

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



CLASH OF VIKINGS



Un jeu d'Anthony Rubbo pour 2 à 4 Vikings, à partir de 8 ans.

Matériel

Matériel commun à tous les joueurs:

- 1 plateau Arène – composé de deux parties à assembler



Recto-
verso

- 1 plateau Vue d'ensemble



Côté A (Jeu de base)

Côté B (variante Arène
du Bluff, voir page 8)

- 25 jetons Bracelet



6x 1, 8x 2, 7x 3, 4x 4

Verso

- 1 pion trophée des Vikings composé de deux parties à assembler



- 1 livret de règles

Matériel pour chaque joueur: (pour chacune des 4 couleurs de joueurs: rouge, jaune, bleu et vert)

- 1 pion Viking & 1 plateau Pioche



- 12 cartes Conflit



2x Marcher, 1x Courir, 1x Bousculer, 1x Massue, 2x Frapper,
1x Marteau, 2x Lance-pierre, 2x Bouclier



Verso

But du jeu

C'est l'heure du grand combat annuel lors duquel les combattants les plus valeureux vont tester leur valeur et s'aventurer dans l'arène afin de tenter de récupérer le plus de trésors possibles. Il vous faudra planifier judicieusement vos actions et réussir à bluffer habilement pour remporter une partie de Clash of Vikings. Lors de votre tour, vous devez jouer une de vos cartes face cachée et annoncer l'action représentée sur cette dernière -seulement vous avez le choix entre dire la vérité ou bluffer! C'est aux autres joueurs de deviner ce qu'il en est. Les différentes actions vous permettent de vous déplacer dans l'arène et de récupérer de précieux bracelets ou encore d'attaquer les autres joueurs afin de leur faire perdre leurs trésors. La partie se termine une fois que tout le butin a été récupéré et le joueur qui possède le plus de bracelets à l'issue de ce combat est déclaré vainqueur et remporte le fameux trophée des Vikings!

Mise en place

1.) Assemblez les deux parties du **plateau Arène** et placez-le ensuite au centre de la zone de jeu en décidant quel côté vous souhaitez utiliser. Placez le **plateau Vue d'ensemble** à côté du plateau Arène, **côté A visible**.



2.) Chaque joueur choisit une couleur et prend une **série de cartes Conflit**, un pion **Viking** et un plateau **Pioche** de cette couleur. Chaque joueur prend également un **jeton Bracelet de valeur 1, 2 et 3**. Gardez les jetons Bracelet faces cachées devant vous et placez votre pion Viking sur une **case de départ** inoccupée du plateau Arène. Mélangez ensuite vos cartes Conflit et formez une pile que vous placez face cachée à côté de votre plateau Pioche, de façon à former votre réserve. Puis, piochez **les 3 premières cartes** de cette pile et placez-les dans votre main.



Défausse



Note: Les cartes défaussées au cours de la partie sont tournées à 90 degrés et placées de l'autre côté du plateau Pioche.



3.) Mélangez les **jetons Bracelet** restants faces cachées et formez une **réserve** que vous placez près du plateau Arène. Placez ensuite un jeton Bracelet pioché aléatoirement sur chaque case Bracelet du plateau de jeu.

Case Bracelet

 Lors des **parties à 2 joueurs**, prenez aléatoirement 9 jetons **Bracelet** et lors des **parties à 3 joueurs** prenez 6 jetons **Bracelet** de la réserve et remplacez-les dans la boîte de jeu sans les révéler.

Déroulement de la partie

Une partie de CLASH OF VIKINGS se joue dans le sens des aiguilles d'une montre en commençant par le premier joueur.

A chaque tour, le joueur actif doit **jouer deux cartes** de sa main, l'une après l'autre.

Pour **chaque carte** ainsi jouée, le tour de jeu est divisé en trois phases:

 **Phase 1: Annoncer l'action**

 **Phase 2: Dénoncer un bluff**

 **Phase 3: Effectuer l'action**

Note: En fonction de l'issue de la phase 2, il peut arriver que la phase 3 ne soit pas effectuée.

Une fois qu'un joueur a joué ses deux cartes, tous les joueurs qui possèdent moins de 3 cartes en main piochent des cartes de leur réserve jusqu'à en avoir de nouveau 3. Lorsque la pioche d'un joueur est vide, il doit mélanger sa défausse pour obtenir une nouvelle pioche.

Puis, le joueur suivant dans le sens des aiguilles d'une montre devient le joueur actif.

La partie se termine à la fin du tour de jeu au cours duquel il n'y a plus de jetons Bracelet dans la réserve. Tous les joueurs additionnent les points inscrits sur leurs jetons Bracelet et le joueur avec le plus grand score est déclaré vainqueur et remporte le trophée des Vikings!

Case centrale

Case Eau



4.) Placez le trophée des Vikings près du plateau de jeu et déterminez aléatoirement un premier joueur.



Un tour de jeu en détails:

Si le Viking du joueur actif se trouve sur la case centrale au début de son tour de jeu, ce dernier peut immédiatement prendre deux jetons Bracelet de la réserve et les placer devant lui. S'il ne reste qu'un seul jeton Bracelet dans la réserve, il ne peut en prendre qu'un seul.



Le joueur actif doit ensuite jouer deux cartes de sa main.

1) Il commence par choisir une des trois cartes de sa main et effectue les 3 trois phases suivantes dans l'ordre:

Phase 1: Annoncer l'action

Le joueur actif annonce l'action qu'il souhaite effectuer sans révéler la carte qu'il va jouer. Cette carte peut **correspondre ou non** à l'action qu'il vient d'annoncer. Il place ensuite la carte en question **sur la colonne Vue d'ensemble** qui correspond à l'action annoncée.



Exemple: Le joueur bleu place un de ses cartes sur le plateau Vue d'ensemble et annonce qu'il a joué une carte Courir. Est-ce la vérité ou est-il en train de bluffer?

Phase 2: Dénoncer un bluff

Avant que le joueur actif n'effectue l'action qu'il a annoncée, tous les autres joueurs qui possèdent au moins **un jeton Bracelet** devant eux ont le droit de dire s'ils pensent que le joueur actif bluff ou non (*c'est à dire si l'action que le joueur actif a annoncée est différente de celle représentée sur la carte qu'il a jouée*). **Un seul joueur a le droit de dénoncer un bluff**, c'est donc le premier à s'exprimer qui peut le faire.

Note: Dans de rares occasions, il peut arriver que deux joueurs dénoncent un bluff en même temps. Dans ce cas là, c'est le premier dans l'ordre de jeu qui dénonce le bluff.



Exemple: Le joueur vert pense que le joueur bleu n'a pas vraiment joué une carte COURIR et il dénonce un bluff. Le joueur rouge n'a quant à lui pas de jetons Bracelet et ne peut donc pas dénoncer un bluff même s'il le souhaite.

- Si aucun joueur **ne dénonce un bluff**, le tour de jeu continue avec la **Phase 3: Effectuer l'action**.
- Si un des joueurs **dénonce un bluff**, le joueur actif doit révéler la carte qu'il vient de jouer:

Le joueur actif n'a pas bluffé (il a dit la vérité):

Il prend un jeton Bracelet aléatoirement parmi ceux du joueur qui a dénoncé le bluff puis continue normalement avec la **Phase 3: Effectuer l'action**.



X Le joueur actif a bluffé (il n'a pas dit la vérité):

Le joueur qui a dénoncé le bluff prend aléatoirement un des jetons Bracelet du joueur actif. Si le joueur actif ne possède pas de jetons Bracelet, il en prend un de la réserve, si possible.

La phase 3: Effectuer l'action est ensuite abandonnée.



Phase 3: Effectuer l'action

Le joueur actif effectue l'action qu'il a annoncée lors de la phase 1, que sa carte ait été révélée ou non.

Se déplacer: MARCHER & COURIR

Le joueur actif peut déplacer son pion Viking d'une case (MARCHER) ou bien jusqu'à deux cases (COURIR) dans l'arène, en respectant les règles de déplacement suivantes:

- **1:** Un pion Viking peut se déplacer vers n'importe quelle case adjacente à la sienne, ce qui compte comme un mouvement.
- **2:** Il ne peut y avoir qu'un seul pion Viking par case. Un pion Viking peut traverser la case d'un autre pion Viking grâce à l'action **COURIR** (pas **BOUSCULER**) mais il ne peut pas terminer son déplacement sur cette case.
- **3:** Il est interdit de passer à travers ou de terminer son déplacement sur une case Eau.
- **4:** Si le pion Viking termine son déplacement sur une case qui contient un ou plusieurs jetons Bracelet, le joueur peut récupérer tous les jetons présents sur la case en question et les placer devant lui faces cachées.



Pousser: BOUSCULER

Le joueur actif peut déplacer son pion Viking d'un maximum de deux cases de façon à terminer son déplacement sur une case occupée par un autre pion Viking. Le joueur actif déplace le pion Viking en question sur une case adjacente de son choix.

Le pion Viking du joueur adverse ne peut pas être déplacé sur une case Eau ou sur une case déjà occupée par un autre joueur.

Si le pion Viking est déplacé sur une case avec des jetons Bracelet, son propriétaire les récupère.

Si le pion Viking du joueur actif ne se trouve pas à deux cases ou moins du pion d'un autre joueur, il ne peut pas jouer l'action **BOUSCULER**.



Attaque de mêlée: (MASSUE, FRAPPER)

Le joueur actif peut attaquer un de ses adversaires dont le pion Viking est adjacent au sien.



MASSUE

Le joueur actif prend un des jetons Bracelet du joueur attaqué (*sans le regarder*) et le place **devant lui face cachée**.



FRAPPER

Le joueur actif prend un des jetons Bracelet du joueur attaqué (*sans le regarder*), le révèle, et le place **face visible sur une case adjacente** à celle du pion Viking attaqué. Il n'a cependant pas le droit de placer le jeton Bracelet sur sa propre case.



Si le joueur actif place le jeton Bracelet sur une case Eau, ce dernier est immédiatement retiré du jeu et replacé dans la boîte. Et si le joueur actif place le jeton Bracelet sur la case d'un autre pion Viking, son propriétaire le récupère immédiatement.

Exemple: Le joueur jaune effectue une action Frapper et prend un des jetons Bracelet du joueur vert, qu'il place face visible sur une case adjacente à ce dernier qui contient déjà un jeton Bracelet.

Note: Si un joueur ne possède aucun jeton Bracelet, le joueur qui l'attaque ne récupère rien lorsqu'il effectue l'action MASSUE ou l'action FRAPPER.

BOUCLIER

Le **BOUCLIER** peut être utilisé par un joueur qui se fait attaquer pour se défendre contre une attaque **de mêlée ou une attaque à distance (mais pas une action BOUSCULER)**. Au lieu de devoir donner un de ses jetons Bracelet au joueur actif, le joueur attaqué peut annoncer qu'il possède une carte **BOUCLIER** et placer une carte face cachée près du plateau Vue d'ensemble.

Important: Le joueur a le droit de bluffer à propos du **BOUCLIER**. Il a le droit de placer n'importe quelle carte près du plateau Vue d'ensemble.

Le **joueur actif** a ensuite la possibilité de **dénoncer un bluff** sur la carte Bouclier annoncée:

- Si le joueur actif choisit de **ne pas dénoncer de bluff**, l'action d'attaque qu'il avait jouée **n'est pas effectuée** et la partie continue normalement.



Attaque à distance: (LANCE-PIERRES, MARTEAU)

Le joueur actif peut attaquer n'importe quel autre joueur dont le pion Viking se trouve à au moins deux cases du sien.



MARTEAU

Le joueur actif prend un des jetons Bracelet du joueur attaqué (*sans le regarder*) et le place devant lui face cachée.



LANCE-PIERRES

Le joueur actif prend un des jetons Bracelet du joueur attaqué (*sans le regarder*), le révèle, et le place face visible sur une case adjacente à celle du pion Viking attaqué.

Si le joueur actif place le jeton Bracelet sur une case Eau, ce dernier est immédiatement retiré du jeu et replacé dans la boîte. Et si le joueur actif place le jeton Bracelet sur la case d'un autre pion Viking, son propriétaire le récupère immédiatement.



Note: Si un joueur ne possède aucun jeton Bracelet, le joueur qui l'attaque ne récupère rien lorsqu'il effectue l'action MARTEAU ou l'action LANCE-PIERRES.

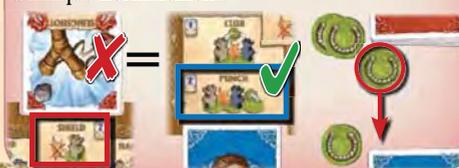
Exemple: Le joueur vert effectue une action Lance-pierres et prend un jeton Bracelet au joueur jaune. Il décide ensuite de le placer sur une case Eau et le retire donc du jeu.

• Si le joueur actif choisit de **dénoncer un bluff**, la carte BOUCLIER est révélée:

✓ C'est bien une carte BOUCLIER:
L'action d'attaque n'est pas effectuée et le joueur attaqué prend aléatoirement un des jetons Bracelet du joueur actif, si possible, et le place face cachée devant lui.



✗ Ce n'est pas une carte BOUCLIER:
Le joueur actif prend aléatoirement un des jetons Bracelet du joueur attaqué, si possible, et le place devant lui face cachée. Puis, il effectue son action d'attaque normalement.

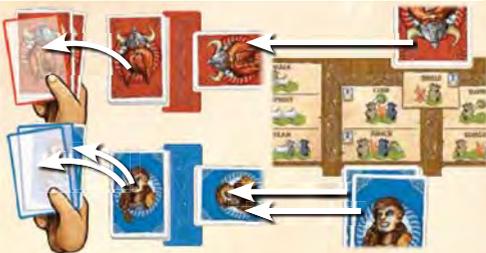


2) Une fois ces trois étapes effectuées, le joueur actif choisit une deuxième carte de sa main et répète les trois mêmes phases une seconde fois.

Fin du tour et Piocher des cartes

A la fin d'un tour de jeu, toutes les cartes jouées situées sur le plateau Vue d'ensemble sont replacées dans leurs défausses respectives. Tous les joueurs qui possèdent moins de 3 cartes en main en piochent de nouvelles de façon à en avoir de nouveau 3. Si la pioche d'un des joueurs est vide, il mélange les cartes de sa défausse afin de former une nouvelle pioche.

Si une case Bracelet du plateau est vide (c'est à dire pas occupée par un pion Viking et sans jeton Bracelet), piochez un jeton Bracelet de la réserve, si possible, et placez-le sur cette dernière.



Note: Même si les joueurs doivent garder leurs jetons Bracelet faces cachées devant eux, chaque joueur a le droit de regarder ses jetons à tout moment afin de vérifier leur valeur.

La partie continue ensuite avec le tour de jeu du joueur suivant.



Fin de partie

La partie se termine à la fin du tour où il n'y a plus de jetons Bracelet dans la réserve.

Les joueurs révèlent ensuite leurs jetons Bracelet et additionnent les valeurs indiquées dessus. Le joueur qui obtient le total le plus élevé est déclaré vainqueur et remporte le trophée des Vikings!

En cas d'égalité, le joueur avec le plus de jetons Bracelet l'emporte. Si l'égalité persiste, les joueurs se partagent la victoire.



Variante Arène du Bluff

Dans cette variante, les joueurs vont devoir bluffer et dénoncer un bluff plus souvent, de façon à ce que les parties soient plus stimulantes.

Changements pendant la Mise en place

Chaque joueur retire une carte **BOUCLIER**, une carte **FRAPPER** et une carte **LANCE-PIERRES** de sa pioche de cartes. Ces cartes ne sont pas utilisées pendant la partie. Le plateau Vue d'ensemble est placé côté B visible. Chaque joueur pioche 2 cartes au lieu de 3 afin de constituer sa main.



Changements pendant la partie

Les joueurs doivent toujours jouer deux cartes lors de leur tour, mais ils ne peuvent plus choisir quelles cartes ils jouent. Ils ne peuvent choisir que l'ordre dans lequel ils jouent leurs cartes. A la fin d'un tour de jeu, tous les joueurs piochent des cartes de façon à en avoir deux en main au lieu de trois.