec un substitut quelconque.

Tuiles Ressource : Si vous tombez à court de ressources, vous pouvez remettre des ressources en provenance de parties précises de vos zones de placement qui ont été totalement recouvertes. Vous pouvez alors les remplacer par d'autres ressources ou de l'argent, ou vous souvenir qu'elles étaient déjà recouvertes.

Ressources de construction : Si vous tombez à court de ces éléments, regardez le verso des tuiles « Sanction » et prenez celle dont vous avez besoin.



Cette tuile représente 5 pierres.

Cartes Arme : Lorsque la pioche est vide, mélangez la défausse pour recréer une nouvelle pioche. Si vous êtes sur le point de recevoir une arme de compensation et que vous ne trouvez pas la carte correspondante dans l'une ou l'autre des piles, procédez comme avec les ressources de construction. Chaque tuile sanction représente 3 armes d'un type.

Fin de partie et Score

La partie s'arrête immédiatement après la phase Banquet de la dernière manche. Vous ne recevez aucun bonus lors de la dernière manche.



- Si vous avez des cabanes ou des maisons, vous pouvez placer du bois et de la pierre de votre réserve (s'il vous en reste) sur les cases correspondantes de ces tuiles. *(Les tuiles indiquent précisément la quantité requise.)*
- S'il vous reste des tuiles Ressource dans votre réserve, vous pouvez toujours les placer dans les zones de placement de vos différents plateaux et maisons, si c'est possible.

Faites ensuite le total de vos points en utilisant la feuille de score fournie.
Le joueur dont les possessions totalisent la plus grande valeur remporte la partie. La valeur de vos plateaux et tuiles est indiquée dans le symbole de bouclier.



En cas d'égalité, il y a autant de vainqueurs que d'égalités.

Points positifs

- **Bateaux :** chaque baleinier vaut 3 points, chaque knarr 5 points et chaque drakkar 8 points.
- **Émigrations :** chaque knarr utilisé pour l'émigration vaut 18 points, et chaque drakkar en vaut 21.
- **Plateaux d'exploration :** la valeur des plateaux d'exploration varie fortement *(entre 4 et 38)*. Leur valeur respective est indiquée dans leur coin supérieur gauche.

- **Cabanes et maisons :** les cabanes valent 8 points, les maisons de pierre 10 points et les maisons longues 17 points, comme indiqué dans le coin supérieur droit des tuiles respectives.
- **Moutons et bovins :** chaque mouton vaut 2 points (3 points s'il s'agit d'une femelle gestante), chaque bovin vaut 3 points (4 points s'il s'agit d'une femelle gestante).
- **Métiers :** la valeur de vos cartes Métier est indiquée dans le coin supérieur droit de chaque carte. Seules les cartes Métier en jeu comptent.
- **Argent :** déterminez le total d'argent dans votre réserve. Chaque argent rapporte sa valeur en point. L'argent sur vos plateaux ne rapporte rien.
- **Revenu final :** ne recevez pas de revenu lors de la dernière manche ; à la place, notez-le dans la catégorie « Revenu final » de la feuille de score.
- Le joueur qui possède la tuile spéciale « **La Couronne d'Angleterre** » reçoit 2 points de plus, peu importe qu'elle soit dans sa réserve ou dans un bateau.

Points négatifs

- Du total précédent, soustrayez les points négatifs de vos plateaux et constructions, ce qui inclut votre plateau Joueur, vos plateaux d'exploration ainsi que vos cabanes et maisons.

De plus, n'oubliez pas les Sanctions, s'il y en a (voir « Phase 9 : Banquet » à la page 11).

- Il peut arriver qu'un joueur ait placé des tuiles Ressource adjacentes les unes avec les autres même si cela n'est pas permis. Corrigez immédiatement cette erreur lorsqu'elle se produit. Si vous remarquez une de ces erreurs trop tard, vous pouvez punir le coupable lors du décompte du score et lui donnant 1 Sanction pour chaque paire de tuiles incorrectement placée. Voici deux exemples :



Dans l'exemple à gauche, un joueur a placé trois ressources vertes adjacentes, ce qui fait deux paires. Cela est « punissable » par deux Sanctions pour un total de -6 points.

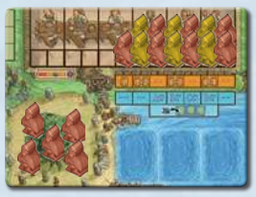
Dans l'exemple à droite, l'erreur est plus importante. Les trois ressources ont été placées de façon à ce qu'elles soient adjacentes deux à deux. Ce qui fait trois paires de tuiles vertes, donc trois Sanctions pour un total de -9 points.



Partie en solo

Lors d'une partie en solo, utilisez le côté du plateau Joueur que vous voulez. Vous aurez besoin d'un autre ensemble de Vikings, d'une couleur différente.

- Placez 1 Viking *(2 Vikings lors d'une partie courte)* d'une couleur *(ici : rouge)* sur la case de manche 1 de la « Table de Banquet », et 2 autres Vikings sur les cases 3, 5, et 7 *(sur la case 7 seulement lors d'une partie longue)*.
- Placez 2 Vikings de l'autre couleur *(ici : jaune)* sur les cases des manches 2, 4 et 6.





- Placez 5 Vikings de la première couleur *(rouge)* sur la Place des Affaires, et 5 Vikings *(6 Vikings lors d'une partie courte)* de l'autre couleur *(jaune)* sur la « case d'attente » de votre plateau Joueur.
- Retirez de la partie les Vikings restants de la deuxième couleur. (Dans une partie courte, retirez à la place 1 Viking de la première couleur.)

Jouez la partie comme si c'était une partie à plusieurs, en effectuant les tours les uns après les autres. Puisque vous n'avez pas d'adversaire, **laissez** les Vikings de la manche précédente sur le plateau d'actions, bloquant ainsi certaines cases Action. C'est la raison pour laquelle vous avez des Vikings de deux couleurs différentes.

Déroulement d'une manche

Jouez la première manche comme dans une partie à plusieurs. Lors de la phase 12, ne retirez aucun Viking du plateau d'actions. À la place, déplacez 5 Vikings de l'autre couleur de la « case d'attente » vers la Place des Affaires. Lors de la manche 2, vous recevez 2 Vikings supplémentaires de l'autre couleur. À la fin de la manche 2, laissez les Vikings que vous avez placés sur le plateau d'actions pendant cette deuxième manche et replacez ceux de la première manche sur votre plateau Joueur. Placez ces Vikings lors de la manche 3. Continuez à jouer de cette façon jusqu'à la dernière manche.

Notes sur les phases d'une manche

- Une fois que vous êtes familier avec le jeu en solo, vous pouvez passer la phase 3. Si vous voulez savoir quels plateaux d'exploration sont disponibles lors d'une manche donnée, référez-vous à la page 15 de l'appendice. Vous aurez également la valeur de la récompense pour l'exploration de tel ou tel plateau.

Passez toujours la ***phase 6.*** *(Vous avez en effet le privilège d'être toujours le premier joueur.)*

*Lors d'une partie en solo, je préfère avoir à disposition plus de flancs de montagne lors de la mise en place que ceux indiqués. Je me sers d'un stylo pour indiquer combien de ces flancs de montagne sont disponibles pour moi à chaque instant. De cette façon, je peux aller bien plus vite lors de la **phase 11** et je profite encore plus du jeu.*



- **Pendant la phase 12,** vous pouvez regarder la « Table de Banquet » afin de voir quels sont les Vikings à retirer du plateau d'actions.

Un score final de 100 est considéré comme étant très bon pour une partie en solo. Lors d'une partie longue, vous pourrez y parvenir avec de l'expérience, mais vous aurez bien plus de difficulté à atteindre ce score lors d'une partie courte. Si vous aimez les défis, alors n'hésitez pas et tentez le coup. (Les scores des parties en solo sont bien souvent inférieurs à ceux des parties à plusieurs, et ce, à cause des Vikings « bloquants ».)

Vous pouvez, si vous le souhaitez, chercher parmi les différentes cartes métier brun clair une que vous utiliserez en début de partie à la place d'en piocher une au hasard. De cette façon, vous pourrez explorer différentes facettes du jeu.



Crédits

« À la Gloire d'Odin » a été conçu en mai 2013 et publié en juin 2016. Les tests intensifs ont commencé en aout 2014.
Frank Heeren a coordonné la réalisation de ce jeu. Dennis Lohausen a été responsable des illustrations et de l'aspect graphique. Uwe Rosenberg en a écrit les règles et a supervisé les corrections. Christof Tisch a rédigé les cartes Métier, et Hans-Georg Schneider le livre de règles. Grzegorz Kobiela est à l'origine de la traduction vers l'anglais. Son application dans son travail a permis d'avoir un texte aux tournures de phrases bien plus fluides à la lecture. L'équipe éditoriale tient à remercier Gernot Köpke pour les différents textes historiques qui parsèment les livrets, et qui a reçu, pour ce faire, l'aide d'Uwe Rosenberg, et dont la traduction en anglais a été réalisée par Gernot lui-même. Merci également aux relecteurs du livre de règles : Janina Kleinemenke, Gabriele Goldschmidt, Grzegorz Kobiela et Mario Wiese. Gernot tient également à remercier les relecteurs de ses textes d'accompagnement : Kerstin Herdzina et Steffen Jost. Dernier point, mais pas des moindres, merci à tous nos testeurs, cités ici dans l'ordre chronologique : Andreas Odendahl, Lasse Goldschmidt, Gabriele Goldschmidt, Sascha Hendriks, Mechthild Kanz, Reinhold Kanz, Kai Poggenkamp, Thorsten Roth, Janina Kleinemenke, Jennifer Jünger, Marc Jünger, Hagen Dorgathen, Corinna Büttemeier, Stephanie Michaelis, Petra Zardock, Anja Beduhn, Michael Speckmann, Ingo Böckmann, Frank Heeren, Pan Pollack, Helge Ostertag, Jens Drögemüller, Thorsten Hanson, Stephan Rink, Christof Tisch, Dirk Schmitz, Kevin Farnworth, Maxime Gauthier-Kwan, Anthony Gascon, Emily Berthelet, Klaus Lottmann, Florian Racky, Ronny Vorbrodt, Rolf Raupach, Stefan Wahoff, Tanja Muck, Peter Muck, Tim Koch, Christoph Post, Bianca Bartsch, Claudia Görldt, Patrick Enger, Gabi Köpke, Gernot Köpke, Tanja Techmann, Torsten Techmann, Lisa Hofmann, Markus Habenberger, Witold Kliszczynski, Raimund Kessler, Jutta Böhm, Michael Gnade, Karola Köhler, Lea Reinisch, Patrick Hoffbauer, Dani Kemmler, Antonio Messina, Jörg Freudenstein, Kerstin Herdzina, Ragnar Deist, Jürgen Dissinger, Désirée Höher, Andrea Neis, Stefan Ziemerle, Oliver Heck, Sebastian Dames, Lisa Roggenbuck, Anna Birkelbach, Ralf Seifert.

Filosofia tient également à remercier Philippe Pinon pour la version française et Benjamin Hornoy pour la relecture des documents épiques qui composent ce grand voyage qu'est « À la Gloire d'Odin ».

Remerciements particuliers à Andreas « Ode » Odendahl pour son idée totalement cruciale de l'implémentation des bonus. Il avait déjà fait preuve de ses aptitudes hors du commun dans le domaine de la création de jeux de société un tant soit peu complexes lors de la conception de « La Granja ».

