NO MORE Vikings

Franck Drevon
Peter Slattery

Au Moyen-Âge...

Il n'est pas simple de développer son petit village côtier et de contenter le Roi alors même qu'on doit faire face à d'incessants raids Vikings !
Les joueurs ont pour but de développer leur village au mieux tout en survivant aux attaques de Vikings !
Le joueur qui comptabilise le plus de points à la fin de la partie est déclaré Grand Bourgmestre.

But du jeu

Faire fructifier son village afin de comptabiliser le plus de points à l'issue de 12 mois (12 manches).

➔ Le joueur à la barbe la plus longue commence la partie. Vous pouvez également choisir le premier joueur à partir de tout autre critère de votre choix à partir du moment où ceci ne provoque pas une distribution de ‹‹bourre-pifs›› !

Mise en place

Chaque Bourgmestre (joueur) entame la partie avec le matériel suivant :
1 village | 1 villageois à placer sur son village avant de commencer | 1 cube de la même couleur que le symbole de son village | 3 jetons Stratégie
1 Caprice Royal (en piocher deux mais n'en conserver qu'un) | 3 cartes (remplacer toute carte Évènement piochée - carte avec runes) | 1 Edit Royal

1 Placer le Compteur de Saisons sur le côté de l'espace de jeu. Poser le pion Drakkar Blanc sur le 1er mois de l'année. Les joueurs positionnent leur cube de couleur sur la case 0 du compteur de points.

2 Placer les Drakkars au centre de la table. Piocher un Caprice Royal et le placer, face visible, au centre de la table.

3 Le joueur sélectionné pose devant lui le jeton ‹‹1er joueur››. C'est lui qui joue en premier et résoudra également les raids Vikings en premier.
Quand une manche est terminée, il donne le jeton ‹‹1er joueur›› à son voisin de gauche etc.

Les pièces

Cubes | Villageois | Soldat | Chaumière | Forteresse | Tour | Drakkar blanc | Drakkar rouge | Champ | Edit Royal

Déroulement

La partie se décompose en 12 manches. Chaque manche se déroule en 5 étapes :
1. Choix de la stratégie du village | 2. Arrivée des vikings | 3. Application de la stratégie | 4. Raids vikings | 5. Déplacement du pion Drakkar Blanc sur le mois suivant

Étape 1 : Choix de la stratégie du village

A Jeton Stratégie Agressive : À son tour, le bourgmestre pioche 3 cartes et en conserve 2. La carte en trop est défaussée.

B Jeton Stratégie Équilibrée : À son tour, le bourgmestre pioche 2 cartes et en conserve 1. La carte en trop est défaussée. Il effectue également 2 actions de développement.

C Jeton Stratégie Développement : À son tour, le bourgmestre effectue 3 actions de développement.

Chaque bourgmestre choisit secrètement la stratégie qu'il souhaite appliquer durant son tour de jeu. Quand tout le monde est prêt, les jetons Stratégie sont révélés et placés à côté du plateau village.

Étape 2 : Arrivée des Vikings

A peine venez-vous de définir la stratégie de votre village que **les Vikings attaquent !**
Le **«1er joueur»** pioche une carte. En bas de celle-ci figure **l'emplacement où les Drakkars débarquent.**
Chaque joueur place un ou deux nouveau(x) Drakkar(s) face à la colonne vide ainsi déterminée.
Les Drakkars déjà placés ne changent pas de place. La carte est immédiatement défaussée et son effet n'est pas pris en compte.
S'il n'y a plus de drakkars disponibles, bonne nouvelle ! N'oubliez pas d'en détruire tout de même !
Si l'arrivée de nouveaux drakkars n'est pas possible pour l'ensemble des joueurs, par manque de drakkars, il n'y a pas d'arrivée à ce tour.

Étape 3 : Application de la stratégie

Lors de cette étape, chaque joueur applique la stratégie du jeton qu'il a choisi à l'étape 1. Il réalise les actions de développement et/ou applique l'effet des cartes qu'il souhaite jouer. **Attention**, il doit jouer toutes ses actions et piocher toutes ses cartes !

➔ Développer/Améliorer le village

Durant son tour, un joueur doit effectuer 0, 2 ou 3 Actions selon le jeton Stratégie joué. Les actions possibles sont les suivantes :

- **Peupler :** poser 1 Villageois sur 1 parcelle de terrain libre.

- **Marier :** 2 Villageois présents sur 2 parcelles voisines (pas en diagonale) décident de se marier et construisent 1 Chaumière. Retourner les 2 Villageois à la réserve. 1 Chaumière est placée sur une des deux parcelles précédemment occupées.

• **Forteresse :** 2 Chaumières présentes sur des parcelles voisines (pas en diagonale) s'associent pour former 1 Forteresse en plaçant une muraille sous l'une des Chaumières. L'autre Chaumière retourne à la réserve. La Forteresse est donc placée sur une des deux parcelles d'origine. Attention, les Forteresses ne peuvent plus être bougées.

• **Enrôler :** 1 Villageois est formé pour devenir soldat. Remplacer le pion Villageois par le pion Soldat.

• **Tour de Guet :** combiner 1 soldat et 1 Forteresse présents sur des parcelles voisines (pas en diagonale) pour former 1 Tour de Guet.

• **Déplacer :** 1 Villageois ou 1 soldat se déplace d'1 case sur 1 parcelle libre adjacente. **Attention,** les déplacements en diagonale ne sont pas autorisés !

• **Cultiver :** 1 Villageois devient cultivateur. Retirer le pion et le remplacer par 1 champ.

➔ Jouer les cartes

Durant son tour, un joueur pioche et conserve le nombre de cartes indiqué sur le jeton **Stratégie** joué.

Utilisation des cartes :
• Les joueurs sont libres de jouer leurs cartes quand bon leur semble.
Quand un joueur souhaite jouer une carte, il annonce **«carte»** et lit l'effet de sa carte à voix haute. Les adversaires ont alors la possibilité de jouer une carte pour contrer un effet avant qu'il ne soit appliqué. Il n'y a pas de limite au nombre de cartes qu'un joueur peut jouer.

• Si une carte permet de détruire un Drakkar, le joueur de la carte remporte 1 point et déplace son marqueur sur le Compteur de Saisons / Points.

• Lorsqu'un joueur pioche une **carte Évènement** (carte avec runes), son effet est appliqué immédiatement à l'ensemble des joueurs.
On ne peut pas conserver de carte évènement en main ! Les autres cartes piochées sont conservées par le joueur.

• Un joueur peut, à tout moment, utiliser un Édit Royal afin de contrer l'effet d'une carte au moment où elle est jouée.
Attention, un Édit Royal ne peut pas annuler un évènement : le Roi n'est pas tout puissant !!!

• Une carte jouée est ensuite placée dans la défausse.

• Si la pioche est épuisée, mélanger la défausse et créer une nouvelle pioche.

• S'il ne reste pas assez d'éléments pour appliquer un effet (plus de parcelle libre, plus de pions, ...) alors l'effet n'est pas appliqué.

• Attention : un effet est toujours appliqué, même si cela doit nuire à celui qui l'a joué !

Étape 4 : Raids Vikings

Alerte ! Les Vikings attaquent !
Chaque joueur résout autant de raids qu'il y a de Drakkars devant son village, du Drakkar le plus à gauche, à celui le plus à droite. Les raids Vikings sont résolus colonne par colonne. Un Drakkar n'affronte que la colonne qui lui fait face.

• Si le village possède une Tour de guet, on applique d'abord son effet. Les archers de la Tour de guet sont plus rapides que les Vikings. La Tour de guet peut cibler et détruire n'importe quel Drakkar. Même si celui-ci ne se trouve pas dans la même colonne. Quand 1 Tour de guet détruit 1 Drakkar, le joueur marque 1 point sur le Compteur de Saisons / Points.

• Si 1 colonne est défendue par 1 soldat (peu importe sa position), il attaque le Drakkar. Le Drakkar est automatiquement détruit et retiré de la plage. Le soldat, à bout de force, est également retiré du village, et le joueur marque 1 point sur le Compteur de Saisons / Points.

• Si aucun soldat n'est présent dans la colonne, le Drakkar détruit la première unité rencontrée :
➔ S'il s'agit d'1 Villageois, il est tué et retourne à la réserve
➔ S'il s'agit d'1 Chaumière, elle est détruite et retourne à la réserve
Après une destruction, le raid Viking sur la colonne s'arrête immédiatement... car les raids, c'est épuisant.
Il n'y a donc, au maximum, qu'une seule unité détruite par colonne et par raid.

• Si 1 raid Viking rencontre 1 Forteresse, les Vikings la contournent et peuvent attaquer les unités qui se trouvent derrière.
Les Drakkars non-détruits restent sur place et continuent de piller au prochain tour.

Étape 5 : Avancée vers le mois suivant

Avancer le pion Drakkar Blanc d'un mois sur le Compteur de Saisons.
Si le nouveau mois indique une ressource (Villageois ou Chaumière), tous les joueurs ajoutent cette dernière à leur village immédiatement.
Si c'est un Édit Royal, tous les joueurs en reçoivent un nouveau.
Le 1er joueur passe son jeton «1er joueur» à son voisin de gauche. C'est donc lui qui commence la nouvelle manche.

Edits Royaux

Un Édit Royal peut être joué à tout moment par un joueur pour annuler l'effet d'une carte. L'Édit Royal est alors perdu et mis dans la réserve.

Rappel :
• Un Édit Royal ne peut pas annuler une carte Évènement.
• Un Édit Royal peut annuler un Édit Royal.
Il n'y a pas de limite au nombre d'Édits Royaux que l'on peut posséder, à part la quantité totale. Quand il n'y en a plus en réserve, il n'y en a plus !
Note : 1 Édit Royal non utilisé rapporte 1 point en fin de partie.

Caprices Royaux

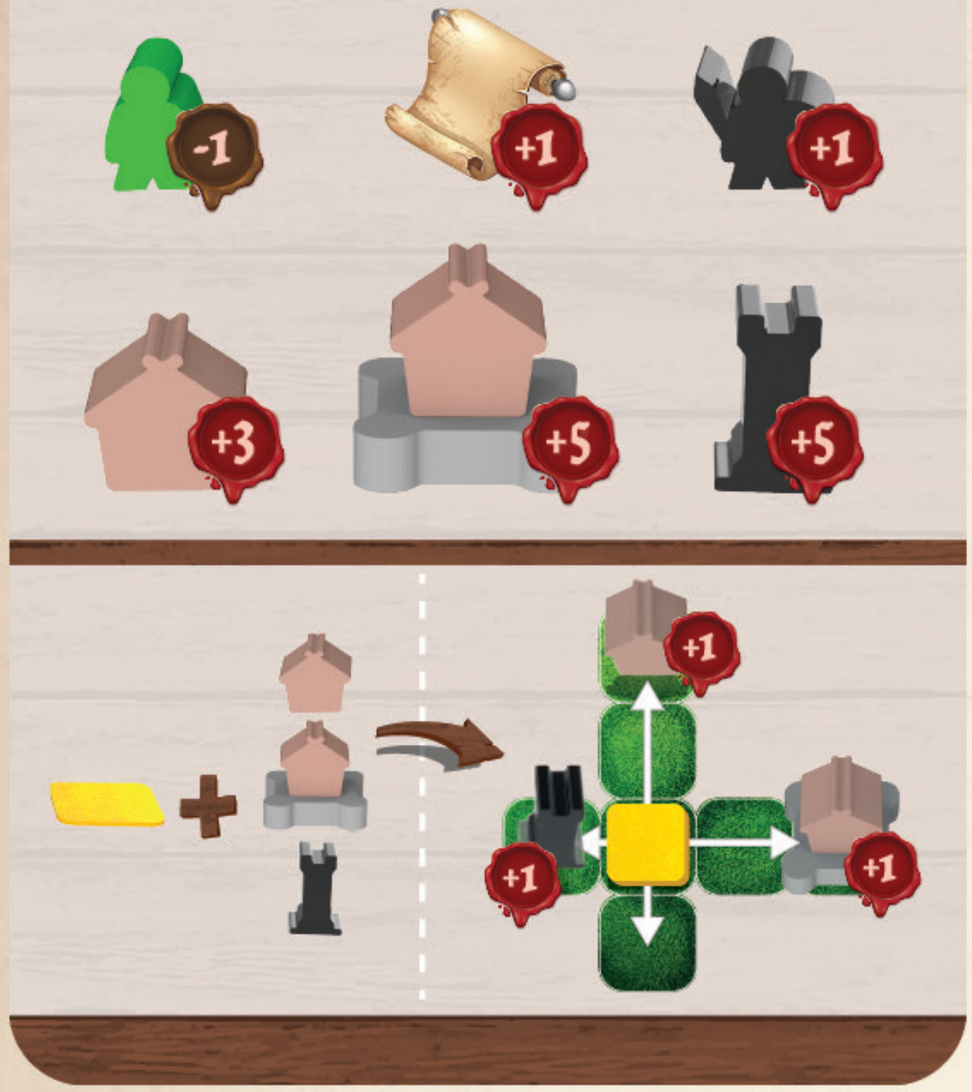
Un Caprice Royal est une configuration de village que le Roi aimerait voir à la fin.
Il apporte des points supplémentaires aux joueurs ayant réussi à construire leur village comme indiqué sur leur carte.
Chaque joueur reçoit en début de partie un Caprice Royal secret !
Le Caprice officiel — *visible de tous* — peut être marqué, lui, par tous les joueurs.
Les maisons illustrées sur les Caprices Royaux représentent une construction, peu importe s'il s'agit d'1 Chaumière ou d'1 Forteresse.

Fin de la partie

Le jeu prend fin lorsqu'un des joueurs a rempli tout son plateau ou lorsque l'année prend fin. On compte alors les points de chaque village :
Villageois : - 1 point / Soldat : 1 point / Chaumière : 3 points / Tour de Guet : 5 points / Édit Royal non utilisé : 1 point / Forteresse : 5 points
Champ : + 1 point pour chaque Chaumière, Forteresse ou Tour de Guet qui se trouve sur la même ligne ou colonne que le Champ.
+ Ajouter les points liés aux Caprices Royaux si les conditions sont respectées / + Ajouter les points comptabilisés sur le Compteur de Saisons / Points

Le joueur qui comptabilise le plus de points est déclaré Grand Bourgmestre et remporte la partie.

Les Points



Les Développements

© 2021 Goliath, Vijzelpad 80, 8051 KR Hattem, Pays-Bas.
Informations à conserver. Fabriqué en Chine.

Attention. Ne convient pas aux enfants de moins de 36 mois.
Petits éléments. Danger d'étouffement.

Sous licence de Concepteo

PENSEZ AU TRI ! ENSEMBLE RÉDUISONS L'IMPACT ENVIRONNEMENTAL DES EMBALLAGES
ATTACHES ET FILM PLASTIQUE À JETER
CARTON À RECYCLER
VALABLE POUR LA FRANCE UNIQUEMENT, CONSIGNE POUVANT VARIER LOCALEMENT > WWW.CONSIGNESDETRI.FR

CE

#919 239

35 MIN · 8+ · 2-4

Goliath®

91923910-v08-0721