

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com





But du jeu

Construire et envoyer ses drakkars piller les villes côtières et en ramener 3 avec un maximum de butin...

Principe de jeu

Chaque joueur devra construire puis faire évoluer ses drakkars, le long des côtes européennes, à l'aide de cartes "Divinités", celles-ci ont 2 possibilités d'action... (une seule au choix):

1. Faire avancer un de ses drakkars de la valeur juste de la carte,
Nota: Odin permet d'avancer de 1 à 10 cases au choix

2. Par le biais d'une combinaison de 2 cartes différentes ayant le même symbole runique, déplacer un ou 2 drakkars à soi ou à un autre joueur,
Voir toutes les combinaisons en pages 5-6.

A l'issue d'une de ces actions, les joueurs pourront soit:

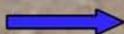
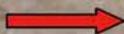
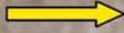
- piocher une carte en finissant sur une case mer vide...
- attaquer une ville...
- attaquer un drakkar adverse.

Sinon, il est possible de passer son tour et de prendre 2 cartes dans la pioche ou de mettre à l'eau un nouveau drakkar.

Matériel

- un plateau de jeu composé de 36 cases "mers" et 6 cases "fjords"

Avec départs de villages à:

- 4 joueurs 
- 3 joueurs 
- 2 joueurs 

- 12 drakkars



- 60 pièces de valeurs + un sac



(15 ors), (25 argents), (20 cuivres)



• 4 plateaux "Port"

- 1- position d'arrivée du 1^{er} drakkar
 - 2- position d'arrivée du 2^{ème} drakkar
 - 3- position d'arrivée du 2^{ème} drakkar
- Nota: un drakkar qui n'est pas arrivé en fin de partie ne valide pas son chargement*

- A- chargement du 1^{er} drakkar
 - B- chargement du 2^{ème} drakkar
 - C- chargement du 3^{ème} drakkar
 - D- rappel des valeurs des pièces
- Couleur du joueur >



Nota: La capacité des cargaisons ne peut excéder 6 pièces, toutes valeurs confondues. Il est toutefois autorisé de rajouter les pièces du bonus, lors du retour au port.

• 60 cartes "Divinités"

- 4 decks de 10 cartes marqués d'un bouclier (joueurs)
- 2 decks sans bouclier (pioche de départ)



Un deck compte 10 cartes de valeurs 1 à 10.

Description des cartes

- - valeur de déplacement ou de combat
- - runes permettant d'associer 2 cartes en combo rapidement
- - Action spéciale jouée par une combinaison
- - Bouclier, permettant de trier les cartes avant une partie.
- - pièces rajoutées au butin en fin de partie (uniquement si l'on rentre un drakkar dans le dernier tour)



• 4 tuiles "brouillard"



• 8 tuiles "villes"



- 2 aides de jeu
- une règle de jeu
- un pion "définition du butin"



Mise en place

Placer le plateau au centre de la table.

Préparer 8 piles de 6 pièces, tirées au hasard dans le sac, et placer les, en ligne le long du plateau de jeu, choisir quelle pile sera la numéro une. Les autres pièces restent dans le sac.

Trier les cartes en se servant des boucliers en bas à gauche, les cartes sans bouclier constitueront la pioche de départ, chaque joueur prend un deck et le mélange avant de le poser face cachée devant lui. Désigner le 1^{er} joueur...

Le dernier joueur place une ville, au hasard, sur une case mer du plateau puis tire une carte de son deck et place une seconde ville à autant de case, de la précédente, que la valeur de la carte puis place à côté de cette ville la pile de pièce désignée par la même valeur, procéder ainsi pour placer les 6 autres villes et piles de pièces.

Nota: Les cartes Thor et Odin (9 & 10) ne doivent pas être présent en compte pour la mise en place.

Ex: la première ville est placée en 0.

La carte 3 est retournée, placer une ville 3 cases plus loin avec la pile de pièce n° 3 à côté.

La carte 4 est retournée, placer une ville 4 cases plus loin avec la pile de pièce n° 4 à côté. etc...

la pile de pièces restante se place à côté de la tuile 0.



1 2 3 4 5 6 7 8



Chaque joueur peut alors placer son plateau "Port" à l'extrémité d'un Fjord selon le nombre de joueur.

Chacun met à l'eau un 1^{er} drakkar sur la case de départ de son fjord, puis tire les 5 premières cartes de son deck pour constituer sa main de départ...



Tour de jeu

A son tour, un joueur peut, soit:

- jouer une seule carte pour déplacer un de ses drakkars dans le sens horaire,
- jouer une combinaison de 2 cartes pour déplacer un ou 2 drakkars,
- passer son tour pour prendre 2 cartes dans la pioche ou mettre à l'eau un nouveau drakkar.

Nota: lors des déplacements, toutes les cases "Fjord" ne sont pas franchies, les drakkars passent devant.



- Si le drakkar termine sur une case "mer" (cercles blancs), piocher une carte de son deck, quand celui-ci sera épuisé, prendre dans la pioche centrale. Une fois la pioche épuisée, remélanger la défausse...

- Si un drakkar atteint une tuile "villes" cela déclenche une attaque, alors...

Déplacer, en sens horaire, le tonneau sur le bouclier "butin" du même nombre de cases que le déplacement du drakkar qui a déclenché l'attaque (si combinaison, avancer le pion de la valeur juste d'une des 2 cartes jouées) et prendre le butin désigné par le tonneau, choisir selon, l'or ou les cartes. 2 cases permettent de prendre uniquement 2 cartes, mais en les choisissant, soit dans la défausse 1, soit dans la pioche 2.



Butin du 1^{er}, du 2^{ème} drakkar

Les cartes venant d'un butin sont toujours prises dans la pioche centrale et sont placées dans la main du joueur, les pièces sur son plateau "Port" selon la position de son drakkar sur l'anneau maritime, en attente d'un retour au port.

Attention, un joueur ne peut pas avoir plus de 7 cartes en main...

La position d'un drakkar est déterminée par la place qu'il occupe sur l'anneau maritime, par rapport à son village, le plus proche de l'arrivée étant toujours le 1^{er}. Si le second dépasse le 1^{er}, il devient premier mais les cargaisons éventuelles ne changent pas de place sur le plateau "Port".

Ci-contre, les positions des drakkars du joueur rouge.



Un drakkar qui arrive sur une case occupée par un autre drakkar peut:

- Soit repousser ce drakkar sur la case suivante et réaliser une action normale (piocher une carte ou attaquer une ville),
- Soit déclencher une attaque contre celui-ci (sur mer ou sur une ville) dans ce cas le joueur actif ne fait aucune autre action.

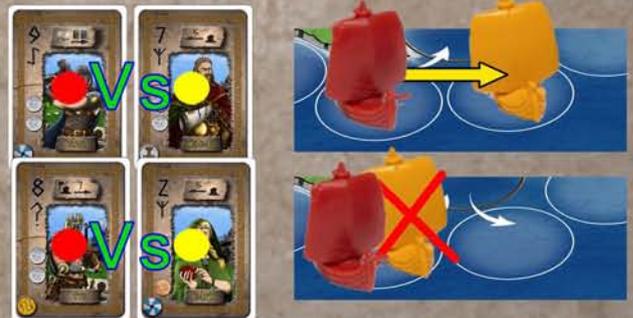
Combats

Quand un combat est déclenché, les 2 joueurs concernés jouent, simultanément une carte de leurs mains...

La carte la plus forte l'emporte...

> si la différence est ≤ 3 , le butin est volé par le vainqueur du combat, le drakkar perdant s'enfuit sur la case suivante.

> si la différence est > 3 le drakkar est détruit (le butin est perdu dans un combat maritime et remis dans le sac).



En cas d'égalité, c'est l'attaquant qui l'emporte, les cartes utilisées ne sont pas défaussées, mais échangées entre les 2 joueurs qui les mettent de suite dans leurs mains.

Quand un joueur perd un combat, il perd les pièces placées sur la zone de cargaison correspondant à la position de son drakkar sur son plateau "Port", 1^{er}, 2^{ème} ou 3^{ème}. Le joueur, ayant volé et/ou détruit un drakkar, sur une ville, prend les pièces et les met sur son plateau selon la position de son drakkar sur son plateau "Port" comme en pillant une ville... Un drakkar détruit pourra être reconstruit ultérieurement.

Actions combinées

Toutes les combinaisons permettent de d'agir sur n'importe quel drakkar, à soi, à un adversaire ou à son partenaire (parties à 4 joueurs)

Il existe 4 combinaisons avec des paires de cartes fixes, celles-ci sont reconnaissables aux symboles runiques identiques.

Odin et Frigg, combinés, permettent d'échanger la positions de 2 drakkars sur l'anneau maritime.

Cette combinaison, ne permet pas de rentrer ou sortir un drakkar d'un fjord.



Thor et Sif, combinés, permettent de rendre un bateau invisible pour 2 déplacements.

a) Défausser vous des cartes 4 & 9,

b) poser votre jeton "brouillard" à la place du bateau que vous souhaitez cacher,

c) tirez la 1^{ère} carte de la pioche, posez la, face cachée devant vous, après l'avoir consulté, avec votre drakkar dessus.

Lors d'un prochain tour, vous pouvez placer une 2^{ème} carte, de votre main, avec la 1^{ère}...

Au prochain déplacement de ce drakkar, révéléz les 2 cartes précédentes, additionnez les 3 déplacements et replacez votre drakkar sur le plateau en partant de votre jeton, sans oublier de reprendre ce dernier. On est pas obligé de faire les 3 déplacements pour réapparaître et le faire au bout du 2^{ème}.

Nota: aucune action supplémentaire ne peut être effectuée pendant les déplacements invisibles, seule la case de réapparition permet une action.



Heimdall et Idunn, combinés, permettent de faire reculer un drakkar de 5 cases (7-2).

Cette combinaison, ne permet pas de rentrer directement un drakkar dans un fjord.



Freyr et Freya, combinés, permettent de déplacer 2 drakkars de 7 cases au total.

a) Défausser vous des cartes 1 & 6,

b) déplacer obligatoirement 2 drakkars soit de :

1 et 6 cases

2 et 5 cases

3 et 4 cases

Si une combinaison amène à l'attaque d'une ville, le joueur actif doit choisir de déplacer le tonneau de l'une ou l'autre des 2 valeurs.

Dans le cas de la combinaison ci-dessus, si 2 drakkars du joueur actif arrivent chacun sur une ville, déplacer, successivement, le tonneau pour chaque drakkar (pour le premier de 1 case, puis pour l'autre de 6 cases) l'ordre au choix du joueur actif.

Seul un bateau du joueur actif obtient le droit d'une action supplémentaire, (pioche, attaque).



Les 2 dernières cartes (symboles ?) peuvent être combinées avec n'importe quelles autres cartes, sauf elles mêmes.

Tyr (8), permet de placer un nouveau drakkar sur la case de départ et de le sortir immédiatement à l'aide d'une autre carte, sans attendre le tour suivant.

Njord (3), jouée en plus d'une autre carte, permet d'augmenter le déplacement de 3 cases



Retour au port

Il n'est pas nécessaire d'utiliser l'intégralité des points de déplacement pour rentrer au port, toutefois, le joueur qui ramène un drakkar à son village, en utilisant tous les points de déplacement de sa carte, bénéficie d'un bonus, (la carte "Odin" donne systématiquement le bonus), le tonneau (qui ne bouge pas à ce moment là) sur le bouclier "butin" détermine celui-ci.

Si le joueur choisi des pièces, il doit les piocher dans le sac et les placer dans la cargaison du drakkar qui vient d'arriver.

Le joueur doit alors placer son drakkar au ponton correspondant à sa position d'arrivée, ce qui valide les pièces acquises avec ce dernier (la 1^{ère} pile pour le 1^{er} drakkar, la 2^{ème} pour le suivant, etc... de la zone "cargaison") + celles d'un éventuel bonus en pièces.

Conditions et fin de partie

Dès qu'un joueur a fait rentrer un 6^{ème} drakkar (4j), un 5^{ème} (3j) ou un 4^{ème} (2j), ou son 3^{ème} personnel, ce dernier a alors fini de jouer, il peut compter les pièces sur ses cartes restantes, les autres joueurs jouent encore une fois pour essayer de rentrer un dernier drakkar - il est possible, à ce moment-là uniquement, de jouer plusieurs cartes (en combinaison ou pas, sans s'arrêter sur les villes) pour ramener un bateau à bon port - les cartes restantes sont converties (uniquement si un drakkar est parvenu à rentrer) en butin, puis chacun compte le sien.

Un joueur qui ne parvient pas à faire rentrer un dernier drakkar ne tient compte, ni de l'or encore dans ses cales, ni des pièces sur les cartes qui lui restent.

Le joueur ayant le plus d'or remporte la partie. en cas d'égalité, c'est le joueur qui a mis fin à la partie qui gagne, sinon celui qui a le plus en pièces (sans tenir compte des cartes)

Exemple de comptage: Rouge a rentré son 3^{ème} drakkar, dans le dernier tour qui suit, Jaune a réussi à en rentrer un second, mais Vert, non.



$$3 + 6 + 3 + 6 + 7 + 1 = 26 \quad 13 + 8 + 0 + 6 = 27 \quad 12 + 0 + 0 = 12$$

Jaune l'emporte de très peu grâce à sa dernière carte...

Règle particulière à 4 joueurs, ceux-ci jouent par équipe de 2 et gagnent en équipe (total des pts cumulés) les partenaires seront placés face à face sur le plateau.