LES MARAUDEURS DE MIDGARD (DON'T PANIC GAMES)

Vous êtes à la tête d'un drakkar et de son équipage de courageux vikings. Recrutez de nouveaux membres d'équipage, combattez en mer et conquérez de nouveaux territoires. Demandez-leur un tribut ou utilisez la force, imposez-vous en pillant des villages et des forteresses. Soyez les vikings les plus valeureux en accumulant les points de gloire et laissez une trace dans l'histoire avant de rejoindre le Valhalla.

1 / MISE EN PLACE

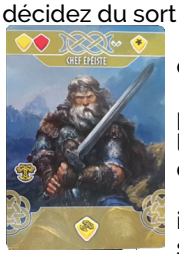
Plateau central

- Posez le plateau sur la face correspondant au nombre de joueurs.
- Mélangez chaque tas de cartes séparément et déposez les paquets de cartes *Expédition*, *Combat en mer*, *Butin de village*, *Butin de forteresse*, *Maraudeurs* et *Prophétie* sur leurs emplacements respectifs.
- Dans chaque Zone d'action, remplissez les espaces vides avec les cartes correspondantes en fonction du nombre de joueurs.
- Triez les tuiles *Territoire* par type et mélangez chaque tas. Positionnez-les ensuite sur les emplacements correspondants.
- Lancez 2 dés de chaque couleur et placez-les sur les emplacements correspondants de la zone d'action *Commercer au village*.
- Mettez les tuiles d'*Amélioration de drakkar* sur les emplacements correspondants dans la zone d'action *Piller un village* .
- Formez une réserve générale avec les dés, les jetons *Nourriture* et *Faveur*, les pions *Mur*, *Ferme* et *Bastion*.

Chaque joueur reçoit

- 1 jeton *Faveur*
- 1 *Drakkar* à sa couleur. À 2 joueurs, 2 *Drakkars*. À 3 joueurs, le 1er joueur reçoit le *Drakkar d'honneur*.
- 1 marqueur de score à placer sur la case 0 de la *Piste de Gloire*.
- 1 Plateau personnel.
- Le 1er joueur prend 4 jetons de *Nourriture*, le 2nd en prend 5, le 3ème en prend 6 et le dernier joueur en prend 7.
- 2 cartes *Maraudeur* de la pioche.

Lancez les dés indiqués en haut à gauche de vos cartes et lplacez-les sur vos plateaux personnels. Puis pour chacune de vos cartes, décidez du sort du *Maraudeur* :



- Le Rallier : Prenez les dés représentés en haut à droite de la carte et placez-les sur votre plateau personnel sur la face de votre choix. Défaussez la carte dans votre défausse personnelle (*Pile de Gloire*).
- Le Spécialiser : Faites glisser la carte *Maraudeur* sous un des 4 *Emplacements de Spécialisation* de votre plateau personnel en ne laissant apparaître que la capacité en bas de la carte. Ces capacités s'activent lorsque vous utilisez la zone d'action correspondante. Vous pouvez *Spécialiser* jusqu'à 3 *Maraudeurs* dans chaque emplacement d'action. Pas d'échange possible.
- Le Promouvoir : Placez la carte *Maraudeur* sur l'emplacement *Leader* de votre plateau personnel et gagnez immédiatement le *Bonus* correspondant à son Clan : = 4 *Nourritures* / = piochez soit une carte *Butin de village* soit une carte *Butin de forteresse* / = 2 *Faveur*. De plus, vous pourrez utiliser n'importe quel dé comportant son *Icône de Clan* comme s'il s'agissait d'un symbole *Bouclier*, *Coffre*, *Drakkar* ou *Marteau*.

2 / TOUR DE JEU

La partie se déroule en 6 manches. À chaque début de manche, une mise en place a lieu, puis les joueurs jouent l'un après l'autre leur drakkar sur une zone d'action. Chaque joueur peut participer aux actions de la zone choisie par un adversaire. Il ne recevra cependant pas les mêmes bonus.

MISE EN PLACE

- À partir de la seconde manche, effectuez la mise en place suivante :
  - Défaussez toutes les cartes et les dés encore présents sur les zones d'action.
  - *Commercer au village* : Placez 1 carte *Prophétie*, face visible, sur chaque emplacement. Puis lancez 2 dés de chaque couleur et placez-les dans les espaces prévus à cet effet.
  - *Combattre en mer* / *Piller un village* / Piller une forteresse : Placez des cartes *Combat en mer* / *Butin de village* / *Butin de forteresse,* face visible, sur leurs emplacements, en fonction du nombre de joueurs.
  - Recruter des *Maraudeurs* : Placez 2 cartes *Maraudeur* (une carte à l'horizontale et l'autre à la verticale), face visible, sur chaque emplacement, en fonction du nombre de joueurs.

LES ZONES D'ACTION

- Le joueur actif place son *Drakkar* sur une zone d'action de son choix.
- En premier lieu, chaque joueur active les effets des cartes *Maraudeurs* mises sous l'emplacement de *Spécialisation* correspondant de son plateau personnel.
- Le joueur actif paye le coût éventuel (fond noir) pour effectuer les actions de la zone. Il reçoit en plus un important *Bonus*. Ensuite, les autres joueurs peuvent, chacun leur tour, effectuer les actions de la zone en payant le coût éventuel. Selon leur position par rapport au joueur actif, ils recevront des *Bonus* de moins en moins importants.
- Si un joueur ne peut/veut pas effectuer l'action, il opte pour une phase de *Repos* : Il peut prendre soit 2 jetons *Nourriture* de la réserve ou bien 1 dé d'équipage de la couleur de son choix, qu'il placera sur son plateau de joueur sur la face de son choix.
- Une fois que tous les joueurs ont participé à ce tour, c'est au joueur suivant de placer son *Drakkar* sur une zone d'action vide.
- Quand tous les joueurs ont posé leur *Drakkar* (2 *Drakkars* à 2 joueurs) et effectué leurs actions, la manche prend fin. À 3 joueurs, l'un des joueurs devra jouer une seconde fois avec le *Drakkar d'honneur*. À la fin de la manche, il passera ce *Drakkar d'honneur* au joueur à sa gauche, qu'il utilisera lors de la manche suivante.

1) RECRUTER DES MARAUDEURS

Tous les joueurs qui activent la zone gagnent 2 cartes *Maraudeur* d'une des piles de cartes face visible sur le plateau de jeu ou de la pioche. *Bonus* : Le joueur actif reçoit 2 jetons de *Faveur*. Les autres joueurs ne reçoivent pas de *Bonus*.
- Récupérez les dés illustrés dans le coin gauche des cartes puis décidez du sort de chaque *Maraudeur* (Rallier/Spécialiser/Promouvoir).

LUDOVOX.FR LA VOIX DES JOUEURS
- Retrouvez toutes les *Règles Express* sur Ludovox.fr -
La Règle Express est un contenu exclusif à Ludovox. Si vous souhaitez une Règle Express pour un autre jeu, merci d'adresser votre demande à **contact@ludovox.fr**

2) COMMERCER AU VILLAGE

- Cette Zone d'action n'a pas de coût.
- Bonus : Le joueur actif récupère le jeton 1er joueur. S'il est déjà 1er joueur, il passe le jeton à son voisin de gauche. Il choisit ensuite 3 récompenses parmi les suivantes :
  - 2 *Faveurs*
  - 3 *Nourritures*
  - 2 dés au choix parmi ceux disponibles sur les emplacements. Vous ne pouvez pas changer la face du dé.
  - 1 carte *Prophétie* face visible ou de la pioche.

- Il est possible de prendre plusieurs fois la même récompense dans la limite des stocks disponibles.
- Le 2nd joueur prend 2 récompenses. Les 3èmes et 4èmes joueur choisissent 1 seule récompense. Il est possible de se *Reposer* à la place.

3) COMBATTRE EN MER

- Vous devez payer 4 *Nourritures* pour activer cette zone d'action. Bonus : Le joueur actif gagne 2 *Gloires* lorsqu'il active cette Zone.
- À son tour, chaque participant révèle et résout une carte d'*Expédition* puis choisit une carte *Combat en mer* à affronter, face visible ou la 1ère carte de la pioche.
  - *Expédition* : Révélez la 1ère carte du paquet *Expédition*. La plupart de ces cartes vous donnent le choix entre payer le coût en haut à droite de la carte ou subir l'effet indiqué dans la partie inférieure. Certaines cartes n'ont pas d'effet.
  - *Combat* : Vous pouvez au choix :

> *Combat*tre en défaussant la combinaison de dés indiquée sur la carte.
> Tenter de battre la carte avec des dés *Combat* : défaussez de votre plateau personnel, un nombre au choix de dés montrant un simple ou un double *Marteau*. et récupérez autant de dés *Combats* que de *Marteau*. Lancez les dés *Combat* pour tenter d'obtenir autant de succès que la valeur de défense indiquée sur le *Bouclier*.
Après un jet de *Combat*, vous pouvez dépenser 1 pion *Faveur* pour relancer autant de dés *Combat* que vous le souhaitez. Vous pouvez répéter cette action autant de fois que vous le souhaitez.

Si vous remportez le *Combat*, gagnez la *Gloire* indiquée au bas de la carte en plus des autres récompenses indiquées, que vous prendrez dans la Réserve.

4) PILLER UN VILLAGE

- Cette Action coûte 1 *Nourriture* et 2 dés *Coffre* à activer.
- Tous les joueurs qui participent à cette action peuvent récupérer 2 cartes Butin : soit une paire face visible reliée par un chaînage, soit 2 cartes piochées au hasard. Résolvez-les dans l'ordre de votre choix.
- *Bonus* : Le joueur actif gagne 2 cartes supplémentaires de la pioche. Les 2nds/3èmes/4èmes joueurs gagnent 1/0/0 carte supplémentaire.
- Il y a différents types de cartes Butin :

• *Artefacts* : Placez les cartes *Artefact* face visible sur l'un des 4 emplacements correspondants sur votre plateau personnel Si les 4 espaces sont déjà occupés, vous pouvez défausser (dans votre *Pile de Gloire*) 1 *Artefact* déjà en place. Les cartes *Artefact* proposent un espace pour stocker des dés supplémentaires spécifiques (pas de symbole de clan en tant que joker). Si vous défaussez ce dé lorsque vous êtes dans la zone d'action indiquée sur la carte *Artefact*, vous pouvez bénéficier des effets indiqués, cela même au *Repos*. Chaque *Artefact* ne peut être utilisé qu'une seule fois par activation d'une zone d'action.

• *Amélioration de drakkar* : Vous avez le choix entre prendre 1 jeton *Amélioration de drakkar* disponible ou gagner 3 points de *Gloire*. Les jetons peuvent être activés une fois par tour comme des dés avec une face identique au jeton. Retournez alors le jeton.

• *Ferme / Mur* de village : Recevez immédiatement la récompense illustrée à gauche (3 *Nourritures* / 2 *Gloires*) puis si vous le désirez, vous pouvez *piller* le lieu pour recevoir la récompense de droite. Dans ce cas, vous recevez un pion de *Terreur* en plus de la récompense.

• Faisceau d'épées / Arcs et flèches / Haches et lances : Vous pouvez soit prendre les 2 dés représentés sur la gauche (commercer avec les villageois), soit prendre la *Gloire* et le pion *Terreur* représentés sur la droite (pillez les étals des marchands). Les dés récupérés sont lancés et placés sur votre *Drakkar*.

• Gravures runiques : Vous pouvez soit défausser un pion *Terreur* et forcer un autre joueur à en prendre un, soit gagner 10 *Gloire* et 2 pions *Terreur* (en pillant la hutte du devin).

5) PILLER UNE FORTERESSE

- Le coût d'activation de cette Zone d'action est de 2 *Nourritures* et 2 dés *Bouclier*.
- Les joueurs qui participent à l'action doivent piocher 2 cartes face visible reliées par un chaînage ou 2 cartes de la pioche.
- *Bonus* : Le joueur actif gagne 2 cartes supplémentaires de la pioche. Le second/3ème/4ème joueur gagne 1/0/0 carte supplémentaire.

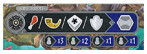
• Cartes Trésor / Objets d'art / Armure : Vous devez collectionner ces cartes selon leur type. Chaque carte indique le nombre de points gagnés en fonction du nombre de cartes de ce type en votre possession.

• Cartes Tapisserie : Collectionnez des cartes *Tapisserie* avec une couleur de fond différente pour gagner jusqu'à 15 points . Vous pouvez commencer plusieurs collections si vous possédez plusieurs fois la même couleur.

• Cartes *Mur* de forteresse : Gagnez immédiatement 2 *Faveurs*. Vous pouvez ensuite attaquer le *Mur* en effectuant un *Combat*. Si vous atteignez la valeur indiquée sur la carte avec les dés noirs engagés, vous gagnez 1 *Faveur* supplémentaire et 1 pion de *Mur* de la Réserve.

• Cartes *Bastion* : Recevez 2 dés immédiatement. De plus, vous pouvez piller le *Bastion*. Si vous décidez de le piller, vous devez effectuer un *Combat* (défense de 3). Si vous remportez le *Combat*, vous gagnez 3 *Gloires* et 1 pion *Bastion* de la Réserve.

6) SOUMETTRE UN TERRITOIRE


- Le coût de l'activation est indiqué sur les tuiles *Territoire*.
- *Bonus* : Le joueur actif peut tenter de Soumettre 3 *Territoires*. Les 2nds/3èmes/4èmes joueurs peuvent tenter de Soumettre 2/1/1 *Territoire*(s). Il y a différents coûts selon le niveau de *Territoire* et 2 façons distinctes de soumettre un *Territoire* :
  - Soumettre de force : Sélectionnez le *Territoire* à soumettre. Tentez de le vaincre au *Combat* en prenant la valeur de Défense de la tuile correspondante. Si vous gagnez le *Combat*, prenez la tuile du *Territoire* et remportez les récompenses illustrées sur le verso une fois toutes les tuiles soumises.
  - Soumettre pacifiquement : Sélectionnez le *Territoire* à soumettre. Défaussez les ressources indiquées en haut de la tuile correspondante. Remportez les récompenses illustrées sur le verso une fois toutes les tuiles soumises.

PHASE DE NETTOYAGE

- Avancez le marqueur de tour d'une case sauf tour 6 (fin de la partie).
- Dans une partie à 3 joueurs, le joueur avec le *Drakkar d'honneur* le fait passer au joueur sur sa gauche.
- Chaque joueur gagne 1 *Gloire* pour chaque tuile de *Territoire* en sa possession.
- Enlevez les dés de la Zone *Commercer au village*, puis remplacez-les. Défaussez toutes les cartes face visible restantes sur le plateau de jeu, puis remplacez-les par des cartes des pioches appropriées.

3 / FIN DE PARTIE

À la fin de la partie, chaque joueur comptabilise ses points dans les différents domaines :

1) Pions Terreur : Perdez de la Gloire en fonction du nombre de pions Terreur en votre possession :
- 1 pion Terreur : -1 Gloire
- 2 pions Terreur : -3 Gloires
- 3 pions Terreur : -6 Gloires
- 4 pions Terreur : -10 Gloires
- 5 pions Terreur : -15 Gloires
- 6 pions Terreur : -21 Gloires

- Chaque pion Terreur supplémentaire fait perdre 6 points de Gloire supplémentaires.

2) Artefacts : Gagnez la Gloire indiquée sur chaque carte.

3) Cartes Butin de forteresse : Triez les cartes pour les regrouper par série (Armure / Objet d'art / Trésor / Tapisserie) et gagnez la Gloire correspondant à la taille de chaque série.

4) Pions Ferme /Mur /Bastion : Marquez les points selon le nombre de pion de chaque type :
- 1-3 pions Ferme : 1 Gloire par pion.
- 4-5 pions Ferme : 2 Gloires par pion.
- 6+ pions Ferme : 3 Gloires par pion.

Le joueur avec le plus de pions Ferme gagne 3 Gloires supplémentaires.

- 1-3 pions Mur : 2 Gloires par pion.
- 4-5 pions Mur : 3 Gloires par pion.
- 6+ pions Mur : 4 Gloires par pion.

Le joueur avec le plus de pions Mur gagne 4 Gloires supplémentaires.

- 1-3 pions Bastion : 3 Gloires par pion.
- 4-5 pions Bastion : 4 Gloires par pion.
- 6+ pions Bastion : 5 Gloires par pion.

Le joueur avec le plus de pions Bastion gagne 5 Gloires supplémentaires.

Si plusieurs joueurs sont à égalité pour avoir le plus de pions d'un certain type, tous les joueurs concernés gagnent le nombre maximal de Gloire.

5) Prophéties : Gagnez la Gloire correspondant aux cartes Prophétie en votre possession.

Le joueur avec le plus de Gloire remporte la partie. En cas d'égalité, le joueur avec le plus de pions Faveur gagne.

LUDOVOX.FR LA VOIX DES JOUEURS
- Retrouvez toutes les *Règles Express* sur Ludovox.fr -
La Règle Express est un contenu exclusif à Ludovox. Si vous souhaitez une Règle Express pour un autre jeu, merci d'adresser votre demande à **contact@ludovox.fr**