



IN THE NAME OF ODIN

CONTENU

Aperçu du jeu 2
Matériel 2

Aperçu du matériel 2
Plateau de Jeu 3
Plateaux de Joueur 3
Cartes Action 3
Cartes Bâtiment 3
Cartes Héros 3
Cartes Drakkar 3
Cartes Raid 3
Jetons Construction 4
Jetons Dégât 4
Jetons Viking 4
Marqueurs de score en bois 4
Figurines de Viking 4

Mise en place 4

Tour d'un joueur 6
Phase d'Action 6
Phase de Pioche 10

Règles additionnelles 11
Règles contradictoires 11
Réductions de symboles 11
Capacités spéciales 11

Fin de partie 12
Scores 12

Règles additionnelles et aides 12
Limite de Vikings 12
Aucun Bâtiment éligible 12
Règles facilement oubliées 12

Crédits 12

Les jours du vieux Jarl étaient longs et prospères, mais bientôt le Lord Odin le rappellerait à lui, laissant entrevoir la perspective d'un nouveau Jarl. Comme il meurt sans héritier, un grand destin s'offre à chacun d'entre vous. Construisez votre propre village, réunissez vos hommes, recrutez des vikings célèbres et prenez vos drakkars pour naviguer sur les mers du monde connu.

Vous êtes tous des marins habiles, des commerçants judicieux et des guerriers effrayants. Mais seul un d'entre vous naviguera suffisamment loin pour être choisi par le Dieu pour s'asseoir sur le trône du Jarl pour régner au nom d'Odin.

APERÇU DU JEU

In the Name of Odin est un jeu stratégique pour 2-5 joueurs. A leur tour, les joueurs utilisent des cartes Action pour construire de nouvelles structures dans leur village, réunir leurs hommes, recruter de célèbres Vikings et acheter des Drakkars pour partir en raid. Chaque raid a ses propres exigences et une récompense en Gloire. A la fin de la partie, celui qui a récolté le plus de gloire devient le nouveau Jarl choisi par Odin (et le vainqueur du jeu).

MATÉRIEL

Avant votre première partie, détachez tous les composants des plaques de carton et séparez tous les autres éléments par type et couleur. Votre copie de *In the Name of Odin* doit contenir :

- 1 Plateau de Jeu
- 5 Plateaux de Joueur (5 couleurs différentes)
- 155 Cartes, dont :
 - ◆ 90 Cartes Action
 - ◆ 20 Cartes Bâtiment
 - ◆ 17 Cartes Héros
 - ◆ 12 Cartes Drakkar
 - ◆ 16 Cartes Raid
- 43 Jetons cartonnés, dont :
 - ◆ 20 Jetons Construction
 - ◆ 20 Jetons Dégât
 - ◆ 3 Jetons Viking (1 Guerrier rouge, 1 Commerçant noir et 1 Navigateur bleu)
- 5 Disques de scores en bois (les 5 couleurs des joueurs)
- 90 Vikings miniatures en plastique, dont :
 - ◆ 30 Guerriers miniatures rouges
 - ◆ 30 Commerçants miniatures noirs
 - ◆ 30 Navigateurs miniatures bleus

Ce livret de règles

HUGINN ET MUNINN

DURANT TOUTES LES RÈGLES, VOUS ALLEZ RENCONTRER DES CONSEILS, CHACUN PRODIGUÉ PAR LES DEUX SAGES CORBEAUX D'ODIN : HUGINN QUI REGARDE TOUJOURS À DROITE ET MUNINN QUI REGARDE TOUJOURS À GAUCHE. ILS PEUVENT S'AVÉRER EXTRÊMEMENT UTILES DURANT VOTRE PREMIÈRE PARTIE, ALORS GARDEZ-LES À L'ŒIL ET ÉCOUTEZ CE QU'ILS VOUS CHUCHOTENT À L'OREILLE.

APERÇU DU MATÉRIEL

La section suivante décrit et explique les différents composants de *In the Name of Odin*.

PLATEAU DE JEU

Le Plateau de Jeu principal est utilisé pour organiser et accueillir la plupart des composants durant la partie. Il est divisé en plusieurs parties :

1. La Hall à Hydromel contient la pioche des Cartes Héros **1A**, conjointement avec l'Offre des Héros **1B** et un emplacement pour les figurines des Vikings **1C**.
2. La Mer, qui contient la pioche des cartes Raid **2**, conjointement avec 3 zones Drakkars qui contiennent chacune un certain nombre de cartes Raid faces visibles **2A**, **2B** et **2C**.
3. La pioche de cartes Bâtiment **3** avec l'Offre des Bâtiments **3A**.
4. La pioche de cartes Drakkar **4** avec l'Offre des Drakkars **4A**.
5. La pioche de cartes Action **5** avec l'Offre des Bâtiments **5A**.
6. Deux emplacements « pierres » pour les jetons Construction **6A** et les jetons Dégât **6B**.
7. La piste de Gloire qui se situe sur le périmètre du plateau **7**.



Image 1 : disposition du Plateau de Jeu

PLATEAUX DE JOUEUR

In the Nam of Odin est livré avec 5 plateaux de joueur identiques. Chaque plateau est divisé en 3 parties générales :

1. Le Village avec des emplacements dédiés aux 5 bâtiments : le Chantier Naval **1A**, le Cercle Runique **1B**, la Forge **1C**, La Maison du Jarl **1D** et l'Auberge **1E**.

2. Le Square, avec un espace dédié à une carte Héro face visible **2** et un emplacement pour les figurines Viking **3**.

3. L'Espace Rivage permet au joueur de stocker 1 Drakkar **4**.



Image 2 : disposition d'un Plateau de Joueur

CARTES ACTION

Les Cartes Action permettent aux joueurs de réaliser des Actions durant leur tour. Chaque carte Action propose 2 éléments séparés et distincts :

Un symbole Viking dans un des 3 types : Guerrier (rouge) **1**, Commerçant (noir) **2** ou Navigateur (bleu) **3**.

Un des 3 Symboles Action disponibles : Recrutement (jaune) **4**, Artisanat (vert) **5** et Matelotage (pourpre) **6**.



Image 3 : cartes Action (verso, recto)

CARTES BÂTIMENT

Chaque carte Bâtiment représente une structure qui peut être ajoutée au Village. Il y a 5 types de Bâtiments, chacun comporte 2 capacités spéciales (une partagée avec la plupart des Bâtiments **1** du même type et une deuxième unique **2**), et un nombre de points de Gloire que le propriétaire gagnera en fin de partie **3**.



Image 4 : Cartes Bâtiment (verso, recto)

CARTES HÉRO



Image 5 : cartes Héro (verso, recto)

Chaque carte Héro représente un Viking unique, spécialement connu.

Chaque Héro comporte un symbole Viking correspondant à son type **1**, et une capacité spéciale à usage unique **2**. Il y a 2 types de capacités : Capacité de Raid et Capacité d'Action. La première ne peut être utilisée que durant un Raid et la seconde que comme une Action durant le tour du joueur.

CARTES DRAKKAR

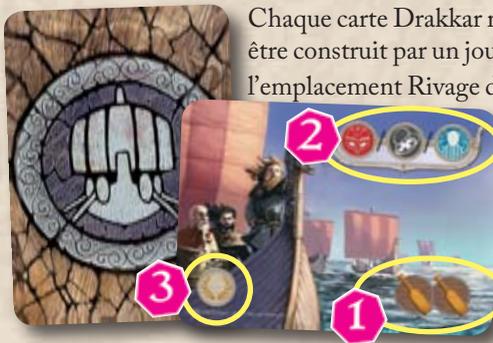


Image 6 : cartes Drakkar (verso, recto)

Chaque carte Drakkar représente un navire qui peut être construit par un joueur et placé sur l'emplacement Rivage de son Plateau de Joueur.

Chaque carte Drakkar montre sa Solidité **1**, sa capacité spéciale **2** et le nombre de points Gloire que son propriétaire remportera à la fin de la partie **3**.



Image 7 : cartes Raid (verso, recto)

CARTES RAID

Chaque Raid représente une des nombreuses et périlleuses journées durant lesquelles le joueur embarque pour gagner des points de Gloire nécessaires pour devenir le nouveau Jarl. Chaque carte Raid comporte des conditions **1** et un nombre de points de Gloire **2** que le joueur recevra directement après que le Raid soit réussi.



JETONS CONSTRUCTION

Ces jetons représentent les ressources nécessaires pour construire de nouveaux Bâtiments dans le village d'un joueur.



JETONS DÉGÂT

Ces jetons représentent les Dégâts encourus par un Drakkar durant les Raids. Chaque jeton Dégât  réduit la Solidité d'un Drakkar de 1.

Si le nombre de Dégâts  sur un Drakkar atteint ou dépasse le nombre de ses Symboles Solidité, le Drakkar est immédiatement détruit.



JETONS VIKING

Ces jetons sont utilisés pour changer et randomiser les conditions des Raids dans différentes zones spécifiques de la Mer.

MARQUEURS DE SCORES EN BOIS



Ces marqueurs en bois aux couleurs des 5 joueurs sont utilisés pour indiquer le nombre de points de Gloire  que chaque joueur a collecté durant la partie (après avoir réussi des Raids) et à la fin de la partie, durant le décompte des scores.

FIGURINES VIKING

Ces figurines en plastique représentent des Vikings qu'un joueur prendra durant les Raids. Les Vikings sont de trois types : les Guerriers  (rouge), Les Commerçants  (noir) et les Navigateurs  (bleu).



Image 8 : Figurines en plastique : Guerrier, Commerçant et Navigateur



MISE EN PLACE

1. Placez le Plateau de Jeu au milieu de la table. 
2. Séparez les jetons et les figurines. Placez les Jetons Dégât  et les Jetons Construction  sur leur emplacement respectif du Plateau de Jeu . Placez toutes les figurines Viking dans la zone du Plateau de Jeu prévue à cet effet. 

3. Préparez la pioche de Cartes Raid en les mélangeant et piochez faces cachées un nombre de cartes conforme au nombre de joueurs et placez ce nouveau paquet sur son emplacement du Plateau .

Le nombre de Cartes Raid utilisées est :

- 14 cartes Raid pour 5 joueurs
- 12 cartes Raid pour 4 joueurs
- 10 cartes Raid pour 3 joueurs
- 8 cartes Raid pour 2 joueurs

4. Placez aléatoirement un jeton Viking sur l'emplacement prévu au centre de la zone Mer  et 1 au bas de la zone Mer , en laissant



Image 9 : exemple de mise en place du Plateau de Jeu

le Jeton Viking restant à côté du Plateau **4C**.

5. Mélangez les cartes Bâtiment **5**, les cartes Drakkar **6** et les cartes Héro **7** séparément. Placez chaque pioche sur leur emplacement dédié du Plateau, faces cachées. **3A 5A 6A 7A**

6. Donnez à chaque joueur un Plateau de Joueur et le marqueur de scores de sa couleur **8**.

7. Mélangez la pioche de cartes Action et distribuez 6 Cartes à chaque joueur. Les joueurs peuvent regarder leurs propres Cartes à tout moment mais ne doivent pas les révéler aux autres joueurs **9**.

8. Placez la pioche de Cartes Action sur le Plateau **10**. Piochez et révélez des Cartes Action jusqu'à ce que l'offre des Cartes Action soit complète **10A**. Laissez à côté du Plateau un emplacement pour la défausse des Cartes Action.

9. Le joueur qui peut clamer "Odin!" le plus fort devient le premier joueur. Vous pouvez aussi utiliser les marqueurs de scores pour déterminer aléatoirement le premier joueur.

10. Placer les marqueurs de scores sur le "0" de la piste des scores de Gloire. Vous êtes maintenant prêts à jouer à *In the Name of Odin*. **11**



TOUR D'UN JOUEUR

Une partie de *In the Name of Odin* est jouée avec un nombre variable de tours. La durée de la partie dépend de l'allure à laquelle les joueurs utiliserons la pioche Raid. Le joueur qui exécute son tour de jeu est nommé joueur Actif. Chaque tour est divisé en 2 phases principales :

- 1. Phase d'Action:** Résolez n'importe quel nombre d'Actions dans n'importe quel ordre.
- 2. Phase de Pioche :** Piochez des cartes Action jusqu'à ce que vous en ayez 6 en mains.

PHASE D'ACTION

Pendant la phase d'Action, vous résoudrez un nombre d'Actions variable. Pour réaliser la plupart des Actions, vous devez utiliser un certain nombre de Symboles en sacrifiant des cartes Actions de votre main dans la défausse. Tous les Symboles de ces cartes sont ignorés à l'exception de ceux utilisés pour résoudre l'action en cours.

TOUTES LES ACTIONS REQUIÈRENT DES SYMBOLES, MAIS TOUS LES SYMBOLES QUE VOUS DÉPENSEZ LORS DE VOTRE TOUR NE DOIVENT PAS VENIR QUE DES CARTES ACTION. RETENEZ CETTE INFORMATION POUR L'INSTANT - NOUS VOUS EN DIRONS PLUS QUAND NOUS PARLERONS DES BÂTIMENTS.

Vous pouvez résoudre n'importe quelle action plusieurs fois dans le tour, à l'exception de l'échange d'une Carte Action.

1. ECHANGE D'UNE CARTE ACTION (1 FOIS PAR TOUR)

Vous pouvez échanger exactement 1 des Cartes Action de votre main contre 1 Carte Action visible dans l'Offre des Cartes Action. Juste avant cet échange, vous pouvez défausser 1 de vos Cartes Actions pour renouveler l'Offre des Cartes Action. Dans ce cas, défaussez toutes les Cartes Action de l'Offre et piochez-en des nouvelles.

Cette Action ne requiert pas de Symboles et peut être réalisé qu'une fois par tour de joueur. Ensuite, vous n'êtes pas obligé de faire un échange, mais l'Action est considérée comme réalisée pour ce tour s (vous ne pouvez pas la répéter).



Image 10 : Offre de Cartes Action sur le Plateau de Jeu

CONSTRUIRE UNE FORGE VOUS PERMETTRA D'ÉCHANGER UNE CARTE SUPPLÉMENTAIRE AVEC L'OFFRE LORS DE CETTE ACTION.

2. RASSEMBLER DES VIKINGS

Vous pouvez dépenser 1/2/3 Symbole(s) Viking du même type pour recruter 1/3/6 figurine(s) Viking(s) du type correspondant. Les joueurs ne peuvent jamais avoir plus de 10 Vikings sur leur Plateau de Joueur durant la partie. Si vous recevez plus de Vikings que vous ne pouvez en posséder, vous devez immédiatement retourner les Vikings excédants (parmi ceux que vous venez de recevoir et/ou ceux que vous possédiez déjà sur votre Plateau de Joueur) dans la réserve du Hall à Hydromel.

CONSTRUIRE UNE AUBERGE VOUS PERMETTRA DE GARDER 4 VIKINGS SUPPLÉMENTAIRES. CERTAINES AUBERGES VOUS PERMETTRONS AUSSI DE RASSEMBLER PLUS DE VIKINGS.

EXEMPLE 1: RASSEMBLER DES VIKINGS

Ragnar possède 8 Vikings sur son Plateau : 4 Navigateurs (bleu) et 4 Commerçants (noir) ①. A son tour, il défausse 2 Cartes Action avec le symbole Guerrier (rouge) ②. Il reçoit immédiatement 3 figurines de Viking Guerrier et les place sur son Plateau ③. Ragnar a maintenant 11 Vikings. Il doit immédiatement en remettre 1 dans le Hall à Hydromel. Il choisit de retourner un Commerçant ④.



Exemple 1 : Rassembler des Vikings

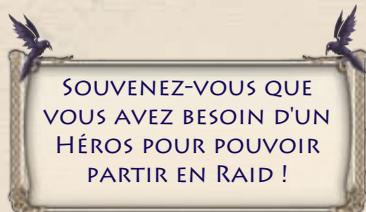
IL PEUT ARRIVER DANS DE RARES CAS QU'IL N'Y AIT PLUS DE GUERRIERS, DE COMMERÇANTS OU DE NAVIGATEURS DANS LE HALL À HYDROMEL. CE CAS DE FIGURE EST EXPLIQUÉ DANS LA SECTION LIMITE DES VIKINGS EN PAGE 9.

3. RECRUTER UN HÉROS

Vous pouvez dépenser un certain nombre de Symboles Recrutement (jaune) pour recruter un Héros visible dans le Hall à Hydromel. Le nombre de Symboles requis est déterminé par le nombre de Symboles Recrutement inscrits à gauche de l'emplacement de la Carte Héros choisie.

Si vous choisissez le Héros le plus à gauche, vous recevez aussi 1 Point Gloire (comme indiqué par le Symbole Gloire sous la carte).

Après avoir recruté un Héros, glissez les Cartes Héros restantes vers la droite de sorte que l'espace le plus à gauche soit vide, piochez une nouvelle carte et placez-la à cet endroit pour compléter l'Offre. Un joueur ne peut jamais avoir plus d'1 Héros sur son Plateau de Joueur. Si vous recrutez un nouvel Héros, vous devez immédiatement placer l'ancien Héros sous la Pioche Héros.



4. UTILISER LA CAPACITÉ SPÉCIALE D'UN HÉROS

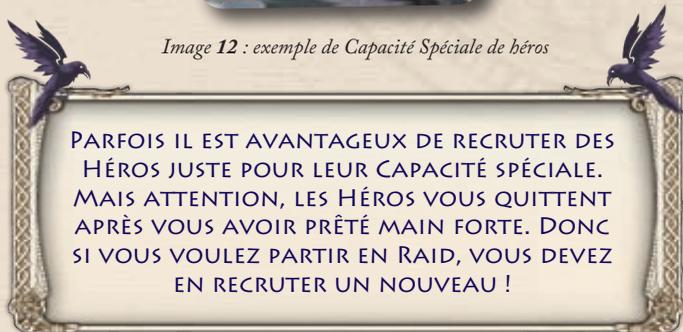
Certains Héros possèdent une Capacité Spéciale qui peut être utilisée comme une Action. Pour ce faire, résolvez l'Action comme indiqué sur la Carte Héros et placez immédiatement la Carte Héros sous la Pioche Héros.



Image 11 : emplacement du Hall à Hydromel sur le Plateau de Jeu



Image 12 : exemple de Capacité Spéciale de héros



5. CONSTRUIRE UN BÂTIMENT

En dépensant 3 Symboles Artisanat (vert) et 1 Jeton Construction (voir Image 13), vous pouvez construire un nouveau Bâtiment dans votre Village. Chaque Bâtiment (Chantier Naval, Maison du Jarl, Forge, Auberge et Cercle Runique) correspond à un espace du Village sur votre Plateau de Joueur. Il doit être construit à l'emplacement exact encore vide (voir Image 14). Vous ne pouvez jamais construire un nouveau Bâtiment sur un espace qui correspond à un autre Bâtiment ou remplacer un Bâtiment déjà existant dans votre Village. Chaque Capacité Spéciale et Symbole Réduction sont



Image 13 : dépense de 3 Symboles Artisanat et de 1 Jeton Construction



Image 14 : exemple de Bâtiments correspondant aux emplacements dans le Village du Plateau de Joueur



Image 15 : emplacement de l'Offre Bâtiments sur le Plateau de Jeu

disponibles pour le joueur actif dès que le Bâtiment est placé dans le village. Après avoir construit un nouveau Bâtiment, piochez une nouvelle Carte Bâtiment pour compléter l'Offre (voir Image 15).



EXEMPLE 2 : CONSTRUIRE UN BÂTIMENT

Thorsten décide d'étendre son village. Il y a 2 Forges, 1 Cercle Runique et 1 Chantier Naval disponibles dans l'Offre Bâtiments. Thorsten a déjà une Forge dans son village donc il ne peut choisir que le Chantier Naval ou le Cercle Runique. il décide de construire le Chantier Naval. Il défausse 3 Carte Action avec le Symbole Artisanat (vert) et dépense 1 Jeton Construction.

Il place immédiatement la carte Chantier Naval sur l'emplacement approprié de son Village et pioche une nouvelle Carte Bâtiment pour compléter l'Offre.

6. OBTENIR UN JETON CONSTRUCTION



Vous pouvez gagner des Jetons Construction en dépensant un certain nombre de Symboles Artisanat (vert). Le nombre de Symboles nécessaire est égal au nombre total de Bâtiments et de Jetons Construction que vous avez dans votre Village +1. Par exemple, si le total est de 2, le nouveau Jeton Construction coûtera 3 Symboles Artisanat. Le nombre maximal de Jetons Construction qu'un joueur peut posséder à tout moment est égal au nombre d'espaces Construction vides dans son Village.



EXEMPLE 3 : OBTENIR UN JETON CONSTRUCTION

Skadi veut obtenir un nouveau Jeton Construction. Elle a 2 emplacements Bâtiment libres sur son Plateau de Joueur, 3 Bâtiments construits et 1 Jeton Construction dans son Village. Elle dépense 5 Symboles Artisanat x5 (vert) et prend 1 Jeton Construction. Skadi a maintenant atteint son nombre maximal de Jetons Construction (elle a 2 places libres et 2 Jetons Construction).



7. ACHETER UN DRAKKAR

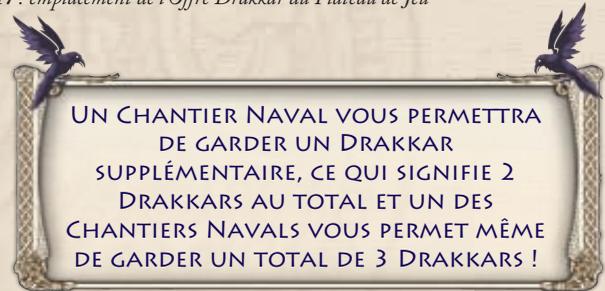
En dépensant 3 Symboles Matelotage (pourpre) (voir Image 18) vous pouvez acheter un Drakkar. Vous devez le placer immédiatement sur l'Espace Rivage libre de votre Plateau de Joueur (voir Image 16). Vous n'êtes pas autorisé à acheter un Drakkar pour en remplacer un déjà existant. Après avoir acheté le Drakkar, piochez une nouvelle carte Drakkar pour compléter l'Offre Drakkar (voir Image 17).



Image 16 : emplacement du Rivage sur le Plateau de Joueur



Image 17 : emplacement de l'Offre Drakkar du Plateau de Jeu



8. RETOURNER UN DRAKKAR

En dépensant 2 Symboles Matelotage (pourpre), (voir Image 18) vous pouvez retourner un Drakkar face cachée (verso) sur sa face visible (recto).



Image 18 : symboles Matelotage

9. RÉPARER UN DRAKKAR

En dépensant 2 Symboles Matelotage (pourpre) vous pouvez retirer 1 Jeton Dégât de votre Drakkar (voir Image 18), même sur un Drakkar qui est face cachée.

10. LANCER UN RAID

Les joueurs partent en Raid pour gagner des points de Gloire Si vous avez un Héros sur votre Plateau de Joueur et au moins 1 Drakkar face visible, vous pouvez résoudre une Action Raid comme détaillé dans les 9 étapes suivantes :

A. Déclarer une Action Raid

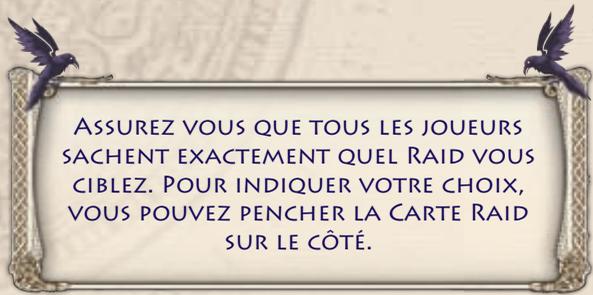
Choisissez comme cible une Carte Raid disponible dans la zone Mer du Plateau de Jeu. Vous ne pouvez choisir qu'une Carte Raid que vous pourrez



résoudre avec succès en terme de Solidité et de dépense de Vikings (voir étape suivante).



Symbole Solidité



B. Choisir un Drakkard et vérifier la Solidité

Vérifier la Solidité requise selon le Raid choisi. La Solidité nécessaire dépend de la position du Raid :

- ◆ Un Raid du haut de la zone Mer requiert une Solidité de 1 ①,
- ◆ Un Raid du milieu de la zone Mer requiert une Solidité de 2 ②,
- ◆ Un Raid du bas de la zone Mer requiert une Solidité de 3 ③.

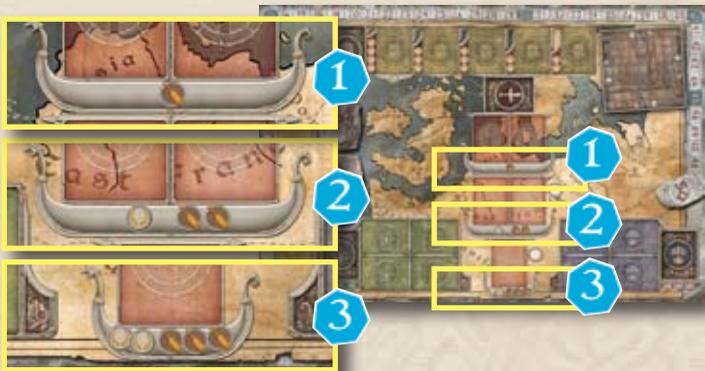


Image 19 : Solidité requise et position des cartes Raids sur le Plateau de Jeu

Pour satisfaire à l'exigence de Solidité d'une Carte Raid de n'importe quelle zone de Mer, vous devez choisir un seul Drakkard de Solidité égale ou supérieure à celle de la Carte. La Solidité d'un Drakkard est égale au nombre de Symboles Solidité de sa Carte réduit de 1 pour chaque jeton Dégât présent sur le Drakkard.



Image 20 : Solidité d'un Drakkard

EXEMPLE 4 : CHOISIR UN DRAKKARD ET VÉRIFIER LA SOLIDITÉ

Skadi a décidé de réaliser une Action Raid. Elle choisit la carte Raid Iona située au centre de la zone Mer. Pour parvenir à résoudre Iona, elle a besoin d'un seul Drakkard avec une Solidité minimum de 2. Elle ne possède qu'un Drakkard de Solidité 3 face visible avec un jeton Dégât, ce qui signifie qu'il a une Solidité actuelle de 2 - exactement ce dont a besoin Skadi



C. Dépenser des Vikings

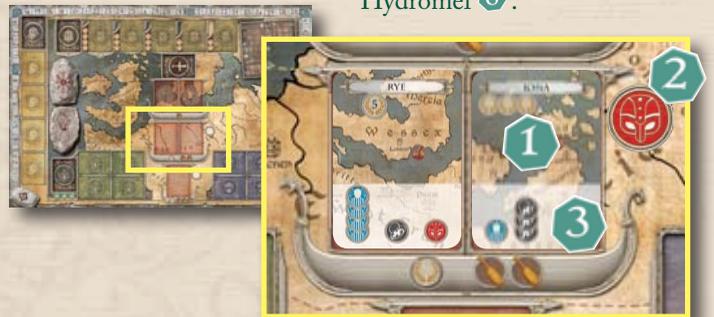
Chaque Raid nécessite que le joueur dépense des Vikings du Square de son Village. Pour chaque Symbole Viking sur la Carte Raid ET pour chaque Jeton Viking présent sur l'emplacement de la carte Raid dans la zone Mer, le joueur actif doit déplacer 1 Viking du même type vers le Hall à Hydromel. Les joueurs peuvent recevoir des Réductions de Symbole grâce à leur Héros, leurs Bâtiments ou leurs Drakkars. Chaque Réduction ne s'applique qu'une seule fois.



Quelles que soient les Réductions, le joueur **doit** retourner au moins 1 figurine Viking au Hall à Hydromel pour réussir un Raid.

EXEMPLE 5 : DÉPENSER DES VIKINGS

Suite de l'exemple précédent : après avoir vérifié la Solidité et choisi un Drakkard, Skadi regarde les Symboles Viking imprimés sur la carte Raid Iona ① et les Jetons Viking posés sur la zone Mer qui contenait la carte Iona ②. Le Viking sur la Mer est un Guerrier (rouge) ② et les Symboles sur la carte sont : 1 Navigateur (bleu) et 3 Commerçants (noir) ③. Le Héros sur son Plateau de Joueur lui fournit 1 Navigateur (bleu) ④ et la Capacité Spéciale de son Drakkard lui fournit 1 Commerçant (noir) ⑤. Après avoir utilisé ces Déductions de Symboles, Skadi doit déplacer 2 figurines Commerçants et 1 figurine Guerrier de son Square vers le Hall à Hydromel ⑥.



Exemple 5 : dépenser des Vikings

D. Modifier les exigences d'un Raid

Après que vous avez dépensé les Vikings, les autres joueurs peuvent (dans le sens horaire) jouer une Carte Action face visible sur la table pour augmenter les exigences de la Carte Raid grâce aux Symboles Action de la carte Action (et pas les Symboles Viking). Chaque joueur peut jouer 1 Carte Action de sa main ou passer. Au maximum 3 Cartes Action peuvent être jouées de cette façon durant un Raid (si 3 Cartes ont déjà été jouées par les joueurs précédents, les joueurs restants **doivent** passer).

Après que chaque joueur ait décidé de poser une Carte Action ou de passer, s'il y a moins de 3 Cartes Action face visible sur la table, vous **devez** piocher et révéler des Cartes Action pour arriver à ce nombre. Si la pioche est vide, mélangez les Cartes Action de la défausse, créez une nouvelle pioche et continuez à piocher si nécessaire.

EXEMPLE 6 : MODIFIER LES EXIGENCES D'UN RAID

Suite de l'exemple précédent : Après avoir dépensé les Vikings de son Plateau de Joueur, Skadi attend que les autres joueurs modifient les exigences de la carte Raid. Ragnar, juste à sa

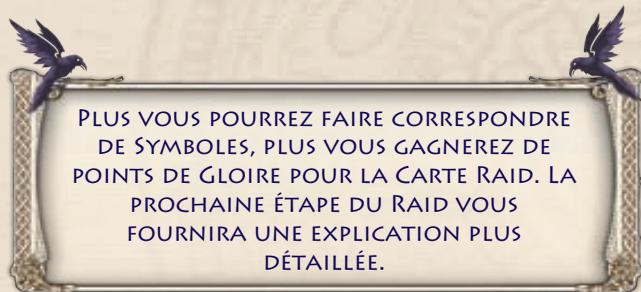
gauche, joue la Carte Action avec un Symbole Artisanat . Sif, le suivant en sens horaire, passe. Thorsten joue une Carte Action avec un autre Symbole Artisanat . Comme il n'y a que deux Cartes Action face visible sur la table, Skadi en tire une troisième dans la pioche Action. Elle la place face visible sur la table - cette fois c'est un Symbole Recrutement .

E. Faire correspondre les Symboles Action

Vous pouvez maintenant dépenser jusqu'à 3 Cartes Action de votre main pour faire correspondre les Symboles Action des cartes sur la table. Quand vous jouez une Carte Action avec un Symbole correspondant à une Carte Action de la table, vous défaussez immédiatement les 2 Cartes. Durant cette action, vous n'êtes pas autorisé à utiliser des Réductions liées aux Bâtiments, mais vous pouvez bénéficier de n'importe quelle Réduction ou Capacité Spéciale de Drakkar ou de Héros utilisés pour ce Raid.

EXEMPLE 7 : CORRESPONDANCE DES SYMBOLES ACTION

Suite de l'exemple précédent : avec 2 Symboles Artisanat  et 1 Symbole Recrutement  à faire correspondre, Skadi joue 2 Cartes Action de sa main. La première a 1 Symbole Artisanat , la seconde 1 Symbole Recrutement . Elle défausse les 2 Cartes de sa main et les 2 Cartes correspondantes de la table. Skadi a aussi une Forge qu'elle n'a pas utilisée ce tour, mais les Réductions Bâtiment ne peuvent pas être utilisées dans ce cas. La 2^{ème} Carte Action avec le Symbole Artisanat  reste donc sur la table.



F. Recevoir des points de Gloire

Gagnez les points de Gloire représentés sur la Carte Raid choisie et sur sa zone de Mer. Puis, gagnez ou perdez des points de Gloire en fonction des Cartes Action encore visibles sur la table : 0/1/2/3 Carte(s) Action donne +1/0/-1/-2 point(s) de Gloire. Vous ne pouvez jamais descendre en dessous de 0 sur la piste de Gloire.

Après avoir reçu ou perdu les points de Gloire, défaussez toutes les Cartes Action encore sur la table et placez la Carte Raid complétée face cachée à côté de votre Plateau de Joueur.



EXEMPLE 8 : RECEVOIR DES POINTS DE GLOIRE

Suite de l'exemple précédent : c'est le moment pour Skadi de récolter les bénéfices de son Raid. Elle reçoit 3 points de Gloire comme indiqué sur la Carte Raid Iona , plus 1 point de Gloire pour l'emplacement au centre de la setion de Mer , pour un total de 4 points de Gloire qu'elle note en



Exemple 8 : recevoir des points de Gloire

déplaçant son disque sur la piste de Gloire . Ensuite, comme elle se retrouve avec une Carte Action sur la table, elle ne reçoit pas de point additionnel (mais elle n'en perd pas non plus). Finalement, elle défausse la Carte Action qui reste et dépose la Carte Raid face cachée à côté de son Plateau de Joueur.

G. Placer un dégât sur le Drakkar

Après avoir récolté la Gloire, vous devez assigner 1 Jeton Dégât  au Drakkar utilisé pour le Raid et retourner la Carte Drakkar face cachée pour signaler qu'il est loin du Rivage. Si le nombre de Jetons Dégât  est égal ou supérieur au nombre de Symboles Solidité  du Drakkar, celui-ci est immédiatement détruit. Le propriétaire place la Carte au dessous de la pioche Drakkar et remet tous les Jetons Dégât  dans la réserve.

EXEMPLE 9 : PLACER UN DÉGÂT SUR LE DRAKKAR



Exemple 9 : placer un dégât

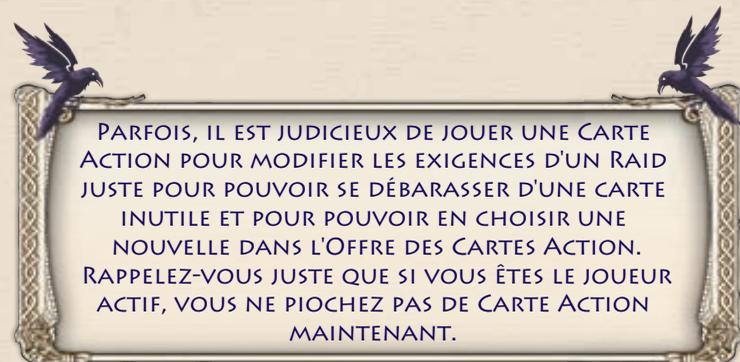
que le Drakkar n'est plus disponible pour un Raid avant d'être retourné face visible.

Suite de l'exemple précédent : après un Raid réussi, Skadi place 1 jeton Dégât  sur le Drakkar utilisé pour le Raid ce qui amène ses Dégâts à 2. Comme la Carte Drakkar a 3 Symboles Solidité, il n'est pas encore détruit, mais sa Solidité est réduite à 1. Elle retourne la Carte pour signaler

H. Renouveler l'Offre des Raids et piocher des cartes

Echanger le Jeton Viking de la zone Mer qui contenait la Carte Raid qui vient d'être utilisée par celui qui est à côté du Plateau de Jeu (cela change donc l'exigence supplémentaire pour le prochain Raid). Montez les Cartes Raid (et déplacez-les vers la gauche dans leur zone Mer si nécessaire) jusqu'à ce que l'espace du bas soit libre. Ensuite, comblez cet espace avec une nouvelle Carte de la pioche Raid.

Avant de continuer votre tour, chaque joueur qui a joué une Carte Action pour modifier les exigences du Raid doit prendre 1 Carte de l'Offre Action (dans le sens horaire). C'est seulement quand tous les joueurs concernés ont pris leur Carte Action que l'Offre Action est complétée par des Cartes de la pioche Action.



I. Déjeter le Héros

Une fois le Raid terminé, remplacez le Héros utilisé pour le Raid sous la pioche Héros.

PHASE DE PIOCHE

Après avoir résolu les Actions, vous devez tirer des Cartes Action de la pioche Action pour compléter votre main jusqu'à 6 Cartes. Si la pioche est vide, mélangez les Cartes Action de la défausse pour en former une nouvelle.

SOUVENEZ-VOUS QUE SI VOUS POSSÉDEZ UN CERCLE RUNIQUE DANS VOTRE VILLAGE, VOUS POUVEZ AVOIR 7 CARTES ACTION DANS VOTRE MAIN À LA PLACE DE 6 !

RÈGLES ADDITIONNELLES

La section suivante contient quelques règles additionnelles nécessaires pour jouer à *In the Name of Odin*.

RÈGLES CONTRADICTOIRES

Les Capacités Spéciales de certaines cartes (Bâtiments, Héros, Drakkars) peuvent contredire certaines règles expliquées dans le livre des règles. Dans ce cas, ce sont les règles des Capacités Spéciales qui s'appliquent.

RÉDUCTIONS DE SYMBOLES

Pour résoudre des Actions, vous devez utiliser un nombre de Symboles spécifiques à ces Actions. Certaines Cartes Bâtiment, Héros sur le Plateau de Joueur peuvent aussi vous procurer ces Symboles. Vous pouvez les utiliser en combinaison avec les Cartes Action défaussées pour résoudre des Actions, mais vous ne pouvez jamais résoudre une Action uniquement avec des Symboles gagnés grâce aux Bâtiments ou aux Héros.

SYMBOLES SUR LES CARTES BÂTIMENT

Il y a 3 types de Bâtiments qui procurent à leur possesseur des Symboles quand ils sont activés par le joueur :

- ◆ Chaque Forge procure 1 Symbole Artisanat (🔨).
- ◆ Chaque Maison du Jarl procure 1 Symbole Recrutement (👤).
- ◆ Chaque Chantier Naval procure 1 Symbole Matelotage (🚢).

Vous ne pouvez utiliser chaque Symbole **qu'une seule fois par tour** pour résoudre une Action.

POUR MIEUX VOUS SOUVENIR QUELS SYMBOLES VOUS AVEZ DÉJÀ UTILISÉS, VOUS POUVEZ INCLINER LÉGÈREMENT LA CARTE APRÈS AVOIR UTILISÉ SON SYMBOLE ACTION POUR RÉDUIRE LE COÛT D'UNE ACTION.

EXEMPLE 10 : RÉDUCTION D'UNE ACTION

Dans le but de résoudre l'Action Acheter un Drakkar, Sif défausse 2 Cartes Action, chacune avec un Symbole Matelotage (🚢) et utilise 1 Symbole Matelotage (🚢) procuré par le Bâtiment Chantier Naval de son Village.

SYMBOLES SUR LES CARTES HÉROS

Chaque Carte Héros procure un Symbole Guerrier (👤 rouge), Commerçant (👤 noir) ou Navigateur (👤 bleu). Vous ne pouvez utiliser ces Symboles que pour résoudre une Action Raid.

CAPACITÉS SPÉCIALES

Comme les Symboles Réduction, les Capacités Spéciales sont disponibles pour les joueurs via la construction de Bâtiments et de Drakkars et le recrutement de Héros. Seul le possesseur de chaque carte bénéficie de ses Capacités spéciales ou Symboles.

CAPACITÉS SPÉCIALES DES BÂTIMENTS

Il y a 2 types de Capacités Spéciales pour les Bâtiments :

Capacité Spéciale Permanente et Capacité Spéciale Activable .

- ◆ Toute Capacité Spéciale qui modifie ou réduit le coût d'une Action (comme Rassembler des Vikings, Recruter un Héros, Construire un Bâtiment, etc.) ne peut être utilisée qu'une fois par tour.
- ◆ Une Capacité Spéciale Permanente est toujours active (même si leur propriétaire n'est pas le joueur actif).

Il y a 3 types de Bâtiments qui procurent des Capacités Spéciales Permanentes :

- ◆ Un Chantier Naval permet à son propriétaire de stocker un Drakkar supplémentaire (à côté du Plateau de Joueur).
- ◆ Un Auberge augmente le nombre de Vikings maximum qu'un joueur peut rassembler à 14.
- ◆ Un Cercle Runique permet au joueur de posséder jusqu'à 7 cartes Action dans sa main.

En dehors des Capacités Spéciales communes citées ci-dessus, chaque Bâtiment procure aussi une Capacité Spéciale unique décrite sur sa carte.

POUR MIEUX VOUS SOUVENIR QU'UNE CAPACITÉ SPÉCIALE A DÉJÀ ÉTÉ UTILISÉE CE TOUR, VOUS POUVEZ RETOURNER LA CARTE BÂTIMENT "TÊTE EN BAS". N'oubliez pas de remettre les cartes à l'endroit à la fin de votre tour !

CAPACITÉS SPÉCIALES DES DRAKKARS

Il n'y a pas de Capacité Spéciale commune à tous les Drakkars. Chaque Carte Drakkar offre une Capacité Spéciale qui ne peut être utilisée que pendant la résolution d'un Raid avec ce même Drakkar. Si un Drakkar est utilisé pour plusieurs Raids durant un même tour, sa Capacité Spéciale peut être utilisée à chaque fois.

CAPACITÉS SPÉCIALES DES HÉROS

Chaque Héros offre une Capacité Spéciale qui peut être utilisée :

- ◆ que lors de la résolution d'un Raid (explicitement mentionné comme **Raid Ability = Capacité de Raid**) ou
- ◆ qu'en dehors des Raids (non mentionné) .

Après avoir utilisé la Capacité Spéciale d'un Héros, sa Carte est remplacée face cachée sous la pioche des Cartes Héros dans le Hall à Hydromel.

SOUVENEZ-VOUS QUE VOUS DEVEZ DÉJETER UN HÉROS APRÈS UN RAID, MÊME SI VOUS N'AVEZ PAS UTILISÉ SA CAPACITÉ SPÉCIALE.

FIN DE PARTIE

La partie s'arrête dès que la dernière Carte Raid a été résolue. Le joueur actif ne peut pas réaliser d'action supplémentaire et chaque joueur procède au décompte des scores.

SCORES

Chaque joueur reçoit des points de Gloire pour :

- ◆ Chaque Symbole Gloire présent sur les Bâtiments de son Village.
- ◆ Chaque Symbole loire présent sur un Drakkar que possède un joueur (sans tenir compte des Dégâts reçus, ni du fait qu'il ne soit pas revenu d'un Raid).
- ◆ Chaque set complet de 3 Guerriers (rouge) / Commerçants (noir) / Navigateurs (bleu) rapporte 1 point de Gloire.
- ◆ Chaque set complet de 3 Vikings différents rapporte 1 point de Gloire.

VOUS POUVEZ UTILISER UN MÊME VIKING DANS 2 SETS DIFFÉRENTS : 1 SET DE COULEURS DIFFÉRENTES ET 1 SET DE MÊME COULEUR.

Le joueur avec le plus de points de Gloire remporte la partie. En cas d'égalité, le joueur qui a le moins de Raids est le vainqueur. S'il y a encore égalité, seul un combat à mort permettra de désigner le favori d'Odin et par conséquent le nouveau Jarl.

EXEMPLE 11 : SCORES

A la fin de la partie, Thorsten compte ses points de Gloire. Les Raids qu'il a réalisés lui donnent un total de 16 points de Gloire. Il ajoute à ça 7 points de Gloire pour ses Bâtiments et 2 pour ses Drakkars. Thorsten a aussi 10 Vikings : 2 Guerriers, 4 Commerçants et 4 Navigateurs. 3 Commerçants et 3 Navigateurs rapportent 2 points de plus. 2 sets de 3 Vikings différents (Guerrier, Commerçant, Navigateur) rapportent également 2 points. Thorsten gagne donc un total de 29 points de Gloire.

RÈGLES ADDITIONNELLES ET AIDES

La section suivante comprend quelques règles supplémentaires et une liste des règles facilement oubliées.

LIMITE DES VIKINGS

Dans quelques rares cas, il est possible qu'il n'y ait pas assez de Vikings d'un type donné dans le Hall à Hydromel pour compléter

l'Action Rassembler des Vikings. Dans ce cas, le joueur actif prend tous les Vikings correspondants possibles dans le Hall à Hydromel et complète en prenant les Vikings manquants chez un autre joueur en respectant les règles suivantes :

- ◆ Le joueur doit prendre les Vikings l'un après l'autre à chaque fois le Viking du type correspondant chez le joueur qui en a le plus (en cas d'égalité, le joueur actif choisit chez quel joueur il le prend).
- ◆ Si le joueur actif a dépassé la limite de 10 Vikings sur son Plateau de Joueur et qu'il a pris au moins 1 Viking chez un autre joueur, il ne peut pas, dans le cadre de cette Action, remettre un Viking du type correspondant à son Rassemblement dans le Hall à Hydromel (il peut cependant l'utiliser normalement dans le cadre d'une autre Action de ce tour).
- ◆ Le joueur actif peut choisir de ne pas prendre tous les Vikings que le nombre de Symboles dépensés lui permettrait de réunir.

EXEMPLE 12 : PRENDRE DES VIKINGS CHEZ UN AUTRE JOUEUR

Sif a dépensé 3 Symboles Navigateurs mais il n'y a que 1 Navigateur dans le Hall à Hydromel. Elle le prend et regarde chez les autres joueurs. Ragnar et Skadi ont chacun 8 Navigateurs, ce qui les met à égalité. Sif décide de prendre 1 Navigateur à Skadi, ce qui l'amène à un total de 10 Vikings sur son Plateau de Joueur. Si elle prend un nouveau Navigateur (cette fois chez Ragnar qui est le joueur à en posséder le plus), elle ne pourra pas remettre un Navigateur dans le Hall à Hydromel. Elle pense que remettre un Guerrier ou un Commerçant n'est pas rentable, alors elle décide de ne pas prendre le dernier Navigateur.

AUCUN BÂTIMENT ÉLIGIBLE

Si à n'importe quel moment de la partie, tous les Bâtiments disponibles appartiennent à un type de Bâtiment déjà présent dans tous les Villages, enlevez immédiatement tous ces Bâtiments de l'Offre en les mettant sous la pioche Bâtiment et renouvelez l'Offre avec de nouvelles cartes Bâtiment. Répétez cette procédure si nécessaire, jusqu'à ce qu'au moins 1 Bâtiment puisse être légalement construit par au moins 1 joueur.

RÈGLES FACILEMENT OUBLIÉES

Il y a des règles qu'on oublie facilement dans *In the Name of Odin*:

- ◆ Seules les Cartes Action sont défaussées. Les cartes Raid sont posées face cachée à côté du Plateau de Joueur après résolution. Les autres Cartes sont replacées sous leur pioche respective.
- ◆ Les Jetons Dégât diminuent la Solidité des Drakkars.
- ◆ Après un Raid, un Drakkar doit être retourné (face visible) avant de pouvoir être à nouveau utilisé pour un Raid par le joueur actif.
- ◆ Un Drakkar dont la Solidité a été augmentée (par une Capacité Spéciale) peut subir 1 Dégât de plus pour chaque 1 de Solidité supplémentaire avant d'être détruit.

CREDITS

Game design: Krzysztof Zięba
Game development: Błażej Kubacki and Andrei Novac
English Rules: Błażej Kubacki, Andrei Novac, Krzysztof Zięba
Rules cover artwork: Monika Pałosz
Rules layout and graphics: Agnieszka Kopera
©2015-2016 NSKN Games. All rights reserved. For more information about *In the Name of Odin* please visit www.nskn.net.

Traduction "libre" Jean Dorthe