



Nederlands

Lang geleden maakten vikingen het land onveilig. Mensen vreesden deze woeste mannen, maar ook onderling heersten hevige twisten. Vikinghoofdmannen lieten

EKETORP

machtige burchten bouwen van bijzondere materialen. Deze materialen roofden ze in steden, maar ook de burchten van de andere stammen waren zeker niet veilig...

Spelmateriaal

- 1 spelbord – met daarop zeven materiaalopslagplaatsen, het veldhospitaal en 6 vikingburchten met elk zes bouwplaatsen.
- 6 burchtschilden – geven met een kleur aan wie de eigenaar van een burcht is.

Aflegveld voor geruilde strijdkaarten van een speler.

Eén van de zes bouwplaatsen van een burcht.

7 materiaalopslagplaatsen (A-G)

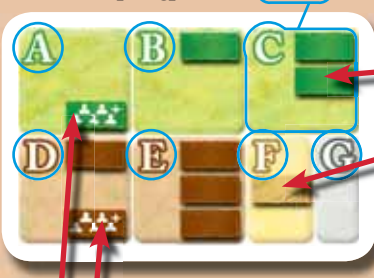


3 belegeringsvelden van een burcht. Vanuit elk veld kunnen 2 bouwplaatsen worden aangevallen.

veldhospitaal (verdeeld in 4 velden)

- 12 materiaalkaarten – met daarop aangegeven hoe de bouwstenen over de velden verdeeld worden in een ronde.

Materiaalopslagplaatsen (A-G)



Bouwstenen met dit symbool zijn alleen in een spel met vijf of zes spelers beschikbaar

Bouwstenen:
groen = gras
bruin = hout
blank = klei
grijs = steen



- 30 amuletten – in de zes spelerskleuren. Elke “hamer van Thor” kan een speler helpen tijdens het spel of levert aan het einde een overwinningpunt op.

- 54 strijdkaarten – 9 series met waarden 1 t/m 6.



- 48 vikingen – 8 stuks in de zes spelerskleuren



- 112 bouwstenen:

52x gras (groen),	waarde: 1 punt
42x hout (bruin),	waarde: 2 punten
12x klei (blank),	waarde: 3 punten
6x steen (grijs),	waarde: 4 punten



- 6 planborden met zichtschermb – om de vikingen (in het geheim) in te zetten.
- 1 set spelregels (in zes talen)

Doel van het spel

De spelers sturen hun vikingen er op uit om de waardevolste bouwstenen te veroveren en bouwen daarmee hun

burcht. De eigenaar van de burcht met de meeste punten (door de waarde van de stenen op te tellen) wint het spel.

Vorbereiding van het spel

Leg het **spelbord** in het midden van de tafel.

Iedere speler kiest een **burcht** en legt daar het **burchtschild** in zijn kleur op.

Elke speler ontvangt in zijn kleur:

- 1 planbord met zichtscherf
- 5 amuletten
- vikingen:
 - met 3 spelers 8 vikingen,
 - met 4 of 5 spelers 6 vikingen,
 - met 6 spelers 5 vikingen.

De vikingen komen op de burcht van de speler te staan.

Schud de strijkaarten. Iedere speler krijgt **4 kaarten**.

Leg de overgebleven strijkaarten in een gedekte stapel naast het spelbord.

Schud de **materiaalkaarten** en leg de bovenste **twee kaarten** ongezien in de doos. Leg de resterende kaarten in een gedekte stapel naast het bord.



Voorbeeld:

Het materiaal van rood in een spel met 6 spelers: een planbord met zichtscherf, 5 amuletten en 5 vikingen.

Opmerking: Heeft een speler bij aanvang van het spel enkel kaarten met waarde 1, 2 of 3? In dat geval krijgt hij vier nieuwe kaarten (totdat hij 4 kaarten heeft met niet alleen de 3 laagste waarden). Schud de geruilde kaarten bij aanvang van het spel weer door de stapel.

Spelverloop

De oudste speler is startspeler en legt de stapel materiaal-kaarten voor zich neer.

Het spel verloopt over meerdere rondes. Elke ronde bestaat uit 6 fases, die in onderstaande volgorde worden doorlopen:

1. Materiaal verdelen op het spelbord
2. Inzetten van de vikingen
3. Vikingen op het spelbord plaatsen
4. Gevechten en belegering
5. Buit verzamelen en burcht uitbreiden
6. Einde van een ronde

Toelichting op de verschillende fases:

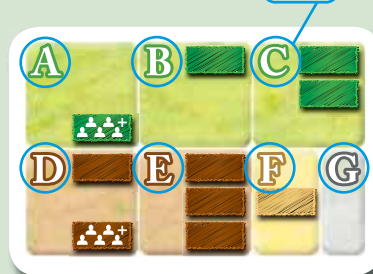
1. Materiaal verdelen op het spelbord

De startspeler draait de bovenste materiaalkaart open. De bouwstenen worden zoals afgebeeld over de velden A t/m G op het spelbord verdeeld.

De bouwstenen met witte symbolen worden enkel in een spel met 5 of 6 personen verdeeld.



materiaalopslagplaatsen (A-G):



Voorbeeld (met deze kaart):

In een spel met 3 of 4 spelers komen 8 bouwstenen op het bord te liggen: 3 groene, 4 bruine en 1 blanke.

In een spel met 5 of 6 spelers komen 10 bouwstenen op het bord te liggen: 4 groene, 5 bruine en 1 blanke.

Dit voorbeeld ziet er op het spelbord als volgt uit:



2. Inzetten van de vikingen

De spelers nemen de vikingen van hun burcht en plaatsen deze heimelijk op het planbord achter hun zichtscherm. Alle spelers voeren deze fase gelijktijdig uit.

De velden op het planbord komen overeen met het spelbord:

- 7 materiaalopslagplaatsen (A-G)
- 3 belegeringsvelden (katapult, boot en rambok) per burcht van elke andere speler
- de burcht van de speler

Op de velden A-G kan een willekeurig aantal vikingen staan. Deze vikingen strijden om de bouwstenen op het betreffende veld.

Op een belegeringsveld mag slechts 1 viking staan. Het gekozen veld geeft aan vanaf welk veld deze burcht wordt aangevallen.

Om zijn burcht deze ronde te verdedigen kan de speler een vrij aantal vikingen op zijn **eigen burcht** op het planbord plaatsen. Deze vikingen vallen niet aan.

Opmerking: De vikingen in het veldhospitaal kan men niet inzetten.

Elke burcht kent 3 belegeringsvelden. Op elk veld is plaats voor 1 viking.

Op zijn eigen burcht mag de speler een vrij aantal vikingen plaatsen.



Op elke materiaalopslagplaats (A-G) kan een onbeperkt aantal vikingen staan.

Opmerking: Het is enkel toegestaan om in het spel gebruikte burchten (van medespelers) aan te vallen.

3. Vikingen op het spelbord plaatsen

Nadat alle spelers hun vikingen op het planbord hebben ingezet, verwijderen zij gelijktijdig de zichtschermen. De spelers verplaatsen hun vikingen van hun planbord naar de overeenkomstige velden op het spelbord.

Tip: Het heeft natuurlijk geen zin om vikingen op materiaalopslagplaatsen (A-G) of belegeringsvelden zonder bouwstenen te plaatsen.

4. Gevechten en belegering

4.1 Bepalen waar gevochten wordt (of niet)

Op velden waar vikingen van meerdere spelers staan kan het komen tot een gevecht.

Velden zonder gevecht

Liggen op een opslagplaats voldoende bouwstenen voor alle aanwezige vikingen, dan komt het niet tot een gevecht.

Alle op dit veld aanwezige vikingen krijgen een bouwsteen. Plaats voor het overzicht elke viking op een bouwsteen.

Staan er **enkel vikingen van één speler** op een veld, dan komt het ook niet tot een gevecht. Zelfs niet wanneer er te weinig bouwstenen liggen.

Velden waar gevochten wordt

Op alle opslagplaatsen met minder bouwstenen dan vikingen van **verschillende spelers** wordt gestreden om de bouwstenen.

Staan er op een belegeringsveld van een burcht meerdere vikingen, dan volgt een gevecht om te bepalen wie mag aanvallen.

Voorbeeld van een veld zonder gevecht:

Op veld "C" liggen voldoende bouwstenen.

Op veld "D" staan enkel vikingen van één speler.



Opmerking: Staat één speler met meer vikingen op een opslagplaats dan er stenen liggen, dan gaan enkele vikingen met lege handen naar huis.

Opmerking: Veroverd bouw materiaal gaat aan het einde van deze fase samen met de viking naar de burcht. Met deze stenen bouwen de spelers (verder) aan hun burcht.



Op deze velden zal worden gestreden.

Belegeringsvelden

Staat op een belegeringsveld 1 viking (evt. pas na een gevecht) dan volgt een aanval op de burcht.

Gevechten worden een voor een afgewerkt. De startspeler bepaalt op welk veld (belegeringsveld of opslagplaats) zijn vikingen gaan strijden. Nadat het gevecht is afgelopen, bepaalt de volgende speler het volgende gevecht. Dit gaat door tot alle gevechten zijn afgehandeld.

4.2 Afhandeling van een gevecht of belegering

Een speler bepaalt op welke veld zijn vikingen gaan strijden en kiest zijn tegenstander.

Een gevecht speelt zich altijd af tussen twee vikingen.

Beide rivalen kiezen uit hun handkaarten één strijdkkaart, leggen deze gedekt voor zich neer en draaien deze gelijktijdig om. De speler met de hoogste kaart wint. Het verschil in waarde tussen de kaarten is de **gevechtsschade**.

De verliezer plaatst zijn viking in het veldhospitaal.

Bij een gelijkstand gaan beide vikingen naar het veldhospitaal. De gevechtsschade bepaalt op welke veld de viking wordt geplaatst:

Gevechtsschade:	Plaats viking op:
3 of meer	veld "3•4•5"
1 of 2	veld "1•2"
gelijkstand	veld "0"

Beide spelers ruilen de gespeelde strijdkaarten met elkaar en leggen deze op het aflegveld naast hun burcht. Zij spelen verder met 1 kaart minder op hand.

Als een speler geen kaarten meer op hand heeft, neemt hij alle kaarten van zijn aflegveld op hand en speelt weer verder met 4 kaarten.

4.3 Speciale regels bij een belegering

Bij een **belegering** is altijd sprake van een **aanvaller** en een **verdediger**. De verdediger mag nooit het gevecht initiëren. De aanvaller hoeft slechts eenmaal aan te vallen, zelfs wanneer de verdediging uit meerdere vikingen bestaat. Een belegering wordt op dezelfde wijze afgehandeld als een gevecht. Verliest de verdediger, dan gelden de volgende regels:

- **de verdediger gaat naar het veldhospitaal**
De viking komt op dezelfde plaats te staan als na een gevecht. Na aankomst schuift hij echter direct één plaats verder in richting van de pijl.
- **geen verdediger in de burcht**
De eigenaar van de burcht moet toch een kaart uitspelen. Deze kaart is nu echter slechts "0" waard. Ruil daarna zoals gebruikelijk de kaarten.

Opmerking: Door een gelijkstand kan het voorkomen, dat er geen viking op een belegeringsveld overblijft. Die aanval vervalt dan.

Vanuit het "katapult"-belegeringsveld wordt de burcht aangevallen....

...geel en blauw moeten op het "boot"-veld nog uitvechten wie er mag aanvallen.



Samenvatting gevecht/belegering:

minder bouwstenen dan vikingen

(van verschillende spelers) **gevecht**

meerdere vikingen op een belegeringsveld **gevecht**

1 viking op een belegeringsveld **belegering**



Blauw strijdt tegen rood. Blauw speelt een "3" en rood een "5".



De gevechtsschade is "2". De verliezer (blauw) moet zijn viking naar veld "1•2" van het veldhospitaal plaatsen.



Inzetten van amuletten

Voor **aanvang van een gevecht** mogen beide spelers, te beginnen met de aanvaller, handkaarten ruilen. In dat geval ruilt de speler **al zijn handkaarten** tegen evenveel kaarten van de stapel. Dit kost **1 amulet per kaart**. Gebruikte amuletten worden afgelegd.

Zolang een speler voldoende amuletten heeft, kan hij deze actie meerdere keren achter elkaar herhalen.

De spelers krijgen hun amuletten niet terug.

Elk ongebruikt amulet levert spelers een overwinningpunt op aan het einde van het spel.

• de aanvaller wint en kiest zijn buit

De aanvaller verwijdt na een geslaagde aanval stenen uit de burcht. Het maakt niet uit of er nog verdedigers in de burcht staan.

Hierbij geldt:

- enkel van de twee bouwplaatsen die grenzen aan het belegeringsveld kan men stenen verwijderen
- de totale waarde van de verwijderde stenen mag nooit hoger zijn dan de gevechtsschade
- stenen worden van boven naar onder verwijderd
- de aanvaller mag als buit één van de verwijderde stenen kiezen. Hij plaatst daarop zijn viking.
- de overige verwijderde bouwstenen gaan terug naar de voorraad.

Na elk gevecht of belegering controleren de spelers of alle velden vrij zijn van gevechten of dat er nog verder gevochten moet worden.

Let op: Een burcht achter laten zonder verdediging is een groot risico. Bij een aanval is de kans namelijk groot, dat je veel stenen verliest.

Opmerking: Is er geen verdediger, dan gaat er natuurlijk ook niemand naar het veldhospitaal.



Voorbeeld: Blauw wint van rood. De gevechtsschade is 2 ($5-3=2$). Blauw mag nu stenen met een totale waarde van 2 punten verwijderen uit de burcht van rood. Daarvan mag hij er één uitkiezen als buit en meenemen naar zijn eigen burcht.

Blauw kan kiezen voor twee groene stenen (2x1 punt) of de bruine steen (2 punten). Hij kiest voor het laatste, omdat hij nu de bruine steen mee kan nemen naar zijn eigen burcht.

Rood plaatst zijn viking (de verdediger) in het veldhospitaal op veld "1-2" en schuift deze direct één veld verder.



5. Buit verzamelen en burcht uitbreiden

De spelers plaatsen hun vikings, welke niet in het veldhospitaal staan, met de buit op de eigen burcht. De veroverde bouwstenen worden toegevoegd aan de eigen burcht.

Hierbij gelden de volgende regels:

- plaats de stenen op lege bouwplaatsen of op reeds aanwezige stenen;
- er kunnen maximaal 3 stenen op elkaar worden gestapeld;
- eenmaal geplaatste stenen kan men niet meer verplaatsen

6. Einde van een ronde

De vikings in het veldhospitaal gaan een veld verder in de richting van de pijl. Vikingen die hierdoor het veldhospitaal verlaten gaan naar de burcht van de speler.

Bruine en groene stenen op de opslagplaatsen, die niet zijn meegenomen, gaan terug naar de voorraad. **Blanke en grijze stenen blijven liggen.**

De stapel materiaalkaarten wordt doorgegeven naar de speler links. Dit is de nieuwe startspeler.

Op velden met een geel kader kan men nog stenen plaatsen. Op het veld met het rode kader niet. Daar liggen reeds 3 stenen.

De vikingen op het laatste veld van het veldhospitaal worden aan het einde van de ronde ontslagen en gaan terug naar de burcht van de betreffende speler.



Einde van het spel

Het spel is afgelopen na de fase waarin een of meer spelers de bouw van hun burcht met 18 bouwstenen voltooien of aan het einde van de 10^e ronde.

Waardering

De spelers krijgen punten voor:

- stenen in hun burcht:
 - elke groene steen (gras) 1 punt
 - elke bruine steen (hout) 2 punten
 - elke blanke steen (klei) 3 punten
 - elke grijze steen (steen) 4 punten
- Heeft een speler **meer dan 18 bouwstenen**, dan tellen deze **ook** mee voor zijn eindscore.
- een voltooide burcht (18 bouwstenen) 5 punten
- elk ongebruikt amulet 1 punt

Elke speler telt zijn punten op. De speler met de meeste punten wint het spel.



<i>Voorbeeld: Rood krijgt</i>	
voor zijn ongebruikte amuletten	3 punten
voor zijn bouwstenen: groen (9x1 pnt)	9 punten
bruin (6x2 pnt)	12 punten
blank (2x3 pnt)	6 punten
grijs (1x4 pnt)	4 punten
voor zijn voltooide burcht	5 punten
Totaal	39 punten

Kort speloverzicht

Vorbereiding

Elke speler ontvangt in de kleur van zijn keuze een planbord met zichtschermbord, 5 amuletten, 1 burchtschild en vikingen:

- met 3 spelers – 8 vikingen
- met 4 of 5 spelers – 6 vikingen
- met 6 spelers – 5 vikingen

1. Materiaal verdelen op het spelbord

De startspeler draait de bovenste materiaalkaart. De bouwstenen worden zoals afgebeeld over de velden A t/m G verdeeld.

2. Inzetten van de vikingen

Spelers zetten hun vikingen achter het zichtschermbord op hun planbord:

- max. 1 viking op een belegeringsveld,
- onbeperkt aantal vikingen op veld A-G
- onbeperkt aantal vikingen op de eigen burcht

3. Vikingen op het spelbord plaatsen.

De vikingen gaan van het planbord naar de overeenkomstige velden op het spelbord.

4. Vechten en aanvallen

De speler die aan de beurt is kiest één gevecht uit waar hij bij betrokken is en handelt dit af. Daarna is de volgende speler aan de beurt.

Gevecht:

- elke opslagplaats met minder bouwstenen dan vikingen (van meerdere spelers)
- elk belegeringsveld met meer dan 1 viking

Belegering:

- elk belegeringsveld met slechts 1 viking

Opmerking: er vindt maximaal 1 belegering per veld plaats ongeacht het aantal verdedigers. Ook wanneer er geen verdedigers in de burcht staan worden er kaarten geruild.

5. Buit verzamelen en burcht uitbreiden

Alle vikingen, met uitzondering van die in het veldhospitaal, gaan terug naar de burcht van de speler. Veroverde stenen worden aan de burcht toegevoegd. Is een burcht voltooid, dan is spel afgelopen. Ga anders verder met 6.

6. Einde van een ronde

Alle vikingen in het veldhospitaal gaan 1 veld verder in de richting van de pijl. Vikingen, die hierdoor het veldhospitaal verlaten gaan naar de burcht van de speler.

Overgebleven bruine en groene stenen op het spelbord gaan terug naar de voorraad. Grijze en blanke stenen blijven liggen.

De stapel materiaalkaarten wordt doorgegeven naar de speler links. Dit is de nieuwe startspeler.

Jadis, quand les temps étaient encore dangereux et que les Vikings menaient une vie rude, tout chef qui se tenait quelque peu en estime, se devait d'ériger un village fortifié où se réfugier : la proximité des autres clans n'était, en effet,

EKETORP

pas sans danger. Dans cette perspective, pour construire leurs murailles, les Vikings utilisaient tout ce qui leur tombait sous la main : bois, herbe, argile et pierre. Et naturellement, le plus facile était de se servir directement chez leurs voisins !

Matériel de Jeu

- **1 plateau** – sur lequel on voit 7 cases numérotées de A à G pour les matériaux de construction, l'hôpital (4 stations) et 6 villages fortifiés, chacun étant entouré de 6 cases de construction.

- **6 noms de villages** – chaque nom indique par sa couleur à quel joueur appartient le village sur lequel il est posé.

Case de défausse pour les cartes de combat reçues lors d'un échange.

Un des 6 cases de construction entourant un village

7 cases (A-G) pour les matériaux de construction

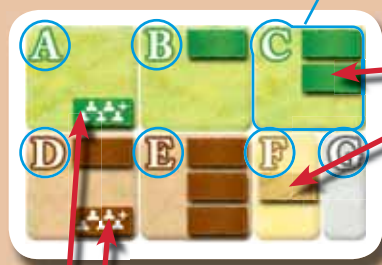


3 cases de siège, chacune contiguë à 2 murailles du village

L'hôpital avec 4 stations

- **12 cartes de matériaux** – indiquent pour chaque round les matériaux disponibles et sur quelles cases ils peuvent être obtenus.

Felder für die Baumaterialien: A bis G



Matériaux :
Vert = herbe
Brun = bois
Nature = argile
Gris = pierre

Les pierres de construction marquées de triangles blancs ne sont mises en jeu que dans le cas d'une partie à 5 ou 6 joueurs.

- **30 amulettes** – 5 de chaque couleur. Illustrées du "Marteau de Thors", elles permettent à chaque joueur de recourir à la chance. Non utilisées, elles valent chacune un point de victoire en fin de partie.



- **54 cartes de combat** – réparties en 9 séries d'une valeur allant de 1 à 6



- **48 figurines de Vikings** – 8 dans chacune des 6 couleurs



- **112 pierres de construction** – dont 52 vertes (herbe) d'une valeur de 1 point ; 42 brunes (bois) d'une valeur de 2 points ; 12 natures (argile) d'une valeur de 3 points et 6 grises (pierre) d'une valeur de 4 points



- **6 tableaux personnels + 6 paravents** – servent à la mise en place secrète des Vikings de chaque joueur.

- **1 Règle de jeu**

But du Jeu

Les joueurs envoient leurs Vikings chercher des matériaux de construction dont les valeurs sont diverses. Ils

cherchent ainsi à construire le village fortifié ayant le plus de valeur en fin de partie.

Préparation du Jeu

Le **plateau** est posé au milieu de la table. Chaque joueur y marque son **village** en y posant le nom de la couleur qu'il choisit pour jouer.

Dans cette même couleur, le joueur reçoit

- 1 tableau personnel et son paravent
- 1 set de 5 amulettes
- et selon le nombre de joueurs :

8 figurines de Vikings	si on joue à trois
6 figurines	si on joue à 4 ou à 5
5 figurines	si on joue à 6.

Chaque joueur pose ses Vikings sur son village.

Les cartes de combat sont mélangées **faces cachées** et chacun en reçoit quatre qu'il tient en main sans les montrer aux autres. Les cartes restantes forment un talon, faces cachées.

Les différentes pierres de construction sont triées et posées à côté du plateau.

Le talon des **cartes de matériaux** est bien mélangé, faces cachées. On en retire **2 cartes** et, sans les regarder, on les écarte du jeu en les glissant dans la boîte. Les cartes restantes forment un talon faces cachées.



Exemple : Le joueur Rouge dispose d'un paravent, d'un tableau personnel, de 5 amulettes et de 5 Vikings (cas d'une partie à 6 joueurs).

Remarque : Si un joueur (mais seulement en début de jeu !) ne recevait que des cartes de combat de valeur 1, 2 ou 3, il les montre aux autres joueurs, rend ses cartes et en reçoit 4 autres. (Et ainsi tant qu'il ne détient pas au moins une carte de valeur supérieure à un 3). Les cartes rendues sont remises dans le talon qui est aussitôt mélangé.

Déroulement du Jeu

Le joueur le plus âgé devient le premier joueur et reçoit le talon des cartes de matériaux.

Le jeu se joue en 10 manches au maximum. Chaque manche comporte 6 étapes qui sont effectuées dans l'ordre établi ci-après.

- 1. Mise en place des matériaux sur le plateau
- 2. Mise en place des Vikings sur les tableaux personnels
- 3. Installation des Vikings sur le plateau
- 4. Combats et sièges
- 5. Butins et construction des villages
- 6. Clôture de la manche

Les étapes dans le détail :

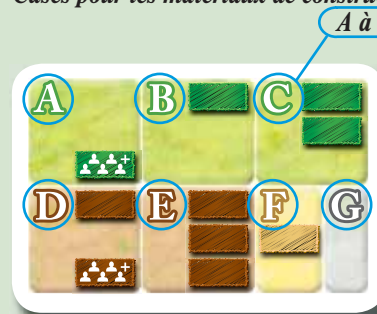
1. Mise en place des matériaux sur le plateau

Le premier joueur découvre la première carte du talon des cartes de matériaux. Il pose aux bons endroits sur les cases A à G les matériaux renseignés par la carte.

Il ne pose les pierres marquées de triangles blancs que si on joue à 5 ou 6 joueurs.



Cases pour les matériaux de construction : Dans cet exemple, si on joue à 3 ou 4 joueurs, on pose 3 pierres vertes, 4 brunes et une nature (au total 8 pierres). Dans le cas d'une partie à 5 ou 6 joueurs, 10 pierres sont réparties sur les cases : 4 vertes, 5 brunes et 1 nature.



Dans cet exemple, voici la répartition des pierres sur les cases du plateau :



2. Mise en place des Vikings sur les tableaux personnels

Tous les joueurs ramassent en même temps les Vikings présents dans leur village et les placent, cachés par les paravents, sur les différentes cases de leur tableau personnel.

Chaque tableau personnel reprend tous les éléments présents sur le plateau :

- les 7 cases pour les matériaux de construction (A à G)
- les cases de siège (catapulte, bateau et bélier) pour chaque village fortifié adverse
- son propre village.

Sur les cases A à G, un joueur peut placer autant de Vikings qu'il le désire. C'est sur elles que combattront les Vikings adverses pour obtenir les précieux matériaux de construction symbolisés par des pierres de différentes couleurs.

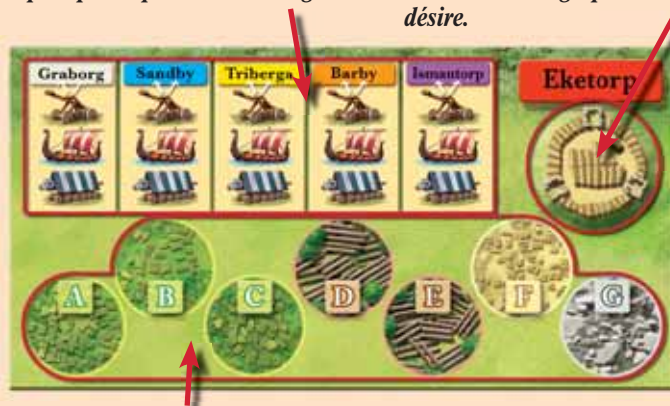
En revanche, sur une case de siège, un joueur ne peut placer qu'un seul Viking de sa couleur. La position de la case de siège indique le côté attaqué du village.

Sur la case de son propre village, afin de le défendre, le joueur peut placer autant de Vikings qu'il le désire. Il ne peut évidemment pas s'attaquer lui-même.

Remarque : les Vikings se trouvant encore sur une des 4 stations de l'hôpital ne peuvent être placés sur le tableau personnel.

Dans chaque village, il y a 3 cases de siège. Sur chacune d'elles, un joueur ne peut poser qu'un seul Viking.

Sur la case de son propre village, le joueur peut poser autant de Vikings qu'il le désire.



Sur ces cases A-G, chaque joueur peut poser autant de Vikings qu'il le désire.

Remarque : seuls peuvent être assiégés les villages appartenant aux autres joueurs.

3. Installation des Vikings sur le plateau

Quand tous les joueurs ont positionné leurs Vikings sur leurs tableaux personnels, les paravents sont retirés et les Vikings sont transférés sur les cases correspondantes du plateau.

Conseil : cela n'a pas de sens de poser ses Vikings soit sur des cases non pourvues de pierres à gagner (cases A-G) soit sur des cases de siège autour d'un village qui ne possède encore aucune muraille.

4. Combats et sièges

4.1 Quand on combat et quand on ne combat pas

Le nombre de Vikings transférés sur les cases de matériaux ou de siège détermine s'il y a une situation sans conflit ou, au contraire, de combat.

Situations sans conflit

Les Vikings stationnant sur une case de matériaux (A-G) sont dans une situation sans conflit s'il y a un nombre de pierres égal ou supérieur au nombre de Vikings présents sur cette case.

Si, sur une case de matériaux, ne se trouvent que des Vikings d'une même couleur, la situation est également sans conflit, même dans le cas où il y a moins de pierres que de Vikings présents.

Sur les cases de matériaux sans conflit, on positionne chaque Viking présent sur une pierre afin de faciliter la visualisation de la situation en cours.

Case avec combat

Sur chaque case de matériaux sur laquelle se trouvent des Vikings de différentes couleurs et qu'il n'y a pas assez de pierres pour tous, un combat a lieu pour l'obtention des pierres.

Exemple de cases sans conflit :

sur la case « C », il y a assez de pierres.



La case « D » est également sans conflit car tous les Vikings appartiennent au même joueur.

Remarque : si un joueur a placé davantage de Vikings que le nombre de pierres disponibles, les Vikings en trop s'en retournent les mains vides.

Remarque : les pierres gagnées par les Vikings sont emportées en fin de manche dans les villages et servent à y construire les murailles.



Case sur laquelle se produit un combat.

Sur une case de siège, un combat a lieu si plusieurs Vikings de couleurs différentes y sont positionnés. Le combat permet de déterminer la couleur du clan qui pourra assiéger le village.

case de siège

Une case de siège ne peut, en effet, accueillir qu'un seul Viking.

Les combats sont toujours organisés dans un ordre déterminé. On commence toujours par le premier joueur. Celui-ci regarde s'il est concerné par un ou plusieurs combats, un ou plusieurs sièges et, si c'est le cas, en choisit un parmi ceux-ci. Ce combat ou ce siège est aussitôt résolu. C'est ensuite au joueur suivant, dans le sens des aiguilles d'une montre, de prendre l'initiative des combats. On tourne et combat ainsi jusqu'au moment où tous les combats et tous les sièges ont été résolus.

4.2 Gestion des combats et des sièges

Le joueur dont c'est le tour, indique clairement à tous la case sur laquelle il veut combattre : il désigne un de ses Vikings ainsi qu'un Viking adverse.

Les 2 adversaires posent chacun sur la table, recto caché une carte de combat. Ils la retournent en même temps. Celui qui a posé la carte la plus haute, l'emporte. La différence de valeurs entre les 2 cartes est nommée : **valeur de différence**.

Le joueur avec la carte de valeur moindre installe aussitôt son Viking dans l'hôpital. **En cas d'égalité, les Vikings des 2 joueurs vont à l'hôpital.** La valeur de différence indique sur quelle station de l'hôpital est posé le Viking perdant.

Dans le cas d'une valeur de différence égale à 3 ou plus, le Viking est posé sur la station "3•4•5"; d'une valeur de différence égale à 1 ou 2, sur la station "1•2"; d'une égalité, sur la station "0".

Les 2 joueurs échangent ensuite la carte de combat qu'ils viennent de jouer et pose la carte reçue sur le talon de défausse à côté de leur village fortifié. Ces 2 joueurs ont à présent une carte en moins en main.

Si un joueur n'a plus de cartes en main, il ramasse la défausse qui s'est accumulée à côté de son village : il a ainsi à nouveau 4 cartes en main.

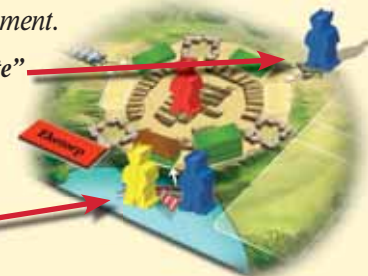
4.3 Situation spéciale lors d'un siège

Dans le cas d'un siège, le combat a lieu entre le défenseur du village et l'attaquant. Le **défenseur ne peut pas** prendre l'initiative du combat et l'**attaquant ne peut attaquer qu'une seule fois**, même s'il y a plusieurs défenseurs dans le village. Un siège est organisé comme un combat. Si le défenseur du village perd le combat, certaines dispositions sont cependant différentes de celles qui prévalent dans les autres combats :

Remarque : il peut arriver qu'une case de siège se vide complètement des prétendants au siège : c'est le cas s'ils s'envoient mutuellement à l'hôpital (en cas d'égalité). Dans un tel cas, le siège du village disparaît automatiquement.

Sur la case de siège "Catapulte" survient un siège...

... Sur la case "bateau", un combat doit encore avoir lieu entre Jaune et Bleu.



Conditions pour le déclenchement d'un combat ou d'un siège

Moins de pierres que de Vikings

de différentes couleurs Combat

Plusieurs Vikings sur une même case de siège. Combat

1 Viking sur une case de siège Siège



Bleu combat rouge. Les cartes jouées sont respectivement « 3 » et « 5 ».



La valeur de différence est « 2 ». Le perdant (Bleu) doit poser sa figurine sur la station [1•2] de l'hôpital.



Utilisation des amulettes

Avant un combat, chaque belligérant – l'attaquant en premier – peut rejeter ses cartes de combat, faces cachées, sur un talon de défausse et en prendre des nouvelles. Cette opération se paie en amulettes. Lors d'un tel échange, le joueur est obligé d'échanger toutes les cartes qu'il tient en main, quel que soit leur nombre. Chaque carte échangée coûte une amulette.

Celui qui le désire et qui possède encore assez d'amulettes pour le faire, peut procéder aussitôt à un nouvel échange.

Attention : on ne récupère jamais d'amulette durant la partie et chaque amulette non dépensée vaut **1 point de victoire** en fin de jeu.

- **Le défenseur ayant perdu va à l'hôpital**

Le Viking de celui qui perd en défendant son village va à l'hôpital et est posé sur la station correspondant à la valeur de différence. Il progresse cependant immédiatement d'une station dans le sens de la flèche.

- **Aucun défenseur dans le village**

Le propriétaire d'un village sans défenseur joue malgré tout une carte de combat. Quelle que soit sa valeur, cette carte vaut « 0 ». La carte est ensuite échangée comme dans tout combat.

- **L'attaquant, s'il vainc, gagne un butin**

Si un attaquant gagne le siège d'un village, il peut voler une ou deux pierres dans la muraille du village, **qu'il y ait ou non encore d'autres défenseurs présents dans le village.**

Les règles suivantes sont d'application :

- des pierres ne peuvent être prises que **sur les 2 murs contigus à la case de siège.**
- Les pierres doivent être prises dans l'ordre où elles se présentent, c'est-à-dire du haut vers le bas.
- La « valeur de différence » (cf. 4.2) détermine la valeur de la pierre ou des pierres qu'il peut prendre. Il ne peut en aucun cas dépasser cette valeur.
- Parmi les pierres qu'il retire, l'attaquant en choisit une et pose son Viking dessus.
- La ou les autres pierres retirées retournent dans la réserve générale des pierres.

Après chaque combat et chaque siège, on détermine si toutes les cases sont devenues sans conflit ou si des combats ou des sièges doivent encore être réglés.

■ 5. Butins et construction des murailles

Tous les joueurs emmènent à présent leurs Vikings – exceptés ceux qui se trouvent à l'hôpital – et les installent avec les pierres gagnées dans leur propre village.

La construction des murailles suit les règles suivantes :

- une pierre est toujours posée sur un des 6 cases de construction entourant le village. Si une pierre s'y trouve déjà, elle est posée par au-dessus.
- La hauteur maximum d'une muraille sur une case de construction est de 3 pierres.
- Une pierre posée sur une case ne peut être déplacée (ni en hauteur, ni d'une case à l'autre).

■ 6. Fin de manche

Tous les Vikings se trouvant dans l'hôpital progressent à présent d'une station dans le sens de la flèche.

Les Vikings qui parviennent ainsi sur la 4^{ème} et dernière station, quittent l'hôpital et retournent dans leur village.

Toutes les pierres vertes et brunes se trouvant encore sur les cases de matériaux (A-G) retournent dans la réserve des pierres. Les pierres naturelles et grises restent, au contraire, **en place.**

Conseil : laisser son village sans défenseur est hautement risqué. S'il y a un ou plusieurs sièges, de nombreuses pierres de la muraille seront perdues.

Remarque : dans le cas d'un siège de village sans défenseur, personne ne va à l'hôpital.

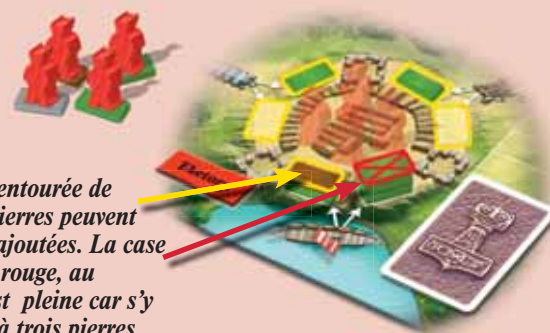


Exemple : Bleu, lors d'un siège, bat Rouge avec une valeur de différence égale à 2 [5-3=2]. Il peut prendre dans les murailles contigües à sa case de siège des pierres pour une valeur totale de 2 points de victoire. Parmi ces pierres, il pourra en garder une et l'emmener comme butin dans son propre village.

Dans cette situation particulière, il doit choisir entre 2 pierres vertes (2 x 1 points) ou la pierre brune (d'une valeur de 2 points). Il se décide pour la seconde solution car il ramènera ainsi une pierre d'une valeur de 2 points dans son village. Le Viking rouge (appelé le défenseur du village) part à l'hôpital sur la station « 1-2 » ; de là, il passe immédiatement sur la station suivante (case « 0 ») dans le sens de la flèche.



Sur la case entourée de jaune, des pierres peuvent encore être ajoutées. La case entourée de rouge, au contraire, est pleine car s'y trouvent déjà trois pierres.



Tout Viking arrivant sur la 4^{ème} station de l'hôpital est déclaré bien portant et retourne, en fin de manche, dans son village



Le talon avec les cartes de matériaux passe au joueur suivant dans le sens des aiguilles d'une montre. Ce joueur devient le nouveau premier joueur. Une nouvelle manche peut commencer.

Fin de jeu et décompte

La partie finit quand un ou plusieurs joueurs sont parvenus à poser 18 pierres autour de leur village. Même si cet objectif n'est pas atteint, le jeu finit de toute manière lorsque la 10^{ème} manche a été jouée.

Décompte

Les joueurs additionnent à présent les points qu'ils gagnent, à savoir :

- Pour chaque pierre autour de leur village, la valeur des pierres

par pierre verte	1 point
par pierre brune	2 points
par pierre nature	3 points
par pierre grise	4 points
- Si un joueur détient **plus que 18 pierres**, la valeur des pierres en plus est aussi comptabilisée.

- Un **bonus de 5 points** pour ceux qui ont placé 18 pierres ou davantage autour de leur village
- 1 **point supplémentaire** par amulette non employée. Chacun fait le compte de ses points et celui qui en totalise le plus, gagne la partie.



Exemple : Le joueur Rouge reçoit

Pour ses amulettes non utilisées	3 points
Pour ses pierres vertes (9 x 1 pts)	9 points
brunes (6 x 2 pts)	12 points
natures (2 x 3 pts)	6 points
grise (1 x 4 pts)	4 points
Pour son mur complètement terminé	5 points
TOTAL	39 points

Aperçu d'une manche

Préparation

Chaque joueur reçoit dans sa couleur 1 plateau personnel, 1 paravent, 5 amulettes, un nom de village et, selon le nombre de joueurs participant à la partie :

- 5 Vikings – cas de 6 joueurs
- 6 Vikings – cas de 4 ou 5 joueurs
- 8 Vikings – cas de 3 joueurs

1. Répartition du matériel sur le plateau

Le premier joueur découvre la première carte du talon des cartes de matériaux et installe les pierres illustrées sur les cases de A à G.

2. Installation des Vikings

Chacun installe sur son plateau personnel et à l'abri du regard des autres ses Vikings sur les cases de son choix.

- Sur une case de siège, 1 Viking au maximum
- Sur les cases de A à G, autant de Vikings qu'il le désire
- Sur son propre village, autant de Vikings qu'il le désire

3. Installation des Vikings sur le plateau

Les Vikings sont transférés des tableaux personnels vers les cases correspondantes du plateau.

4. Combats et sièges

Le joueur dont c'est le tour décide parmi les lieux possibles de celui où se déroule un combat. C'est ensuite au joueur suivant de prendre la même initiative.

Case avec combat :

- Chaque case avec moins de pierres que de Vikings de

couleurs différentes

- Chaque case de siège avec plus d'un Viking présent.

Case avec siège :

- Chaque case de siège ne peut être occupée que par 1 Viking.

A noter : un seul combat de siège a lieu, quel que soit le nombre de défenseurs présents. En cas d'égalité, les cartes de combat sont aussi échangées entre combattants.

5. Prendre son butin et construire sa muraille

Toutes les figurines, qui ne se trouvent pas à l'hôpital, emportent leur butin et reviennent dans leur village. Les pierres gagnées sont posées sur les cases de construction autour du village. Si une muraille est complète (18 pierres), le jeu finit avec un décompte des points.

Si ce n'est pas le cas, on observe les dispositions de fin de manche (paragraphe 6).

6. Fin de manche

Tous les Vikings à l'hôpital progressent d'une station dans le sens de la flèche. Ceux qui parviennent sur la 4^{ème} station, retournent dans leur village.

Les pierres brunes et vertes qui n'ont pas été gagnées sur les cases A-G retournent dans la réserve. Les pierres natures et grises restent en place. Le talon des cartes de matériaux passe au joueur suivant qui devient le premier joueur. Une nouvelle manche commence.