



VIKINGS SAGA (SCHMIDT)

VOUS DIRIGEZ UN PETIT GROUPE DE VIKINGS QUE VOUS AMÉLIOREREZ AU FIL DES AVENTURES EN EMBAUCHANT DE NOUVEAUX COMBATTANTS AUX POUVOIRS SPÉCIFIQUES. CHAQUE AVENTURE EST DIFFÉRENTE ET OFFRE SON LOT DE PRIMES ET DE SANCTIONS. AVANCEZ PRÉCAUTIONNEUSEMENT SUR LE SENTIER DES VIKINGS POUR RÉCUPÉRER DES BONUS ET ÉVITER LES PÉNALITÉS. CALCULEZ BIEN VOTRE AVANCEMENT POUR FINIR SUR LES MEILLEURES CASES DE LA CARTE AVENTURE EN COURS ET FINIR VOTRE PÉRIPLÉ EN BEAUTÉ.



1 / MISE EN PLACE



PLATEAU

- Posez le *Sentier des Vikings* au début de la piste numérotée du plateau. Faites coïncider les ombres du sentier avec les piliers en bois illustrés sur le plateau.

- Pour vos premières parties, posez les 9 cartes Aventures suivantes au dessus du plateau : • LA CITÉ

PERDUE • L'ÎLE TROMPEUSE • LA VIEILLE VILLE DES NAINS • LA PORTE AUX RUNES • LES GARDIENS EN PIERRE • LE DÉSERT DE LA VALLÉE DE LA GLACE.

• LES SORCIÈRES DE LA MER • LE PONT ARC EN CIEL BIFRÖST (x2).

- Récupérez les cartes Vikings pour chaque couleur de carte (sauf cartes bleues et noires). Prenez pour chaque type de Viking, autant de cartes que de joueur. Déposez-les sur les cartes Aventure concernées.

- Prenez les cartes Déplacement spécial correspondant aux cartes Aventures choisies à l'aide du code inscrit dans l'angle inférieur droit de la carte. Déposez-les sur les cartes Aventures concernées.

- Prenez les jetons Marqueurs d'étape :
• Parmi les 5 jetons Marqueurs d'étape foncés, prenez-en 3 au hasard et posez-les sur les 2 cartes noires BIFRÖST.
• Répartissez les 27 jetons Marqueur d'étape clairs sur les 7 autres cartes Déplacement (3x7).

- Formez une réserve avec les pièces d'or et les 4 jetons Prophétie.

- Mélangez les cartes Dieux et formez une pioche près du plateau de jeu.

- Mélangez les 14 cartes Déplacement et formez une pioche en bas à gauche sous le plateau de jeu.



CHAQUE JOUEUR REÇOIT :

- 1 Bouclier Valhalla à sa couleur.
- 7 cartes Viking. Mélangez-les et posez-les à gauche du Bouclier, face cachée.
- 1 pion Viking de sa couleur. Posez-le sur la 1^{ère} case du Sentier des Vikings.
- 1 jeton de victoire. Posez-le sur la case 5 de la piste des Points de Victoire.
- 5 pièces d'or.



CARTE AVENTURE

- Lisez à haute voix le texte de la première carte Aventure mise de côté au-dessus du plateau.
- Retournez la carte et posez-la sur la table de façon à ce que les chiffres recouvrent ceux du plateau.
- Déposez les 3 jetons Marqueur d'étape (face visible) sur les cases du plateau avec les chiffres correspondants à ceux indiqués sur la carte Aventure.
- Prenez les cartes Viking mises de côté avec cette carte Aventure et séparez les différents Vikings en piles distinctes près du plateau de jeu. Vous pourrez les acquérir durant la partie.
- Mélangez les cartes Déplacement spécial correspondant à la carte Aventure en cours. Mélangez-les dans la pioche des cartes Déplacement.

2 / TOUR DE JEU

À chaque manche, vous jouez une carte Aventure différente. Chaque manche se déroule en 5 étapes :

1) ACHAT DE NOUVEAUX VIKINGS (SAUF DERNIÈRE MANCHE)

- Vous pouvez chacun votre tour, acheter 1 nouvelle carte Viking parmi celles disponibles (cartes Aventure en cours et précédemment jouées). Une fois le tour achevé, vous pouvez de nouveau acheter un Viking disponible, etc.
- Mélangez les cartes Viking achetées avec celles de votre pioche.

2) PIOCHER DES CARTES

- Selon votre position sur la piste de victoire (1^{er} / 2nd / 3^{ème} / 4^{ème}), vous devez piochez 3/4/5/6 cartes dans votre pioche de cartes Viking.

3) DÉPLACEMENT DES VIKINGS

- Le 1^{er} joueur retourne la première carte Déplacement de la pioche.
- Déplacez ensuite le Sentier des Vikings avec les pions dessus, du nombre de cases indiqué sur la carte Déplacement.
- Défaussez la carte Déplacement jouée.
- Chacun choisit une carte Viking de sa main et la pose face cachée devant lui.
- Retournez votre carte et avancez sur le Sentier des Vikings, du nombre de cases indiqué sur votre carte Viking.
- Jouez les éventuels effets de votre carte :
 - ☑ Action réalisée lors de la pioche. / ⏸ Action réalisée à la fin de l'Aventure / ⚡ Action réalisée immédiatement / ∞ Action valable pour l'ensemble de l'Aventure (si la carte a été jouée).
- Plusieurs pions Viking peuvent se retrouver sur la même case.
- Les cartes Viking jouées sont à défausser à droite de votre Bouclier.
- Si vous n'avez plus de cartes en main, ni dans votre pioche, vous devez utiliser la première carte de la pioche des cartes Dieux et avancer d'autant de cases que le chiffre indiqué sur la carte (n'utilisez pas le pouvoir de la carte).
- Lors de votre déplacement, vous pouvez finir votre mouvement sur une case comportant une Prime ou une Pénalité :

- Pour chaque Casque, déplacez votre pion PV sur la piste des Points de Victoire. 2 Prenez le nombre de pièces d'or indiqué sur la pièce.
- Pour chaque Casque brisé, reculez votre pion PV sur la piste des Points de Victoire. 1 Rendez le nombre de pièces d'or indiqué sur la pièce.
- Vous pouvez prendre gratuitement n'importe quelle carte Viking disponible sur le Marché (déplacement en cours ou passée). Retirez définitivement une carte Viking que vous avez déjà jouée au cours de cette Aventure.

- 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

- Vous pouvez prendre la 1^{ère} carte *Viking* de votre pioche. Vous piocherez quand même lors de la phase 2
 - Piochez 2 cartes *Dieux*. Choisissez-en 1 à mettre sous votre pioche de cartes *Viking*. Remettez l'autre sous la pioche *Dieux*
 - Vous pouvez envoyer un *Viking* de votre main au *Valhalla* en posant la carte sous votre *Bouclier Valhalla*.
 - Prenez 1 jeton *Prophétie* à utiliser uniquement durant cette *Aventure*
 - Regardez secrètement la 1^{ère} carte *Déplacement* de la pioche.
- Si votre pion *Viking* atteint ou dépasse la dernière case de la carte *Déplacement*, vous subissez la pénalité illustrée sur la dernière case. Si en plus vous quittez le *Sentier des Vikings*, vous subissez la pénalité une seconde fois. L'*Aventure* est automatiquement terminée.
 - Prenez ensuite une (et une seule) carte *Viking* de votre pioche pour remplacer les cartes jouées.
 - Si vous n'avez pas encore atteint la carte *Aventure*, vous continuez à jouer.
 - Si vous avez atteint la carte *Aventure*, vous pouvez au choix :
 - Poursuivre l'*Aventure*.
 - Quitter l'*Aventure*.
 - Cette étape prend fin quand tous les joueurs ont quitté l'*Aventure*.



4) VALHALLA

- Vous pouvez déposer une des cartes *Viking* (pas *Dieu*) que vous avez jouée sous votre *Bouclier*. Votre combattant est envoyé au *Valhalla* et fera partie du paquet de cartes que vous devrez utiliser lors la dernière *Aventure PONT ARC EN CIEL BIFRÖST*.
- En fin de partie, vous recevrez 1 point de victoire pour chaque *Casque* présent sur les cartes des *Vikings* envoyés au *Valhalla*.

5) PRÉPARER LA NOUVELLE AVENTURE

- Rangez la carte *Aventure* qui vient d'être jouée, ainsi que les *Marqueurs d'étape* utilisés.
- Les cartes *Déplacement* précédemment jouées ne sont pas remises dans la pioche.
- Les cartes *Dieux* jouées sont remises sous la pioche concernée.
- Changez de 1^{er} joueur.
- Prenez la prochaine carte *Aventure*, lisez-la à haute voix. Posez ensuite la carte sur le plateau avec les 3 marqueurs qui l'accompagnent.
- Retournez la carte et posez-la sur la table de façon à ce que les chiffres recouvrent ceux du plateau.
- Déposez les 3 jetons *Marqueur d'étape* (face visible) sur les cases du plateau qui correspondent aux chiffres indiqués sur la carte *Aventure*.
- Prenez les cartes *Viking* mises de côté avec cette carte *Aventure* et séparez les différents *Vikings* en piles distinctes près du plateau de jeu.
- Mélangez les cartes *Déplacement spécial* correspondant à la carte *Déplacement en cours*. Mélangez-les dans la pioche des cartes *Déplacement*.
- Récupérez vos cartes jouées et celles de votre main et mélangez-les à votre pioche de carte *Viking*.
- **Aventure en Mer** : Si vous devez jouer des cartes bleues, vous devrez utiliser le *Bateau Viking* à la place du *Sentier des Vikings*. Il s'utilise de la même manière que le *Sentier*.
- **La dernière Aventure (Pont Arc en Ciel Bifröst)** :
 - Vous jouez 2 cartes *Aventure* que vous disposez selon les chiffres indiqués sur les cartes.
 - Comptez le nombre de cartes *Viking* et *Dieux* que vous n'avez pas glissé sous votre *Bouclier Valhalla*. Recevez 1 pièce d'or par carte.
 - Récupérez les cartes préalablement glissées sous votre *Bouclier*. Elles constituent votre nouvelle pioche de cartes *Viking*.
 - Vous ne pourrez quitter l'*Aventure* que lorsque votre pion aura atteint la seconde carte *Aventure BIFRÖST*.

3 / FIN DE PARTIE



- La partie se termine après avoir fini la dernière *Aventure BIFRÖST*.
- Avancez d'1 point de victoire sur la piste pour chaque lot de 3 pièces en votre possession.
- Comptez le nombre de *Casques* que vous avez sur les cartes *Vikings* utilisées pour la dernière aventure (cartes *Valhalla*).
- Le joueur le plus avancé sur la piste gagne la partie. En cas d'égalité, celui qui possède le plus d'or remporte la partie.

