

HARALD



RÈGLES

LA LÉGENDE

"Harald a unifié les différents royaumes et est devenu Roi de cette puissante nation.

Dans cette paix nouvellement instaurée, les différents peuples vont se livrer une autre guerre, faite d'intrigues et de luttes d'influence.

Envoyez des émissaires au conseil du Roi pour gagner en influence, et faire que votre village devienne le plus prestigieux."

MATÉRIEL

66 cartes (6 cartes en 11 exemplaires)



1 règle de jeu



1 bloc de score



4 aides de jeu



DÉTAILS D'UNE CARTE



- 1 - Icône de personnage
- 2 - Illustration du personnage
- 3 - Effet du personnage qui peut être utilisé lorsqu'il est joué
- 4 - Condition de points de prestige bonus en fin de partie

MISE EN PLACE

À **3 ou 4 joueurs**, utilisez l'ensemble des cartes.

À **2 joueurs**, retirez deux exemplaires de chaque carte.

Mélangez les cartes et distribuez-en 5 à chaque joueur. Formez une pile avec le reste des cartes face cachée à côté de la surface de jeu, et révélez-en 4. Cela constituera la **réserve**.

Chaque joueur va ensuite choisir une carte de sa main et la poser dans son village. Les cartes sont révélées une fois que tous les joueurs ont fait leur choix. La partie peut débuter.

ZONES DE JEU

Dans Harald, la surface de jeu est découpée en plusieurs zones de jeu. Chaque village ainsi que le conseil représentent chacun une zone.

Dans une partie à 3 joueurs comme ci-dessous, on distinguera par exemple 4 zones de jeu : les 3 villages et le conseil.

Exemple de mise en place pour une partie à 3 joueurs



La pioche et la réserve ne sont pas des zones de jeu et ne sont donc pas affectées par des effets de cartes.

TOUR DE JEU

Chaque joueur possède 4 cartes en main. A son tour, un joueur doit effectuer trois actions, dans l'ordre :

- Jouer une carte au conseil du Roi (au centre de la table).
- Jouer une carte dans son village (devant lui).
- Compléter sa main à 4 cartes.

C'est ensuite au joueur suivant d'effectuer les mêmes actions.

Le conseil du Roi

Les cartes envoyées au conseil augmentent l'influence de chacun des six personnages du jeu et serviront pour le décompte des points de prestige (points de victoire) en fin de partie.

Le joueur ne peut pas utiliser l'effet de la carte qu'il envoie au conseil (sauf précision contraire).

Le village

Chaque joueur possède son propre village. Lorsqu'un joueur pose un personnage dans son village, il peut, **s'il le souhaite**, utiliser l'effet inscrit sur la carte.

Ces effets permettent d'attaquer les villages adverses, d'influer sur son village ou le conseil du Roi, pour augmenter son prestige.

Les cartes dans un village ou au conseil du roi sont classées par personnage. Elles sont empilées en les décalant légèrement pour savoir à tout moment combien de cartes il y a.

Compléter sa main

Ensuite, le joueur doit compléter sa main à 4 cartes, en prenant des cartes de la réserve face visible ou de la pioche face cachée. Dès qu'une carte est prise parmi celles visibles, elle est remplacée par une carte de la pioche.

C'est ensuite au joueur suivant dans le sens horaire.

Effet des cartes

Lorsqu'un joueur pose un personnage dans son village, il a le choix d'utiliser ou non l'effet de cette carte. Une carte n'est jamais affectée par son propre effet. Ainsi, un commerçant qui vient d'être joué ne peut pas être échangé avec une autre carte (mais un autre commerçant posé à un tour précédent dans le village peut l'être).

Les effets des cartes reçues lors d'un échange **ne peuvent pas** être utilisés. Il n'y a jamais d'échange nul. Une carte doit toujours être échangée contre une autre.

Les cartes face cachée peuvent toujours être consultées ou échangées.

Fin du jeu

À 2 joueurs, la partie se termine au bout de 10 tours.

À 3 joueurs, la partie se termine au bout de 8 tours.

À 4 joueurs, la partie se termine au bout de 6 tours.

À la fin de la partie, chaque joueur aura dans son village autant de cartes que de tours de jeu +1 (carte de départ)

Lors du dernier tour de jeu, les joueurs **ne posent pas de carte** au conseil du Roi. Ils ne posent qu'une carte dans leur village, et peuvent appliquer son effet s'ils le souhaitent. Puis, ils défaussent leur main sous la pioche et comptabilisent leurs points.

Chaque joueur compte ses points dès qu'il a joué son dernier tour, et avant que le joueur suivant ne débute son tour.

Les autres joueurs pourront toujours attaquer son village pour augmenter leur prestige, mais cela n'influera pas sur le prestige de ce joueur.

VARIANTES

Allégeance au Roi : Pour une meilleure visibilité du jeu, vous pouvez décider d'ignorer les conditions de points de prestige bonus associées à chaque personnage. Les seuls points de prestige pris en compte pour déterminer le vainqueur seront ceux que rapportent le conseil du Roi.

L'union fait la force : À 4 joueurs, vous pouvez jouer en équipe. Un tour de table alterne les joueurs de chaque équipe (un joueur de l'équipe A est toujours suivi d'un joueur de l'équipe B).

Ajoutez les scores des joueurs de chaque équipe en fin de partie.



DÉCOMPTE DE POINTS DE PRESTIGE

À chaque tour, les joueurs vont ajouter des cartes au conseil du Roi. Ces cartes rapporteront des points de prestige à tous les villages.

Chaque carte dans le village d'un joueur rapporte autant de points de prestige que d'exemplaires de cette carte au conseil du Roi.

Exemple :

J'ai 2 guerriers dans mon village, et il y a 3 guerriers au conseil du Roi. Chaque guerrier dans mon village me rapporte 3 points. J'ai donc 6 points de prestige.



Chaque personnage possède également une condition pour marquer des points de prestige bonus dans son village, associée généralement à un autre personnage.

Les points de prestige précédés d'un « + » indiquent que ce bonus est cumulatif selon le nombre de cartes.

Exemple :

J'ai 2 navigateurs et 3 commerçants dans mon village en fin de partie, la condition du commerçant me permet de marquer 2 points bonus par commerçant (6 points de prestige au total).



Les points de prestige qui ne sont pas précédés d'un « + », indiquent que le bonus ne s'applique qu'une fois si la condition est remplie.

Exemple :

J'ai 4 guerriers et 2 forgerons en fin de partie, la condition du forgeron me permet de marquer 4 points de prestige bonus.



Les cartes face cachée ne sont pas prises en compte dans le calcul des points de prestige (excepté pour la condition de l'éclaireur).

Utilisez le bloc fourni pour compter les points. Pour chaque personnage, une ligne indique les points de prestige gagnés au conseil du roi, une seconde ligne les points de prestige bonus.

Au terme de ce décompte, le joueur avec le plus de prestige remporte la partie. Son village gagne en influence, et le Roi demande les conseils d'un jarl aussi avisé...

DÉTAIL DES CARTES

Chaque carte possède à la fois, un effet de carte et une condition de points de prestige bonus.

Forgeron / Sanglier

Effet : Retournez jusqu'à deux cartes dans deux zones de jeu totalement différentes.

Bonus : 4 points s'il y a plus de guerriers que de forgerons dans votre village.

Guerrier / Ours

Effet : Remettez une carte d'un village (n'importe lequel) sous la pioche et remplacez la par une nouvelle carte de la pioche.

Bonus : +1 par barde dans votre village.

Barde / Renard

Effet : Echangez une carte de votre main avec une carte de votre village. Il n'est pas possible de reposer la carte qui vient juste d'être reprise en main.

Bonus : 4 points s'il y a plus de bardes que de commerçants dans votre village.

Navigateur / Bouc

Effet : Echangez une carte de n'importe quel village avec une carte du conseil.

Bonus : 4 points si les navigateurs et les éclaireurs sont en nombre égal dans votre village.

Commerçant / Lynx

Effet : Echangez une carte de votre village avec une carte d'un village adverse.

Bonus : +1 point par navigateur dans votre village.

Éclaireur / Loup

Effet : Utilisez le pouvoir de la carte que vous venez de jouer au conseil. Si c'est un éclaireur, la carte est sans effet.

Bonus : +2 points par carte face cachée dans votre village.

CRÉDITS

Auteur : Rémi Gruber

Illustrations : Emmanuel Civiello

Graphisme : Ulrick Erdmann

Traduction anglaise : Lora et Marc Grégor Campredon

Relecture : Natacha Athimon-Constant

Remerciements : Sylvie, Sébastien et Romain pour leur aide et conseils, famille et amis.

RUNES Editions 2015

2 rue de Barneau

77111 Solers

FRANCE

imprimé en Pologne



HARALD



RULES

THE LEGEND

"Harald has finally unified the different kingdoms and become the King of this powerful nation.

With the newly established peace, the different peoples are going to war on a different battle field: one of intrigue and struggles for influence.

Send your emissary to the King's Council to win his favor so your village becomes the most prestigious."

GAME MATERIAL

66 Cards (6 characters cards in 11 duplicates)



1 Game rules

1 Scoring pad

4 Reference sheet



CARD DETAILS



1 - Character's symbol.

2 - Illustration of the character.

3 - Effect of the character that you could use when played.

4 - Condition for attribution of prestige points at the end of the game.

SET-UP

With **3 to 4 players** use all the cards.

With **2 players** remove two copies of each character.

Shuffle the cards and distribute 5 to each player. Build a draw pile with the remaining cards face down next to the game area, then reveal 4 of them.

This is the **reserve**.

Each player will choose one card from his/her hand and lay it on their village (Players start with one character in their village).

The cards are revealed when all the players have made their choices. The game can start.

GAME AREA

In Harald, the gaming surface is separate in various areas. Each village and the King's council represent areas. In a 3 players game, we will distinguish 4 Areas : The 3 villages and the King's Council.

Set-up example for a 3 players game



The draw pile and the reserve are not a part of the gaming surface so they are not affected by the cards

GAMEPLAY

Each player possesses 4 cards in hand. At each turn, a player must execute three actions in this order :

- Play one card at the King's Council (In the center of the table).
- Play one card in his village (in front of him/her)
- Draw cards to always hold 4 cards.

Then, the following player executes the same actions.

The King's Council

The cards sent to the Council increase the influence of the six characters of the game and will be used to count up the prestige points (Victory points) at the end of the game. **The player can not use the effect of the cards that sent to the Council (Unless otherwise indicated on the card).**

The Village

Each player possesses their own village. When a player plays a card in their village, they can, if they want to, use the effect written on the card. These effects give them the ability to attack their opponent's villages, influence their own village or the King's Council in order to increase prestige.

The cards in the village or at the King's Council are sorted by character. They are stacked to display the number of cards present at each location.

Complete your hand

Then, the player must complete their hand to hold 4 cards by drawing cards from the draw pile and the reserve. When a card is drawn from the reserve, it must be replaced by one from the draw pile.

Turn order goes clockwise.

Effect of the cards

When a player lays down a character in their village, they have the choice to use or not the effect from the card. A card will never be affected by its own effect. For example, a just played merchant **can not be traded** with another card (But a previous merchant played in the village can be). The effect of the card gained by exchange can not be activated.

They can never be a void trade. A card must be traded against another card.

The cards face down can always be checked **or exchanged**.

Finishing the game

With two players, the game lasts 10 rounds.

With three players, the game lasts 8 rounds.

With four players, the game lasts 6 rounds.

At the end of the game, each player must have as many cards in their village as rounds played + 1 (Starting Character).

During the last round, the players do not send cards to the King's Council. They will only play a card in their village, and can use the effect if desired. Then, they will lay down their hand under the draw pile and add up points.

Each player adds up their points as soon as they finish their last turn, and before the following player starts their last turn. The other players will be able to attack his opponent's village to increase their prestige, but it will not change the final prestige of the player.

VARIANTS

Allegiance to the King : For a better understanding, you can decide to ignore the condition for the Bonus Prestige Points associated with each character. The only Prestige Points used to determinate the winner will be the points from the King's Council.

Strength in numbers : With 4 players, you can play in teams. Game play alternates between the players of each team (A player from team A is always followed by a player of team B and vice et versa). Add the scores of each team member at the end of the game.



ADDING UP TO THE PRESTIGE POINTS

At each turn the players will send cards to the king's council. Those cards increase the prestige points to all the villages.

Each card in the village of a player counts as many prestige points as numbers of the same cards in the king's council.

Example:

I have 2 warriors in my village, and 3 warriors are at the king's Council. Each warrior in my village counts for 3 Prestige points. So I add 6 Prestige points to my total.



Each character possesses their own condition to score Bonus Prestige Points in its village, usually related to another character. The Bonus Prestige Points preceded by "+" show that extra points are cumulative regarding the numbers of cards.

Example:

I have 2 navigators and 3 merchants in my village at the end of the game, the condition of the merchant lets me score 2 bonus points per merchant (6 Bonus Prestige Points total).



The Bonus Prestige Points which are not marked by "+", show that the extra points apply only once the condition is fulfilled.

Example:

I have 4 warriors and 2 blacksmiths at the end of the game, the condition of the blacksmiths allowed me to score 4 Bonus Prestige Points.



The cards face down are not used in the final total of prestige point. (With the exception of the scout).

Use the scoring pad to add up the prestige points. For each character the first line indicates the prestige points won at the king's council, the second line indicates the Bonus Prestige Points.

After all points have been totaled, the player with the most Prestige Points wins the game. Their villages wins the favor of the King, who requests the advice of a wise Earl...

CARDS DETAILS

Each card has its own effects and condition for Bonus Prestige points.

Blacksmith / Boar

Effect : Flip up to two cards in two different game areas.

Bonus : 4 points if there are more warriors than blacksmiths in your village.

Warrior / Bear

Effect : Remove a card from a village and place it under the draw pile then replace it by a new card drawn from the top of the pile.

Bonus : +1 point per bard in your village.

Bard / Fox

Effect : Exchange a card from your hand with a card from your village. It is not possible to play the acquired card, in the same turn.

Bonus : 4 points if there are more bards than merchants in your village.

Navigator / Goat

Effect : Exchange a card from any village with one at the King's Council.

Bonus : 4 points if there equal numbers of navigators and scouts in your village.

Merchant / Lynx

Effect : Exchange a card from your village with any card from an opponent's village.

Bonus : +1 point per navigator in your village.

Scout / Wolf

Effect : Use the power of the card you just sent to the King's Council. If it is a scout, there is no effect.

Bonus : +2 points per card face down in your village.

CREDITS

Game designer : Rémi Gruber

Illustrator : Emmanuel Civiello

Graphic design : Ulrick Erdmann

English version : Lora & Marc Gregor Campredon

Acknowledgement : Sylvie, Sébastien et Romain for their help and advices, family and friends.

RUNES Editions 2015

2 rue de Barneau

77111 Solers

FRANCE

Printed in Poland

