Auteurs : Charles Chevallier
Catherine Dumas
Pascal Pelemans

Illustrations : Christine Deschamps
Maeva Da Silva

Pour 2 à 4 Joueurs – 8 ans et plus – 30 à 60 Minutes

Introduction

Votre clan de valeureux vikings se prépare pour la saison des explorations. Essayez d'embarquer à bord des drakkars les mieux équipés pour récupérer les précieuses marchandises, synonymes d'expéditions fructueuses. Misez les tonneaux de vos meilleurs breuvages sur les plus puissants guerriers de chaque drakkar pour affirmer la renommée de votre clan. Mais attention, la ruse et la malice sont de mise : tous les clans useront de coups bas pour modifier la composition des équipages et la valeur des marchandises ! Deviendrez-vous le clan le plus influent du fjord ?

Matériel de jeu

- 1 règle du jeu
- 1 plateau de jeu
- 4 boucliers (1 par joueur)
- 3 jetons marqueurs de valeur de marchandises
- 15 jetons coffres de marchandises (Peaux, Grain, Métal)
- 16 jetons tonneaux (4 de chaque couleur)
- 24 corps de drakkar (3D, 6 de chaque couleur)
- 8 proues de drakkar (3D)
- 7 poupes de drakkar (3D)
- 17 vikings (4 de chaque couleur et 1 chef des vikings noir)

But du jeu

Avoir le plus de point en fin de partie.
Ces points s'obtiennent de 2 façons :

- récupérez les **Coffres de Marchandises** en embarquant sur les bons drakkars au bon moment ;
- remportez vos paris à l'aide des **Tonneaux** placés sur le clan ayant le plus d'influence au départ du drakkar.

Installation

Ⓐ Posez le plateau au centre de la table.

Chaque joueur choisit une couleur et reçoit les éléments suivants de sa couleur :

Ⓑ 1 **Bouclier**

Ⓒ 4 **Tonneaux** qu'ils placent à côté de leur **Bouclier** avec le chiffre en dessous (face cachée)

4 **Vikings** à 2 joueurs, 3 Vikings à 3 joueurs, 2 Vikings à 4 joueurs.

Ⓓ Un joueur prend un Viking de chaque couleur jouée dans ses mains et les sort au hasard un à un. Les Vikings sont placés sur le plateau de jeu (sur les emplacements au-dessus des bâtiments) dans leur ordre de sortie et en commençant par le bâtiment "**premier joueur**". Puis les autres Vikings des joueurs sont placés suivant le nombre de joueurs comme suit :

2 joueurs : AB BA AB BA
3 joueurs : ABC BCA CAB
4 joueurs : ABCD DCBA

NOTE : Les lettres représentent l'ordre des couleurs des Vikings tirés au sort, "A" étant la première couleur tirée, B la deuxième etc.

Ⓔ Le **Chef des Vikings** est placé du côté opposé des bâtiments.

Ⓕ Placez les 7 **Poupes 3D** (toutes identiques) à côté du plateau de jeu.

Ⓖ Placez les 3 **marqueurs de valeur de Marchandise** (face et dos identiques) sur les cases 1 de la place du marché.

Mélangez face cachée les 15 **Coffres de Marchandises.**

Ⓗ Faites une pioche de 7 **Coffres de Marchandises** face cachée que vous placez à côté du plateau en face de **l'Entrepôt 1**.

Ⓘ Faites une pioche de 8 **Coffres de Marchandises** face cachée que vous placez à côté du plateau en face de l'**Entrepôt 2**.

Ⓙ Placez les 8 **Proues** dans leur emplacement face au quai.

Ⓚ Placez aléatoirement 3 **Corps de Drakkar** derrière chacune des 8 Proues, soit 24 **Corps de Drakkar** quelque soit le nombre de joueurs. Il ne faut pas qu'il y ait 2 **Corps de Drakkar** de la même couleur dans le même drakkar.

Exemple d'installation à 3 joueurs.

Le jeu se déroule en manches successives (environ 7 à 8 manches par partie) durant lesquelles les joueurs vont bouger leur Viking d'un côté à l'autre des bâtiments et activer les actions des bâtiments à côté desquelles ils choisissent de se placer.
Au début de chaque manche, tous les **Vikings** des joueurs sont du même côté des bâtiments et le **Chef des Vikings** se trouve sur le côté opposé.

IMPORTANT :
Lors d'une partie à 2 ou 3 joueurs, les **Corps de Drakkar** des couleurs non jouées sont quand même présents : ils vont être déplacés par les joueurs lors de l'utilisation des bâtiments (**Déplacer** ou **Échange**), et participeront à l'**ordre d'influence** et à la distribution des **Coffres de Marchandises** lors du départ des drakkars.

Tour de jeu

Le joueur dont le **Viking** est placé le plus près du premier bâtiment (bâtiment "**premier joueur**"), déplace le **Viking** du côté où se trouve le **Chef des Vikings** sur un bâtiment encore libre et **doit** en réaliser l'action (voir **Actions des bâtiments page 4**). Le joueur avec un **Viking** sur le bâtiment suivant fait de même et ainsi de suite jusqu'à ce que tous les **Vikings** soient du côté du **Chef des Vikings**.
Quand tous les **Vikings** se trouvent du même côté que le **Chef des Vikings**, le tour de jeu se termine.

Si un joueur a pris une **Poupe** durant ce tour de jeu (action du bâtiment "**Départ**"), un drakkar va partir à la fin de ce tour ! (voir **Départ d'un drakkar page 6**)
Puis (si les 7 bateaux ne sont pas encore partis), déplacez le **Chef des Vikings** de l'autre côté des bâtiments et un nouveau tour commence.

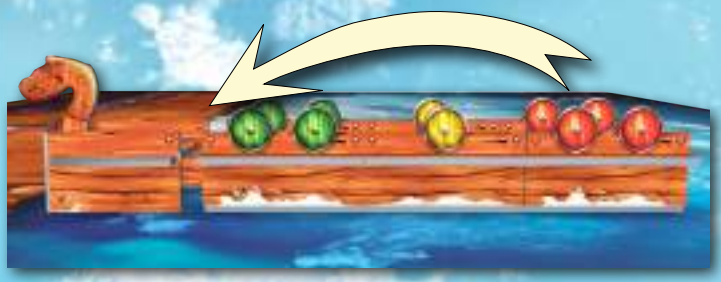
Exemple : *Vert et Bleu ont déjà joué leurs 3 actions, Rouge en a joué 2. Il joue sa troisième action et résout l'effet du bâtiment* Ⓐ *puis, comme personne n'a pris de Poupe durant ce tour de jeu, aucun drakkar ne part. Le* ***Chef Viking*** *est déplacé sur le côté opposé* Ⓑ *et le tour se termine.*

IMPORTANT :
- Il est obligatoire d'utiliser un bâtiment dont on peut faire l'action et d'en effectuer l'action. Si aucune action n'est possible pour le joueur avec les bâtiments encore disponibles (**et uniquement dans ce cas**), il place alors son Viking sur un bâtiment libre de son choix sans en effectuer l'action.
- Un drakkar ne **PEUT JAMAIS AVOIR PLUS DE 5 Corps de Drakkar** (+ la Proue et la Poupe).
- Les joueurs peuvent consulter quand ils le veulent la valeur de **leurs Tonneaux** ou **leurs Coffres de Marchandises**, mais ils ne doivent JAMAIS les montrer aux autres joueurs.

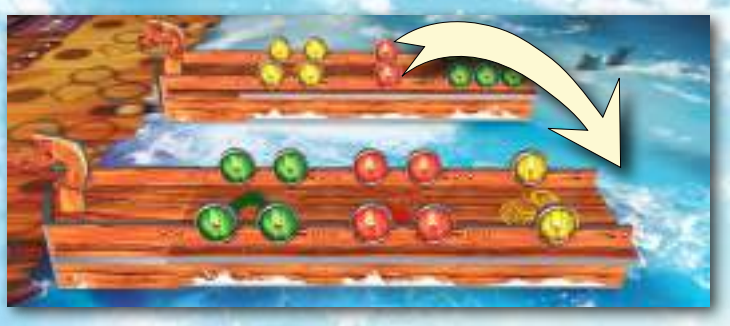
Actions des bâtiments (de la gauche vers la droite)

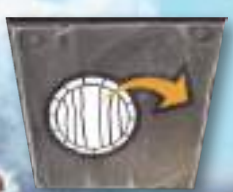
Premier joueur : Ce bâtiment ne permet aucune action immédiate mais elle permettra au joueur de jouer en premier lors du tour suivant.

Promotion : Déplacez un **Corps de Drakkar de votre couleur** en première position juste derrière la Proue du même drakkar (en cas d'égalité pour **l'ordre d'influence**, cela donne l'avantage au joueur le plus en avant).



Changement de drakkar : Déplacez **un Corps de Drakkar de votre couleur** d'un drakkar vers un autre. Le Corps de Drakkar est placé en dernière position dans son nouveau drakkar, c'est-à-dire à l'arrière.





Taverne 1 : Choisissez secrètement un de VOS **Tonneaux** encore disponibles et posez-le sur une des 4 zones de pari <u>vide</u> du quai en face d'un drakkar sur la couleur du joueur qui, selon vous, sera le plus haut dans **l'ordre d'influence** au moment du départ. Si le pari est correct, cela vous rapportera les points indiqués sous le Tonneau (voir "**Départ d'un drakkar page 6**").

Entrepôt 1 : Piochez le premier **Coffre de Marchandises** sur la pile située à côté du bâtiment, et placez-le face visible sur **la Proue du drakkar de votre choix.**

Marché : Augmentez la valeur d'une **marchandise** de votre choix de 1 case. La valeur maximale d'une **marchandise** ne peut pas dépasser 4.

Déplacer : Déplacez un **Corps de Drakkar de n'importe quelle couleur** d'un drakkar vers un autre drakkar. Le **Corps de Drakkar** est placé en dernière position dans son nouveau drakkar, c'est-à-dire à l'arrière.

Taverne 2 : Choisissez une des 2 actions suivantes :
La même action que le bâtiment "**Taverne 1**" (voir page de gauche), OU déplacez un de vos **Tonneaux** qui se trouve sur un quai en face d'un drakkar sur une autre zone de pari libre en face d'un autre ou du même drakkar.

Entrepôt 2 : Piochez les 3 premiers Coffres de Marchandises de la pile situés à côté du bâtiment (s'il en reste moins de 3, piochez ce qu'il reste), choisissez-en un et placez-le face visible sur la Proue du drakkar de votre choix. Les autres **Coffres de Marchandises** sont remis sous la pile.

Départ : Prenez une **Poupe** et gardez-la devant vous. Vous choisirez quel drakkar quitte le port à la fin du tour (voir "**Départ d'un drakkar** page 6").

À 2 JOUEURS : Le joueur qui n'a pas pris la Poupe prend un Viking en plastique d'une couleur non jouée et le place sur un **Corps de Drakkar** à sa couleur. Ce Viking ajoute 1 Bouclier de la couleur du joueur à ce **Corps de Drakkar.** Ce Viking se déplacera normalement avec le **Corps de Drakkar** et ne le quittera pas jusqu'à la fin de la partie. Il ne peut pas y avoir plus de 1 Viking sur un **Corps de Drakkar**.

Échange : Intervertir deux **Corps de Drakkar de n'importe quelle couleur** entre deux drakkars différents.

NOTES :

- **Taverne : il ne peut pas y avoir 2 paris identiques devant un bateau.**
- **Si nécessaire, réalignez les Corps de drakkar de l'arrière vers l'avant après un déplacement.**

Départ d'un Drakkar

Ⓐ Le joueur qui a choisi l'action "Départ" décide quel drakkar va partir et place la **Poupe** au bout du drakkar ayant au moins **1 Coffre de Marchandises** et au moins **1 Corps de Drakkar**. S'il n'y en a pas, le joueur peut choisir le drakkar de son choix.

Après avoir placé la Poupe, le joueur doit effectuer les actions suivantes dans l'ordre :

1) Définir l'ordre d'influence : Pour définir **l'ordre d'influence**, comptez le nombre de boucliers de la couleur de chaque joueur représentés sur tous les **Corps de Drakkar** du drakkar partant. En cas d'égalité, le joueur qui a le **Corps de Drakkar** le plus proche de la Proue gagne l'égalité. Les couleurs non présentes sur le drakkar ne participent pas à **l'ordre d'influence**. À 2 ou 3 joueurs : n'oubliez pas de compter - en dehors de vos boucliers et de ceux de votre adversaire - aussi les boucliers de couleur(s) n'appartenant à aucun joueur.

À 2 joueurs : N'oubliez pas de compter chaque Viking sur les **Corps de Drakkar** comme étant 1 bouclier de plus.

Exemple Ⓑ *: **Rouge a 3 boucliers**, **Vert a 2 boucliers**, **Bleu a 3 boucliers** et **Jaune zéro**. Comme les boucliers de Bleu se trouvent le plus en avant du drakkar par rapport à Rouge, les couleurs se classent dans cet ordre : **Bleu**, **Rouge** et **Vert** (Jaune n'étant pas dans le drakkar, il ne compte pas dans ce drakkar).*

2) Récupération Tonneau : Si un joueur a posé un de ses **Tonneaux** sur le quai de ce drakkar sur la zone de pari de la même couleur que le joueur ayant gagné la majorité, il reprend son **Tonneau** et le pose face cachée sur son **Bouclier**. Les points indiqués en dessous de ce **Tonneau** seront des points en plus pour ce joueur en fin de partie. Les autres **Tonneaux** qui se trouvent sur ce quai y restent et pourront être déplacés ultérieurement vers un autre drakkar encore à quai avec l'action du bâtiment "**Taverne 2**".

Exemple Ⓒ *: **Jaune** a placé son Tonneau sur la couleur bleue, il gagne donc son pari et reprend le Tonneau SANS LE MONTRER AUX AUTRES JOUEURS et le place sur son Bouclier. Vert avait parié sur Rouge, il a perdu et laisse donc son Tonneau où il est.*

3) Distribution des marchandises : Les joueurs présents sur le drakkar vont se partager les **Coffres de Marchandises** du drakkar. En suivant **l'ordre d'influence du bord**, chaque joueur à son tour va choisir de prendre un **Coffre de Marchandises** et le placer face cachée sur son **Bouclier**. Ces **Coffres de Marchandises** rapporteront des points en fin de partie en fonction du cours des **marchandises** affiché au **marché**.

S'il n'y a pas assez de **Coffres de Marchandises** pour tous les joueurs, le/les derniers n'en auront pas.

S'il reste des **Coffres de Marchandises** à l'avant du drakkar quand tous les joueurs se sont servis, les joueurs vont à nouveau pouvoir prendre un **Coffre de Marchandises** en suivant la même règle. La distribution s'arrête quand il n'y a plus de **Coffres de Marchandises à l'avant du drakkar.**

Exemple Ⓓ *: **Bleu** prend un coffre de Grain - **Rouge** prend un coffre de Peaux - **Vert** prend un coffre de Peaux - Comme il reste un coffre de Métal, **Bleu** le prend. Il n'y a plus de coffres, la distribution est finie. Note : **Jaune** n'étant pas présent sur le drakkar, il n'a rien pris.*

Notes :

- Si un joueur est seul à bord, il prend tous les **Coffres de Marchandises** du drakkar.
- À 2 ou 3 joueurs, si une couleur n'appartenant pas à un joueur reçoit un **Coffre de Marchandise**, un **Coffre de Marchandise** encore disponible est choisi par le joueur situé à gauche du prochain joueur à prendre un coffre et il retourne dans la boite de jeu. Si aucun joueur ne doit plus prendre de marchandise, le(s) coffre(s) restant(s) retournent dans la boite de jeu.

Une fois la distribution terminé, le drakkar part. Éloignez-le du quai pour signaler qu'il n'est plus en jeu (Exemple Ⓔ). Si, après le départ d'un drakkar, il n'y a plus de Poupes disponibles (c'est-à-dire qu'il ne reste plus qu'un seul drakkar dans le port), le jeu se termine. Après le départ du drakkar, si la partie n'est pas terminée, déplacez le **Chef des Vikings** de l'autre côté des bâtiments et un nouveau tour commence.

Fin du Jeu

Le jeu s'arrête juste après le départ du 7e drakkar. Le 8e drakkar reste à quai et ce qu'il contient est perdu pour tous les joueurs.

Pour le décompte des points, les joueurs additionnent les valeurs de leurs Marchandises et de leurs Tonneaux :

- Les Marchandises valent le prix indiqué sur le marché.
- Le nombre de points pour un Tonneau figure sur son dos.

NOTE: Les Tonneaux qui ne se trouvent pas sur un Bouclier en fin de partie ne sont pas pris en compte et valent zéro.
Le joueur avec le maximum de points remporte la partie. En cas d'égalité, le gagnant est :
- Le joueur ayant le maximum de jetons Marchandise,
- Le joueur dont le total des points de valeurs de Marchandises est le plus élevé.

Si l'égalité persiste, les joueurs concernés se partagent la victoire.

Exemple :
***Bleu** : 2 coffres de Grain (2 Points chacun = 4 Points), 1 coffre de Métal (3 Points), 1 coffre de Peaux (2 Points) = 9 Points.*

***Rouge** : 2 coffres de Peaux (4 Points), 2 Tonneaux de 2 et 3 Points = 9 Points.*

***Rouge** et **Bleu** sont à égalité, mais comme Bleu a plus de coffres que Rouge, il remporte la partie.*

NOTES :

- Il n'y a que 4 bâtiments qui permettent le mouvement de **Corps de Drakkar.**
- La **Proue** (avant du bateau) est la partie la plus proche du quai. La **Poupe** (arrière du bateau) est la partie qui est la plus éloignée du quai.
- Les actions les plus puissantes se trouvent tout à la droite du port, mais si vous les choisissez, vos Vikings seront placés vers la fin et vous jouerez donc plus tardivement durant le tour suivant.
- Chaque drakkar se divise en trois parties : l'avant (la Proue), le milieu (le Corps) et l'arrière (la Poupe). Durant la partie, vous allez placer des jetons Marchandise sur les Proues des drakkar pendant que vous bougerez les Corps de drakkar afin d'assurer une influence plus puissante de votre clan sur un drakkar avant son départ.
- Il n'y a pas de relation entre un bâtiment et un drakkar placé à côté, vu que l'action d'un bâtiment peut être accordée à tous les drakkars dans le port.
- Les jetons marchandise ne bougent jamais d'un drakkar à l'autre. Une fois placés sur un drakkar, les jetons Marchandise y resteront jusqu'à son départ.
- À 2 et 3 joueurs, tous les Corps de drakkar sont utilisés (même ceux de couleur(s) n'appartenant pas à un joueur) et traités de la même façon que tout autre corps de drakkar (c'est-à-dire qu'ils peuvent être bougés ou échangés suite à des actions de bâtiments, et ils participent à l'ordre d'influence quand un drakkar part).

Mentions et Remerciements

Les auteurs remercient tous les joueurs qui ont participé aux nombreux tests, notamment l'association Jeux en Seine, avec David, Gilles, Nico, Delphine, Jürgen, Nathalie, Damien N., Damien R., Le Nid-Cocon ludique avec Micha, Nils, Patrice, Laurence, Lia-Sabine, Bruno des Plaines, Laurent, La Boite à Chimères avec Christophe, La Kub'en Bois Académie avec Thierry et Régine, l'association Thalwind - Osny Joue avec Stéphane, Latsamy, Reynald et Sarah et les salons Paris est Ludique, le Salon des jeux de Vauréal et le Festival Alchimie du jeu de Toulouse où le prototype a été présenté. Les auteurs remercient Blue Orange pour leur goût exquis et notamment Stephane pour la prod de folie !!! Merci aussi à Maëva et Chris pour leur Art.

©2016 Blue Orange. Vikings on board and Blue Orange are trademarks of Blue Orange. Game published and distributed under license by Blue Orange, 97 impasse Jean Lamour, 54700 Pont-à-Mousson, France. Made in China. Designed in France.
www.blueorangegames.eu

TOUR DE JEU (PAGE 3)

- Le joueur ayant le Viking le plus proche du premier bâtiment le place sur un emplacement libre de son choix de l'autre côté des bâtiments.
- Exécuter l'action du bâtiment (obligatoire).

Quand tous les **Vikings** se trouvent du même côté que le **Chef des Vikings**, déplacez le **Chef des Vikings** sur le côté opposé et un nouveau tour commence.

FIN DU JEU (PAGE 7)

Le jeu s'arrête juste après le départ du 7ème drakkar et les joueurs comptent leurs points.

RÉSUMÉ DES BÂTIMENTS

Premier joueur : Ce bâtiment ne permet aucune action immédiate mais elle permettra au joueur de jouer en premier lors du tour suivant.

Promotion : Déplacez un **Corps de Drakkar de votre couleur** en première position juste derrière la Proue du même drakkar (en cas d'égalité pour **l'ordre d'influence**, cela donne l'avantage au joueur le plus en avant).

Changement de drakkar : Déplacez **un Corps de Drakkar de votre couleur** d'un drakkar vers un autre drakkar. Le Corps de Drakkar est placé en dernière position dans son nouveau drakkar, c'est-à-dire à l'arrière.

Taverne 1 : Choisissez secrètement un de VOS **Tonneaux** encore disponibles et posez-le sur une des 4 zones de pari <u>vide</u> du quai en face d'un drakkar sur la couleur du joueur qui, selon vous, sera le plus haut dans **l'ordre d'influence** au moment du départ. Si le pari est correct, cela vous rapportera les points indiqués sous le Tonneau (voir "**Départ d'un drakkar page 6**").

Entrepôt 1 : Piochez le premier **Coffre de Marchandises** sur la pile située à côté du bâtiment, et placez-le face visible sur **la Proue du drakkar de votre choix.**

Marché : Augmentez la valeur d'une **marchandise** de votre choix de 1 case. La valeur maximale d'une **marchandise** ne peut pas dépasser 4.

Déplacer : Déplacez un **Corps de Drakkar de n'importe quelle couleur** d'un drakkar vers un autre drakkar. Le **Corps de Drakkar** est placé en dernière position dans son nouveau drakkar, c'est-à-dire à l'arrière.

Taverne 2 : Choisissez une des 2 actions suivantes :
La même action que le bâtiment "**Taverne 1**"
OU déplacez un de vos **Tonneaux** qui se trouve sur un quai en face d'un drakkar sur une autre zone de pari libre en face d'un autre ou du même drakkar.

Entrepôt 2 : Piochez les 3 premiers Coffres de Marchandises de la pile situés à côté du bâtiment (s'il en reste moins de 3, piochez ce qu'il reste), choisissez-en un et placez-le face visible sur la Proue du drakkar de votre choix. Les autres **Coffres de Marchandises** sont remis sous la pile.

Départ : Prenez une **poupe** et gardez-la devant vous. Vous choisirez quel drakkar quitte le port à la fin du tour (voir "**Départ d'un drakkar** page 6").
À 2 JOUEURS : Le joueur qui n'a pas pris la Poupe prend un Viking en plastique d'une couleur non jouée et le place sur un **Corps de Drakkar** à sa couleur. Ce Viking ajoute 1 Bouclier de la couleur du joueur à ce **Corps de Drakkar.** Ce Viking se déplacera normalement avec le **Corps de Drakkar** et ne le quittera pas jusqu'à la fin de la partie. Il ne peut pas y avoir plus de 1 Viking sur un **Corps de Drakkar**.

Échange : Intervertir deux **Corps de Drakkar de n'importe quelle couleur** entre deux drakkars différents.