

A screenshot from the game Epic Vikings showing a Viking village at night. A large, colorful, multi-headed dragon-like creature is being carried on a wooden structure. In the background, there are wooden houses with lit windows and a large red banner hanging from a tree. The scene is set in a snowy, mountainous landscape under a dark sky with a full moon.

epic VIKINGS

GUIDE DU PILLARD



APPRENEZ EN JOUANT !

Ce jeu bénéficie d'un tutoriel interactif.

Il vous assiste et vous guide pas à pas tout au long de sa découverte. Pour l'utiliser, mettez de côté ce livret de règles, ouvrez l'application Dized et profitez du jeu en toute simplicité !

IOS • ANDROID • DIZED.COM

MATÉRIEL

Recto



Verso



1 plateau Océan (recto verso)



4 plateaux Clan



48 cartes Viking



18 cartes Faveur



6 plateaux Dieu

Recto



Verso



1 plateau
Éres/Score



13 Villages



24 Colons
(6 de 4 couleurs)



16 Drakkars
(4 de 4 couleurs)



8 Temples
(2 de 4 couleurs)



4 marqueurs
Score



1 Corbeau



9 Runes
(3 de 3 types)



3 marqueurs
Fureur



12 marqueurs
Ressource
(4 de 3 types)



1 pion Chef
de Guerre

PROLOGUE

Dans les impitoyables Îles Runiques, les Vikings règnent en maîtres. Ces explorateurs déterminés naviguent au cœur des fjords glacés, établissent des Colonies fertiles sur les escarpements rocheux et se battent pour la gloire de leurs clans dans le sang et pour l'acier. Seuls les Dieux sont au-dessus d'eux et le rêve de chaque Viking est de servir sa divinité dans l'au-delà, le Valhalla.

Dans *Tiny Epic Vikings*, prenez la tête d'un clan de Vikings et, au travers de 3 Ères, nourrissez l'espoir d'asseoir votre autorité sur les terres glacées. Les cartes Viking représentent les Jarls successifs de votre clan : jouez-les en choisissant les meilleurs bâtisseurs, récolteurs, explorateurs et guerriers. Partez à la conquête des îles en les pillant avec vos Colons, construisez des Drakkars et des Temples pour gagner en influence et combattez pour obtenir la faveur des Dieux !

TABLE DES MATIÈRES

Mise en place.....	4-5	Prendre le contrôle d'une île.....	13
Aperçu du jeu.....	6	Augmenter la Fureur d'un Dieu.....	13
Ressources et Runes.....	6	Influence.....	13
Phase 1 : Cartes.....	7	Voler une Rune d'île.....	13
Phase 2 : Actions.....	8	Effectuer une action Rune.....	14
Initier ou Rejoindre un Combat ...	8-10	Consacrer un Village.....	14
• Résoudre un combat.....	9	Phase 3 : Entretien.....	15
• Remporter un combat.....	9	• Commencer une nouvelle Ère	
• Perdre un combat.....	9	Décompte final.....	15
• Combattant solitaire.....	10	Variante pour 2 joueurs.....	16
L'Océan : Îles et Fjords.....	10	Règles Solo : Le Clan Ennemi.....	16-23
Effectuer une action Jarl.....	10-12	• Mise en place solo.....	16-17
• Naviguer.....	11	• Phase 1 : Cartes.....	17
• Déployer des Colons.....	11	• Phase 2 : Actions.....	18-21
• Attaquer des Colons.....	12	• Actions Rune.....	21
• Piller des Villages.....	12	• Actions Ressource.....	21
• Explorer avec un Colon.....	12	• Combat.....	22-23
• Récolter.....	12	• Phase 3 : Entretien.....	23
• Construire.....	12	• Décompte final.....	23
		Aide de jeu.....	24

MISE EN PLACE

1 Dépliez et placez le **plateau Océan** au centre de la table. Prenez soin de choisir la face correspondant au nombre de joueurs, indiqué par l'icône en bas à droite du plateau.



1A Placez sur chaque île du plateau Océan **1 Rune** correspondant à son symbole. Rangez les Runes inutilisées dans la boîte.

1B Placez un **Village** sur chaque emplacement  (pas sur les emplacements ). Rangez les Villages inutilisés dans la boîte.

2 Mélangez les **plateaux Dieu**. Prenez aléatoirement 3 Dieux et alignez-les, face visible, au-dessus du plateau Océan. Rangez les plateaux inutilisés dans la boîte.

2A Choisissez aléatoirement un **marqueur Fureur** pour chacun des 3 plateaux Dieu, et placez-le sur la case «0» de leur piste Fureur.

3 Placez le **plateau Ères**, face Corbeau visible, à droite des plateaux Dieu.

3A Placez le **marqueur Corbeau** sur la case «1»: c'est l'Ère 1.

3B Laissez de la place pour une carte Faveur à **gauche** du plateau Ères (pour chaque combat).

4 Mélangez les **cartes Viking** en un seul paquet, face cachée, et placez-le à proximité. Laissez de la place à côté de ce paquet pour une défausse.

5 Mélangez, puis piochez des **cartes Faveur** pour former deux rangées, face visible, **au-dessus et en dessous** du plateau Océan. Chaque rangée comporte :

- 2 joueurs : 4 cartes par rangée
- 3 joueurs : 5 cartes par rangée
- 4 joueurs : 7 cartes par rangée

Rangez les cartes inutilisées dans la boîte.

6 Chaque joueur reçoit un **plateau Clan** et les pions de la couleur correspondante :

6A **6 Colons** : placés sur les emplacements de son plateau Clan.

6B **4 Drakkars** : 3 sont placés sur son plateau Clan et **1 est mis de côté** pour l'étape 8 (ci-dessous).

6C **2 Temples** : placés sur les emplacements de son plateau Clan.

6D **1 marqueur Score** : mis de côté pour le Décompte final.

6E **3 marqueurs Ressource différents (Bois, Nourriture et Acier)** : chacun placé sur la case «2» de la piste Ressources (au bas de son plateau Clan).

7 Le premier joueur reçoit le **marqueur Chef de Guerre** : *celui ou celle ayant le plus récemment foulé le sable d'une île.*

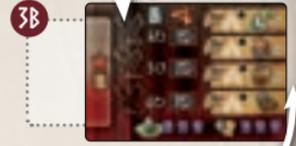
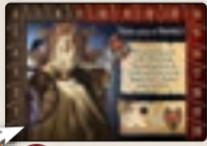
8 Dans le sens **antihoraire**, en commençant par le joueur à droite du premier joueur, chaque joueur place son Drakkar mis de côté dans n'importe quel Fjord **vide** (case Eau) adjacent au bord de l'Océan.

Pour une partie à 1 ou 2 joueurs, consultez les règles supplémentaires p. 16-17.

2 3 plateaux Dieu

Jeton Corbeau sur « Ère 1 »

3 Plateau Ères



2A Marqueurs Fureurs placés sur les cases « 0 »

Emplacement pour une carte Faveur

Position des cartes Envahisseurs

4 Paquet Viking



Emplacement de la défausse

5 Cartes Faveur (rangée supérieure)



1B Villages sur les emplacements

1A Rumes sur les îles correspondantes

8 Drakkar mis de côté



1 Plateau Océan déplié sur la face correspondant au nombre de joueurs

Cartes Faveur (rangée inférieure)

7 Marqueur Chef de Guerre reçu par le premier joueur

6 Plateau Clan d'un joueur

Emplacements pour 3 cartes Faveur



6A 6 Colons

6C 2 Temples

3 Drakkar et 1 mis de côté



Ressources : Bois, Nourriture et Acier sur « 2 »

6E

6D Marqueur Score mis de côté

Emplacements pour une rangée de cartes Viking

APERÇU DU JEU

Le jeu se déroule en trois Ères, indiquées par le **Corbeau** sur le plateau Ères. Chaque Ère se compose de trois phases :



- 1. Phase des Cartes** - Les joueurs reçoivent une main de cartes Viking. Chacun choisit une carte qu'il garde, puis fait passer les cartes restantes (voir page suivante).
- 2. Phase des Actions** - Les joueurs jouent leurs cartes pour effectuer des actions, comme *Naviguer*, *Construire*, *Combattre* et *Récolter*.
- 3. Phase d'Entretien** - Toutes les cartes Viking en jeu sont défaussées et placées dans la défausse. L'Ère est terminée.



À la fin de la troisième Ère, la partie se termine et on procède au décompte final. Les joueurs gagnent des **points de victoire (PV)** grâce aux Runes d'île et aux cartes Faveur qu'ils ont acquises.

RESSOURCES ET RUNES

Tout au long de la partie, vous suivez les *ressources* et les *Runes*.

Les 3 ressources sont : le **Bois** (🌲), la **Nourriture** (🍖) et l'**Acier** (⚔️).

La quantité de chaque ressource que vous possédez est indiquée par un marqueur sur votre plateau Clan. Lorsque vous gagnez ou dépensez une ressource, vous **avancez** ou **reculez** le marqueur correspondant sur la piste. Vous ne pouvez pas collecter plus de ressources que la piste ne le permet (7 maximum chacune) et vous ne pouvez pas dépenser des ressources que vous ne possédez pas.



Les **Runes** sont des symboles de pouvoir que vous obtenez grâce aux cartes Viking, aux cartes Faveur et aux îles que vous contrôlez. Chacune des 3 Runes représente l'un des 3 Dieux. Les **Runes actives** sont obtenues en jouant des cartes Viking **A** et en contrôlant des îles **B**. Elles vous permettent de renforcer des capacités **C** ou d'effectuer des actions Rune **D**. Les **Runes passives** sont obtenues en jouant des cartes Faveur **E** et vous octroient des PV en fin de partie.



Une Rune active ne s'obtient qu'en prenant le **contrôle d'une île** ou en **jouant une carte Viking** (indiquée en haut à gauche de chaque carte). Contrairement aux ressources, les Runes actives n'ont pas de piste et ne sont pas dépensées lorsqu'elles sont utilisées. Au lieu de cela, vous perdez ces Runes lorsque vous perdez le contrôle d'une île **6** ou à la fin de chaque Ère quand vous défaussez vos cartes Viking.



PHASE 1 : SÉLECTION DES CARTES

Les joueurs reçoivent une première main de cartes Viking. Chacun choisit une carte à conserver, puis passe les cartes restantes à son voisin :



1 Distribuez à chaque joueur le nombre de cartes **indiqué sur le plateau Ères** :

- lors de l'Ère 1, 4 cartes par joueur
- lors de l'Ère 2, 5 cartes par joueur
- lors de l'Ère 3, 6 cartes par joueur



2 Consultez votre main de cartes, choisissez **une carte à conserver** pour votre main finale de cette Ère et placez-la **face cachée** devant vous.

3 Passez ensuite les cartes restantes de votre main initiale **au joueur suivant**. Le sens dans lequel vous passez les cartes est indiqué sur le plateau Ères :

- lors de l'Ère 1, dans le sens horaire
- lors de l'Ère 2, dans le sens **antihoraire**
- lors de l'Ère 3, dans le sens horaire



4 Consultez ensuite les cartes que vous avez reçues, choisissez-en une que vous placez **face cachée** devant vous pour votre main finale, puis passez le reste.

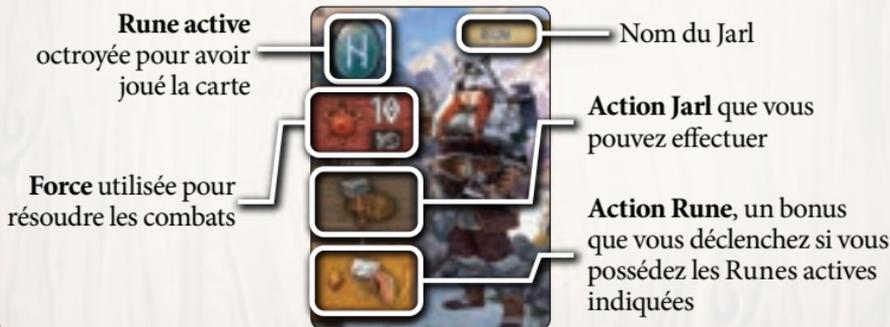


5 Poursuivez ainsi votre sélection de cartes (choisissez-en une et passez le reste) jusqu'à ce qu'on vous ne receviez qu'une seule carte : à ce moment-là, la sélection de cartes est terminée. Ajoutez cette ultime carte à votre main finale pour cette Ère. Vous êtes maintenant prêt à passer à la *Phase 2 : Actions*.

Remarque : Lors de la sélection, les joueurs peuvent consulter les cartes qu'ils ont conservées dans leur main finale, mais ils ne peuvent en échanger aucune avec celles qu'ils ont en main.

DÉTAILS D'UNE CARTE VIKING

Il est important de comprendre les informations présentes sur chaque carte Viking :



PHASE 2 : EFFECTUER DES ACTIONS

Lors de cette phase, vous jouez à tour de rôle, dans le sens horaire, en commençant par le premier joueur. À votre tour, vous jouez une carte Viking de votre main. Chaque tour représente une génération dans la vie de votre clan et la carte que vous jouez est votre Jarl, c'est-à-dire le chef de votre clan, pour cette génération. À votre tour :

ÉTAPE 1 : RÉSOUDRE UN COMBAT (OBLIGATOIRE, S'IL A DÉBUTÉ AU TOUR PRÉCÉDENT)

Au début d'un tour, si votre dernière carte jouée (la plus à droite dans votre rangée de cartes) est face cachée (ce qui ne peut arriver que si **vous** avez initié un combat lors de votre tour précédent), vous résolvez maintenant le combat. Simultanément, tous les autres joueurs qui ont aussi une carte face cachée la révèlent et vous comparez tous votre Force pour déterminer qui remporte le combat (voir page suivante).

ÉTAPE 2 : JOUER UNE CARTE ET EFFECTUER SES ACTIONS (OBLIGATOIRE)

À votre tour, vous devez jouer une carte Viking dans la rangée située sous votre plateau Clan. Choisissez l'une des deux façons de jouer cette carte :

Initier ou Rejoindre un combat :
jouez-la face cachée
(voir ci-dessous)



OU



Effectuer son action Jarl
et/ou Rune :
jouez-la face visible
(voir p. 10-12)



Dans les deux cas, les cartes sont placées en une rangée, de gauche à droite, sous votre plateau Clan. Chaque nouvelle carte ajoutée est placée **à droite** de la carte précédente.

ÉTAPE 3 : CONSACRER UN VILLAGE (FACULTATIF)

Si vous possédez un Village précédemment pillé, vous pouvez le consacrer en le plaçant sur l'une des actions **Consécration**, puis en effectuant l'action bonus qui en résulte (voir p. 14).



INITIER OU REJOINDRE UN COMBAT

Les joueurs croisent l'acier et versent le sang pour tenter de gagner une carte Faveur. À votre tour, placez une carte Viking face cachée à l'extrémité droite de votre rangée. Si vous initiez le combat (aucun autre joueur n'a de carte face cachée), vous choisissez l'une des cartes Faveur à l'une des extrémités des rangées bordant le plateau Océan (vous avez généralement le choix parmi quatre cartes Faveur).

Choisissez 1 carte Faveur
à l'une des extrémités de
l'une des rangées



Placez la Carte Faveur choisie dans l'emplacement dédié à **gauche** du plateau Ères. Les autres joueurs peuvent désormais rejoindre le combat : à leur tour, ils peuvent également jouer une carte Viking de leur main, face cachée. Ils ne choisissent pas de carte Faveur : tout le monde se bat pour celle que vous avez choisie !

Résoudre un combat

Au début du tour suivant, tous les joueurs ayant une carte Viking face cachée devant eux révèlent leur carte et comparent leur Force. Le joueur avec la carte présentant la **Force la plus élevée** remporte le combat et gagne la carte Faveur.



Votre Force peut être augmentée (ajout ou multiplication) en fonction du nombre de Runes actives ou de la quantité d'une ressource en votre possession. Il vous suffit de posséder ces ressources : elles ne sont pas réellement dépensées et vous n'ajustez pas vos marqueurs.

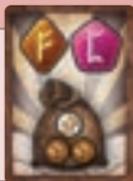


Si votre carte dispose d'un **coût en acier** (🔨), vous devez le payer si vous le pouvez. Sinon, votre carte reste face visible dans votre rangée, mais vous ne participez pas au combat, ne gagnez pas de Bénédiction du Valhalla et n'augmentez pas la Fureur de votre Dieu (voir *Perdre un combat* ci-dessous).

Remporter un combat

Si vous avez la **Force la plus élevée**, vous remportez le combat et gagnez la carte Faveur. Le gain de cette carte présente deux avantages :

- Lors du décompte final, les **Runes passives** indiquées en haut de la carte contribuent à votre total de PV.
- Vous gagnez immédiatement les ressources indiquées dans le **Sac** au bas de la carte.

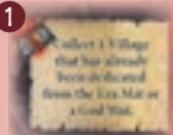


Placez votre carte Faveur, **face cachée**, dans l'un des trois emplacements en haut de votre plateau Clan. Cette carte est tenue secrète des autres joueurs, mais vous pouvez la consulter à tout moment. Vous pouvez avoir au maximum 3 cartes Faveur (une par emplacement). Si vous en remportez une quatrième, vous devez choisir l'une de vos quatre cartes et la replacer à l'extrémité de l'une des rangées de cartes Faveur. Elle pourra alors faire l'objet d'un prochain combat.

Perdre un combat

Pour certains, perdre un combat est un grand honneur, car le Jarl tombé entre au Valhalla. Si vous perdez un combat :

- 1 Vous pouvez gagner la Bénédiction du Valhalla du Dieu (indiquée sur 1 son plateau) correspondant à la Rune indiquée en haut à gauche de votre carte Viking. Les joueurs résolvent les actions Bénédiction dans le sens horaire, en commençant par le joueur qui a initié le combat.
- 2 La Fureur du Dieu s'intensifie ! Vous devez faire progresser le **marqueur Fureur** de ce Dieu de **1 case**. Si la Fureur totale dépasse 20, retournez le marqueur sur sa face «20+» et replacez-le au début de la piste (la Fureur ne peut jamais descendre en dessous de 0).



En cas d'égalité pour la Force la plus élevée : Tous les joueurs ont perdu. La carte Faveur est remise à sa place initiale dans sa rangée. Les joueurs ayant participé au combat gagnent des Bénédiction du Valhalla et augmentent la Fureur.

INITIER OU REJOINDRE UN COMBAT, SUITE...

Combattant Solitaire : « Les Envahisseurs »

Lorsque vous êtes le seul joueur à résoudre un combat, les envahisseurs voient une opportunité d'attaquer, et en tant que combattant solitaire, vous devez vaincre le chef des envahisseurs. Révélez la première carte Viking du paquet et placez-la, face visible, à droite du plateau Ères, en l'empilant sur les éventuelles cartes Envahisseurs précédemment placées.



Votre Jarl

vs.



Jarl des Envahisseurs

Comparez maintenant la Force de votre carte à celle des envahisseurs.

Les envahisseurs peuvent toujours payer le coût en acier et la Force de leur carte est augmentée grâce aux Runes de toutes les cartes Envahisseurs jouées auparavant (le type de Runes n'a pas d'importance). Si des ressources sont nécessaires pour augmenter la Force, calculez cette Force comme si chaque carte Envahisseurs (précédentes et actuelle) fournissait 1 de cette ressource.

- **Si les envahisseurs l'emportent :** La carte Faveur est replacée à son emplacement d'origine dans la rangée de cartes. Vous pouvez résoudre la Bénédiction du Valhalla de votre Dieu et vous devez augmenter de 1 sa Fureur (voir *Perdre un combat*, p. 9).
- **Si les envahisseurs perdent :** Vous l'emportez et gagnez la carte Faveur ! La Rune sur la carte Envahisseurs augmente de 1 la Fureur du Dieu correspondant, mais les envahisseurs ne reçoivent pas de Bénédiction du Valhalla.
- **En cas d'égalité :** C'est une défaite pour les deux (appliquez les deux conséquences d'une défaite, ci-dessus). La carte Faveur est remise à sa place initiale dans sa rangée de cartes.

Si vous initiez un combat lors du dernier tour d'une Ère : une fois que tous les joueurs ont effectué leur dernier tour, résolvez le combat juste avant la *Phase d'Entretien*.

L'Océan : ÎLES ET FJORDS

L'Océan contient des îles cernées de Fjords. Chaque île est une région que les Colons et les Temples peuvent occuper et où les Drakkars peuvent s'amarrer à un quai. Les Fjords ne peuvent être occupés que par des Drakkars et sont séparés par des transbordeurs (lignes pointillées), qui relient les îles entre elles.



EFFECTUER UNE ACTION JARL

Au lieu de jouer une carte face cachée pour initier ou rejoindre un combat, vous pouvez **la jouer face visible** pour effectuer son action Jarl. Ensuite, si vous avez le nombre requis de Runes actives provenant d'îles ou de cartes Viking, vous pouvez effectuer l'action Rune de cette carte (voir p. 14). Bien qu'il soit obligatoire de jouer une carte, il n'est jamais obligatoire de résoudre l'une ou l'autre de ses actions.



Naviguer

Vous naviguez en déplaçant l'un de vos Drakkars d'un Fjord vers un Fjord adjacent et/ou vers ou depuis un quai (voir ci-dessous). Si vous déplacez votre Drakkar vers un quai, vous pouvez alors déployer des Colons sur son île et/ou piller un Village (s'il y en a un).

Déplacer des Drakkars : Les Drakkars peuvent occuper des Fjords ou des quais. Ils ne peuvent pas être placés sur les îles. Le chiffre à droite de l'icône Navigation indique le nombre de déplacements que vous pouvez effectuer. Ex. : «*Navigation x3*» permet d'effectuer jusqu'à 3 déplacements. Pour **1 déplacement**, vous pouvez :

- A** déplacer 1 Drakkar d'un quai vers un Fjord adjacent
- B** déplacer 1 Drakkar d'un Fjord vers un Fjord adjacent
- C** déplacer 1 Drakkar d'un Fjord vers un quai adjacent



Remarque : Tous les déplacements doivent être effectués par un seul Drakkar et ne peuvent pas être répartis entre plusieurs. Plusieurs Drakkars peuvent occuper un même Fjord, mais un quai ne peut accueillir qu'un seul Drakkar.

Amarrer des Drakkars : Les cercles blancs à l'extrémité des lignes de transbordeurs (pointillées) qui rejoignent les îles sont des quais (🏠 et 🌿 également). Lorsqu'un Drakkar s'amarré à un quai :



- Si le Drakkar d'un autre joueur est déjà amarré à ce quai, le propriétaire de ce Drakkar **doit immédiatement le déplacer** dans un Fjord adjacent.
- Vous pouvez immédiatement **déployer des Colons** sur cette île (voir ci-dessous).



- S'il y a un Village sur ce quai (🏠), vous pouvez payer de l'acier pour le piller (voir page suivante). Si vous choisissez de ne pas le piller, votre Drakkar et le Village se partagent le quai.

- Si vous avez maintenant **le plus d'influence** sur l'île, vous en prenez le contrôle et gagnez sa Rune d'île (voir p. 13).



Déployer des Colons : Lorsque vous vous amarrez à un quai, vous pouvez payer de la nourriture (🍖) pour déployer des Colons sur l'île. Le coût est de **1 🍖 par Colon**

(indiqué sur votre Plateau Clan), dans la limite définie par votre Navigation. Ex. : «*Naviguer x3*» permet de déployer au maximum 3 Colons. Vos Colons sont des **unités terrestres** (voir p. 13).



Lorsque vous déployez des Colons, ils doivent provenir de votre plateau Clan. Cependant, à votre tour, vous pouvez reprendre certains de vos Colons placés sur les îles pour les remettre sur votre plateau afin de les rendre disponibles.

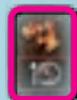
EFFECTUER UNE ACTION LEADER, SUITE...



Attaquer les Colons adverses : Après le déploiement, si vos Colons sont les plus nombreux sur l'île, alors chaque adversaire ayant des Colons sur l'île doit **retirer 1 Colon** et le remettre sur son plateau Clan (indiqué sur le plateau Clan). *Ex. : Jaune a 2 Colons et Bleu en a 1 sur une île. Si Rouge déploie 3 Colons, Bleu et Jaune doivent chacun retirer 1 de leurs Colons.*



Piller des Villages : Lorsque vous terminez votre navigation sur un quai avec un Village, vous pouvez le piller (c'est la seule fois où vous pouvez le faire). Pour cela, payez le coût en acier indiqué sur le plateau Ères. *Ex. : Le pillage d'un Village coûte 1 à l'Ère 1.* Placez le Village pillé à côté de votre plateau Clan : vous pouvez l'utiliser à ce tour, ou lors d'un tour ultérieur, pour **Consacrer un Village** (voir p. 14).



Explorer avec un Colon

Déplacez l'un de vos Colons d'une île à une île adjacente en suivant un **transbordeur**, c'est-à-dire une ligne pointillée reliant les îles et séparant les Fjords. Les voies qui mènent hors du plateau Océan ne peuvent pas être utilisées.



- «**Explorer x2**» : Le même Colon peut être déplacé de 2 îles, ou 2 Colons différents peuvent chacun être déplacés de 1 île.
- Après avoir déplacé vos Colons, si vous avez le plus de Colons sur une île, chaque adversaire ayant des Colons sur place doit **retirer 1 Colon** de cette île et le remettre sur son plateau Clan.



Récolter

Gagnez autant de ressources que le chiffre indiqué à côté de l'icône. Il peut s'agir de n'importe quelle combinaison de ressources. *Ex. : « Récolte x3 » vous permet de gagner 2 et 1.* Si vous avez construit des Drakkar ou des Temples, vous gagnez également **des ressources supplémentaires** lorsque vous effectuez une action Récolter (indiqué sur votre plateau Clan) :



Vous gagnez 1 par **Drakkar**.



Vous gagnez également 1 ressource de votre choix par **Temple**.



Construire

Dépensez du Bois (🌲) pour construire un Drakkar ou un Temple de votre plateau Clan et le placer sur le plateau Océan. Le coût est indiqué sous chaque élément sur votre plateau (ils peuvent être construits dans n'importe quel ordre), mais vous ne pouvez pas les réarranger sur votre plateau Clan !



Drakkar :

Placez-le sur un **Fjord** adjacent à une île sous votre influence.



Temple :

Placez-le sur une **île** sur laquelle vous avez au moins **1 Colon**. Vous ne pouvez pas avoir vos deux Temples sur la même île, mais vous pouvez construire sur une île ayant des Temples adverses.

GAGNER LE CONTRÔLE D'UNE ÎLE

En début de partie, chaque île contient une Rune d'île. Vous pouvez prendre cette Rune d'île (elle devient une Rune active) si vous y avez à la fois le plus d'influence et au moins **1 Colon ou 1 Temple** (voir ci-dessous) : tous deux sont des **unités terrestres** (indiquées par l'icône *Botte*). Dès que cela se produit, gagnez la Rune d'île et placez-la près de votre plateau Clan. Les Drakkars amarrés à un quai ne sont pas des unités terrestres.



AUGMENTER LA FUREUR DU DIEU DE L'ÎLE

Lorsque vous récupérez une Rune d'île (en la volant à un adversaire ou en la récupérant sur une île), augmentez immédiatement de 1 la Fureur du Dieu correspondant. *Ex. : Dans une partie préparée comme illustré dans la mise en place (voir p. 5), si vous prenez le contrôle d'une île , la Fureur de Frigg est augmentée de 1.*

INFLUENCE

Chaque unité contribue à votre Influence () et vous avez besoin d'avoir **le plus d'Influence** pour contrôler une Île. La contribution de chaque unité est indiquée sur votre plateau Clan :



Un Colon sur une île vous rapporte **1** .



Un Temple sur une île vous rapporte **4** .



Un Drakkar dans un Fjord vous rapporte **0** 
Un Drakkar amarré à un quai vous rapporte **2**  pour cette île (sans être une unité terrestre).



VOLER LA RUNE D'UNE ÎLE

Après avoir résolu totalement une action Jarl ou une action Rune, si vous avez plus d'influence sur une île que le joueur qui la contrôle ET que vous avez au moins une unité terrestre sur cette île, vous lui volez immédiatement la Rune de l'île. *Ex. : Vous déployez 3 Colons sur une île contrôlée par Rouge. Puisque vous avez maintenant plus de Colons que lui, il retire 1 Colon rouge. Avec 3 Colons et 1 Drakkar amarré, votre influence est de 5 . Rouge n'a que 4  grâce à son Temple. Vous lui volez donc la Rune , ce qui augmente de 1 la Fureur de Frigg.*



Si vous n'avez plus aucune influence sur une île, MAIS qu'aucun joueur ne vous a volé la Rune correspondante, vous devez remettre cette Rune sur son île (vous en perdez le contrôle). Néanmoins, vous n'augmentez pas la Fureur du Dieu lorsque vous restituez cette Rune.

EFFETUER UNE ACTION RUNE

Après l'action Jarl, vous pouvez effectuer l'action Rune indiquée sur la carte à condition de disposer du nombre requis de Runes actives (issues des îles que vous contrôlez et des cartes Viking que vous avez jouées). *Ex. : Pour effectuer l'action Rune ci-contre, vous avez besoin de 1* . Les actions Rune peuvent être l'une des 4 actions Jarl principales, mais également :



Explorer avec un Temple : Vous pouvez déplacer l'un de vos Temples d'une île vers une île adjacente par un transbordeur. Il est considéré comme une unité terrestre.



Pourfendre un Colon : Vous pouvez retirer un («x1») ou deux («x2») Colons adverses de n'importe quelles îles. Les Colons sont replacés sur le plateau Clan de leur propriétaire. En cas de «x2», ils peuvent appartenir au même adversaire ou à deux adversaires différents.



Piocher et remplacer une carte : Vous pouvez piocher une carte Viking du paquet, l'ajouter à votre main, puis défausser, face visible, n'importe quelle carte de votre main dans la défausse.



Engager un combat : Retournez immédiatement une carte, elle est maintenant en combat. Si aucun autre joueur n'est engagé dans un combat, alors initiez-en un (la Force de cette carte est une information publique).



Collecter des ressources : Gagnez immédiatement les ressources indiquées. Si une Rune améliore cette action, collectez une quantité basée sur le nombre de Runes actives que vous possédez du type de cette Rune.



Échanger des ressources : Échangez n'importe quelle quantité d'un seul type de ressources contre le même nombre de ressources d'un seul autre type.



CONSACRER UN VILLAGE (facultatif)

Après avoir joué une carte Viking (face cachée ou visible) et résolu les actions Jarl/ Rune, vous pouvez consacrer 1 Village aux Dieux : prenez l'un des Villages que vous avez pillés et placez-le sur une **action Consécration** :



L'une des 4 actions indiquées à droite du plateau Ères.



Sur chaque plateau Dieu, vous pouvez augmenter la **Fureur de ce Dieu de 2**.

Résolvez ensuite l'action. Attention, une action Consécration ne peut être répétée qu'**autant de fois qu'il y a de joueurs** (). Empilez les Villages consacrés les uns sur les autres. Lorsque le nombre de Villages empilés est égal au nombre de joueurs, cette action n'est plus disponible.



Remarque : Chaque joueur ne peut consacrer que 1 Village par tour.

PHASE 3 : ENTRETIEN

Une fois que tous les joueurs ont joué toutes les cartes Viking de leur main, l'Ère est terminée. S'il s'agit de l'Ère 3, la partie s'achève et les joueurs procèdent au décompte final (voir ci-dessous). Dans le cas contraire, **défaussez toutes les cartes Viking jouées** dans la rangée de chaque joueur (pas les cartes Envahisseurs), puis descendez le **Corbeau** d'une case sur sa piste du plateau Ères.



Transmettez le **pion Chef de Guerre** au joueur qui possède le plus de Runes d'île : ce joueur joue en premier lors de la prochaine Ère. En cas d'égalité, le marqueur est attribué au joueur à égalité qui jouait en dernier au cours de l'Ère actuelle.



COMMENCER UNE NOUVELLE ÈRE

Pour débiter la *Phase 1 : Cartes* de la prochaine Ère, distribuez le nombre de cartes indiqué sur le plateau Ères. S'il n'y a pas assez de cartes dans le paquet Viking, mélangez celles de la défausse pour former un nouveau paquet.

DÉCOMPTE FINAL

Lorsque l'Ère 3 est achevée, tous les joueurs révèlent leurs cartes Faveur et totalisent les PV de leurs Runes. Consultez la position des **3 marqueurs Fureur** des Dieux sur leur piste. Le Dieu dont la Fureur est la **plus élevée** (♥) est le plus puissant : les Runes de ce Dieu rapportent aux joueurs le plus de Points de Victoire (🏰). Les Runes des deux autres Dieux rapportent moins de 🏰 :

15



15



13



Runes d'îles contrôlées - Les Runes du 1^{er} Dieu rapportent 🏰, celles du 2^e Dieu rapportent 🏰 et celles du 3^e Dieu ne rapportent que 🏰.



Runes des cartes Faveur - Les Runes du 1^{er} Dieu rapportent 🏰, celles du 2^e Dieu rapportent 🏰 et celles du 3^e Dieu ne rapportent que 🏰.

Si plusieurs Dieux ont la même ♥, leurs Runes rapportent la plus faible des valeurs de 🏰 que chacun d'eux aurait accordé. *Dans l'exemple ci-dessus, Odin et Frigg sont à égalité pour le 1^{er} Dieu : les Runes d'îles contrôlées, c'est-à-dire 🏰 et 🏰 ne rapportent que 🏰 (et non 6 PV). Thor est 3^e et les Runes 🏰 rapportent donc 🏰.*

Les points sont comptabilisés sur le **plateau Score**, au dos du plateau Ères : placez le **marqueur Score** de chaque joueur sur la case «0». Ces marqueurs commencent face vierge visible. Mais si un joueur dépasse la fin de la piste (40 PV), il retourne son marqueur face «+40» visible et continue à suivre son score en repartant du début de la piste.

Le joueur avec le plus de 🏰 remporte la partie. En cas d'égalité, départagez les joueurs en appliquant les critères suivants, dans cet ordre, jusqu'à ce qu'un vainqueur soit déterminé : **le plus de Runes d'île > le plus de cartes Faveur > le plus de Temples construits > le plus de Drakkar construits > le plus de ressources (tous types confondus).**

VARIANTE POUR 2 JOUEURS

Dans une partie à 2 joueurs, vous préparez un troisième joueur au début de la partie : l'ennemi. Placez 1 Temple et 2 Colons sur chacune des 3 îles extérieures (celles en bordure du plateau Océan), en utilisant des jetons des deux couleurs inutilisées par les joueurs. L'ennemi est représenté par ces deux couleurs et débute la partie en contrôlant chacune de ces îles (les Runes d'îles restent cependant sur ces îles et la Fureur des Dieux n'est pas augmentée). Lorsqu'un Colon de l'ennemi est retiré de ses îles, rangez-le dans la boîte.

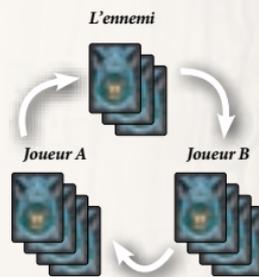
Modification de la Phase 1 : Cartes à 2 joueurs

Distribuez à chaque joueur le nombre de cartes correspondant à l'Ère actuelle, puis distribuez 1 carte de moins à l'ennemi, face cachée. L'ennemi est considéré comme «assis» avec les joueurs autour de la table, les joueurs lui passent donc des cartes et en reçoivent de sa part (toujours dans le sens correspondant à l'Ère actuelle).

Par exemple, lors de l'Ère 1, distribuez 4 cartes à chaque joueur et 3 cartes (4-1) face cachée à l'ennemi :

- **Joueur A** choisit 1 carte à conserver, passe 3 cartes face cachée à l'ennemi et prend les 3 cartes passées par le **Joueur B**.
- **Joueur B** choisit 1 carte à conserver, passe 3 cartes au **Joueur A** et prend les 3 cartes de l'ennemi.

Après chaque transfert de cartes, mélangez la main de l'ennemi et défaussez-en 1 carte aléatoirement avant de passer au transfert suivant. Les joueurs poursuivent la sélection de cartes et la défausse d'une carte de l'ennemi jusqu'à ce que chaque joueur et l'ennemi passent leur dernière carte. La dernière carte de l'ennemi est défaussée.



RÈGLES SOLO : LE CLAN ENNEMI

Le clan ennemi, aussi appelé l'ennemi, est représenté par **la combinaison des jetons de deux couleurs**. Cependant, son pion le plus important est le Drakkar Solitaire : il désigne l'île sur laquelle l'ennemi concentre son attention, c'est-à-dire celle où il effectue ses principales actions.

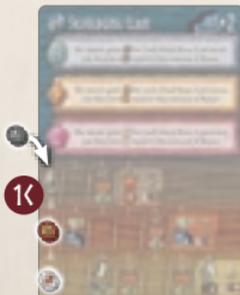
Plateau Clan : double de pions empilés



1A
Rangez 2 Drakkars de départ dans la boîte

1B
Drakkar Solitaire

Plateau Ennemi



Marqueurs Ressource sur leur case «0»

Mélangez 1 Rune de chaque type dans votre main et lâchez-en une :



L'ennemi prend le contrôle de l'île correspondant à cette Rune :

MISE EN PLACE SOLO

Procédez à la mise en place pour 2 joueurs, avec les ajustements suivants :

- 1 Choisissez **2 plateaux Clan inutilisés** : placez-les, côte à côte, l'un **face Clan** visible et l'autre **face Ennemi** visible.
 - 1A Prenez **tous les pions** (Colons, Drakkars et Temples) des couleurs des deux plateaux de l'ennemi et **empilez-les, 2 par 2**, sur chaque emplacement du plateau Clan (voir illustration, p. 17). Tous ces pions appartiennent à l'ennemi (peu importe la répartition des couleurs dans chaque pile du moment qu'elles contiennent 2 pions chacune).
 - 1B Le **marqueur Chef de Guerre** n'est plus utilisé pour désigner le premier joueur. Il représente dorénavant le « Drakkar Solitaire ». Rangez les 2 Drakkars supplémentaires dans la boîte.
 - 1C Placez un **marqueur Ressource** de chaque type sur la case « 0 » de la piste correspondante de son plateau Ennemi : c'est ici que l'ennemi suit ses ressources (et non sur son plateau Clan).
- 2 Il y a 3 îles intérieures, au centre du plateau Océan (celles qui ne sont pas en bordure). Prenez **en main les 3 Runes** correspondant à ces îles, mélangez-les, et lâchez-en une au hasard : l'ennemi commence la partie en contrôlant l'île désignée par cette Rune. Il prend la Rune qui devient sa première Rune active.
 - 2A Placez cette **Rune** près du **plateau Clan de l'ennemi** et augmentez de 1 la Fureur du Dieu correspondant. Replacez les 2 autres Runes sur leur île.
 - 2B En ne considérant que le Fjord central, illustré d'une queue de baleine et de 6 quais, placez le **Drakkar Solitaire** sur le quai le plus à l'ouest de l'île correspondant à cette Rune (à gauche).
 - 2C Placez sur cette île les **2 Colons** (ils sont empilés sur un même emplacement) les plus à gauche du plateau Clan de l'ennemi.
- 3 Contrairement à une partie à 2 joueurs, ne placez pas 1 Temple et 2 Colons sur chacune des 3 îles extérieures : affronter seul le clan ennemi est déjà un défi suffisamment ambitieux !
- 4 Vous pouvez maintenant placer votre Drakkar de départ dans n'importe quel Fjord en bordure du plateau Océan. Vous jouerez en premier lors de la *Phase 2*.

PHASE 1 : CARTES - AJUSTEMENTS EN SOLO

La sélection des cartes, pour vous comme pour votre ennemi, est différente du jeu normal :

1. Au lieu de distribuer une main de cartes à chaque joueur, formez des piles de 3 cartes, face cachée. Constituez une pile de plus que le nombre de cartes distribuées à chaque Ère. *Ex. : Lors de l'Ère 1, vous préparez 5 piles face cachée (4 cartes + 1).*
2. Révélez les cartes de la première pile. Sélectionnez 1 carte que vous ajoutez à votre main. Placez les 2 cartes non choisies dans une pile face cachée, près des plateaux de l'ennemi : elles forment le paquet Ennemi pour l'Ère actuelle.
3. Continuez à révéler des piles, en choisissant chaque fois 1 carte que vous ajoutez à votre main et 2 que vous placez dans le paquet Ennemi, jusqu'à ce que vous ayez constitué votre main avec le nombre de cartes nécessaires pour l'Ère actuelle. *Ex. : À l'Ère 1, vous arrêtez après avoir ajouté 4 cartes à votre main.* La pile de cartes restantes est ajoutée au paquet Ennemi sans être révélée. Mélangez le paquet Ennemi, face cachée : ces cartes seront piochées pendant l'Ère actuelle pour déterminer les actions de l'ennemi.



PHASE 2 : ACTIONS - AJUSTEMENTS EN SOLO

Pendant chaque Ère, l'ennemi et vous jouez à tour de rôle, en commençant toujours par vous. À son tour, l'ennemi :

1. Joue la première carte de son paquet et l'ajoute à sa rangée Jarl.
2. Résout l'action Jarl de cette carte (voir ci-dessous).
3. Une fois résolue, s'il dispose des Runes actives requises, il résout l'action Rune de la carte (voir p. 21).

Résoudre l'action Jarl de l'ennemi

Lors de son tour, l'ennemi peut effectuer les 4 actions principales : *Naviguer*, *Explorer avec un Colon*, *Récolter* et *Construire*. Elles disposent néanmoins d'une résolution spécifique :



Action *Naviguer de l'ennemi*

L'ennemi navigue toujours avec le Drakkar Solitaire. Néanmoins, ce dernier navigue différemment des Drakkars standards :

- L'ennemi cible l'île la plus proche **correspondant à la Rune** de la carte Viking jouée. Si le Drakkar Solitaire est déjà amarré à une île correspondant à cette Rune, il prend le cap d'une autre île avec la même Rune. Il compte le nombre de quais et de transbordeurs à emprunter et privilégie la voie la plus courte pour atteindre cette île. En cas d'égalité, il choisit l'île sur laquelle il a le moins d'influence. Si l'égalité persiste, vous choisissez l'île sur laquelle il met le cap.
- Il ne navigue jamais dans les Fjords. Il se déplace **d'un quai à un quai adjacent**, longeant la côte d'une île pour atteindre sa destination.
- S'il doit naviguer vers une autre île pour continuer sa traversée, il peut **suivre les transbordeurs** jusqu'à un quai d'une île adjacente.
- Le **nombre maximum de quais** qu'il peut atteindre en naviguant est défini par son action Naviguer et son Modificateur de Navigation indiqué en haut à droite de son plateau Ennemi. Cependant, il **arrête son déplacement dès qu'il atteint l'île ciblée**.
- S'il traverse ou s'arrête au **quai auquel est amarré votre Drakkar**, votre Drakkar doit immédiatement appareiller et se déplacer dans un Fjord adjacent. Si au contraire il s'agit de ses propres Drakkars, rien ne se passe : le Drakkar Solitaire peut s'amarrer à un quai auquel est déjà amarré un autre de ses Drakkars.
- S'il traverse ou s'arrête à un **quai avec un Village**, il le pille immédiatement sans payer le coût en acier, puis il le consacre (voir p. 19).
- L'île à laquelle appartient le quai où il termine son déplacement devient l'île sur laquelle il concentre son attention. Puis, il **déploie** des Colons sur cette île (voir p. 19).



Paquet Ennemi



Rangée Jarl





Dans cet exemple d'une navigation de l'ennemi, il y a 3 voies possibles en fonction de la Rune indiquée sur sa carte Viking. Le potentiel de navigation dont bénéficie le Drakkar Solitaire est « Naviguer $\times 3$ » plus son Modificateur de Navigation (de valeur 2) pour un total de 5 quais. Il emprunte le chemin le plus court possible pour atteindre chaque île, en comptant les quais sur le pourtour de l'île et en passant par les transbordeurs. N'oubliez pas que lorsqu'il croise votre Drakkar, vous devez déplacer ce dernier dans un Fjord adjacent. Au contraire, son propre Drakkar rouge n'est pas déplacé. Enfin, lorsqu'il croise ou s'arrête à un Village, il le pille immédiatement, sans payer le coût en acier.



Action de l'ennemi Déployer des Colons (après une action Naviguer)

Lorsque le Drakkar Solitaire termine sa navigation, il déploie sur l'île d'arrivée des Colons de son plateau Clan. Il **ne paie pas de nourriture** pour cela et déploie autant de Colons que la valeur de son action Naviguer, sans ajouter son Modificateur de Navigation. Ex. : « Naviguer $\times 3$ » lui permet de déployer 3 Colons. S'il n'a pas assez de Colons sur son plateau Clan, il prend les Colons manquants sur l'île où il en a le plus. En cas d'égalité entre plusieurs îles, il les prend sur l'île sur laquelle votre influence est la plus faible. Si l'égalité persiste, vous choisissez l'île de laquelle enlever ces Colons.

Actions de l'ennemi Piller et Consacrer un Village

Lorsque l'ennemi pille un Village, une fois ses actions Naviguer et Déployer des Colons totalement résolues, il peut immédiatement consacrer chacun de ces Villages. Il le fait l'un après l'autre, en les plaçant sur les 4 actions Consécration du plateau Ères. Du haut vers le bas, il choisit l'action comportant le moins de Villages et, puisque c'est une partie à 2 joueurs, il ignore les actions contenant déjà 2 Villages empilés. Il résout ensuite cette action (ce qui peut déclencher le pillage de plusieurs Villages). Quand tous les emplacements du plateau sont remplis, il ne consacre plus de Villages, mais continue tout de même à les piller lorsque c'est possible.



Actions de l'ennemi Prendre le contrôle d'une île et Voler une Rune

Après avoir déployé des Colons sur une île, l'ennemi dispose désormais d'unités terrestres sur l'île. Il en prend le contrôle s'il a la plus forte influence, gagnant sa Rune et augmentant de 1 la Fureur du Dieu correspondant. Chaque fois que l'ennemi ajoute des Colons sur une île, vérifiez s'il a le plus de Colons (des deux couleurs) que vous. Si oui, retirez 1 de vos Colons et remplacez-le sur votre plateau. Si l'ennemi a désormais la plus forte influence sur cette île, il vous vole la Rune correspondante (et augmente de 1 la Fureur de ce Dieu). Pour déterminer l'influence de l'ennemi, tous les Colons (1) et Temples (4) apportent leur influence habituelle, et tous les Drakkars (le Solitaire et les autres) apportent 2.



Action de l'ennemi Explorer avec un Colon

Au lieu de déplacer les Colons entre des îles adjacentes, suivez le transbordeur partant du quai où est amarré le Drakkar Solitaire, puis placez 1 Colon Ennemi de son plateau Clan sur l'île de destination. S'il n'a pas assez de Colons sur son plateau Clan, il prend les Colons manquants sur l'île où il en a le plus. En cas d'égalité entre plusieurs îles, il les prend sur l'île sur laquelle votre influence est la plus faible. Si l'égalité persiste, vous choisissez l'île de laquelle enlever ces Colons. Si le transbordeur ne rejoint pas une île (et se dirige en dehors du plateau Océan), placez 1 Colon Ennemi sur l'île du Drakkar Solitaire.



Action de l'ennemi Construire

L'ennemi ne construit pas de Temple, mais uniquement des Drakkars pris sur son plateau Clan (les Temples proviennent d'actions Ressource, voir p. 21). Il ne paie pas de bois pour le faire, mais prend à la place le Drakkar le plus à gauche sur son plateau et le place sur le même quai que le Drakkar Solitaire (les deux sont autorisés à occuper le même quai). S'il y a déjà un autre Drakkar sur ce quai, placez-le sur le quai de cette île le plus proche dans le sens horaire qui n'est occupé par aucun Drakkar d'aucun joueur. Si tous les quais de cette île sont occupés, choisissez un quai libre d'une île adjacente, en suivant les transbordeurs comme s'il naviguait.



Action de l'ennemi Récolter

L'ennemi récolte le nombre de ressources indiqué par l'action et ajuste en conséquence les marqueurs sur sa piste. Il récolte un type de ressources à la fois (avançant de 1 case), en commençant par la ressource du haut puis en descendant. Ex. : « Récolter x2 » rapporte à l'ennemi 1  et 1  mais aucune . S'il récolte quatre (ou plus), récoltez trois ressources différentes, puis récoltez à nouveau la ressource la plus haute, et ainsi de suite. Il peut aussi gagner des bonus de ressources en fonction des cases Temple et Drakkar vides de son plateau Clan :



Nourriture par emplacement Drakkar vide (rappel : les Drakkars ennemis peuvent revenir sur leur plateau).



1 ressource de chaque type par emplacement Temple vide.



Lorsque l'Ennemi gagne des ressources, si un marqueur atteint la fin de sa piste, il s'y arrête et plus aucune ressource de ce type ne peut être gagnée jusqu'à la fin de son tour. À la fin du tour, deux opérations sont à réaliser : (1) vous remplacez le marqueur sur la case «0» de sa piste et (2) **vous perdez 1 ressource de ce type.**

Votre action Naviguer

Vous effectuez l'action Naviguer normalement, mais désormais, si vous amarrez votre Drakkar à un quai déjà occupé par un Drakkar ennemi, ce dernier est replacé sur l'emplacement libre le plus à droite de son plateau Clan (il ne peut pas y avoir plus de 2 Drakkars par emplacement). **En revanche, si vous amarrez votre Drakkar à un quai occupé par le Drakkar Solitaire, ce dernier N'EST PAS retiré et reste sur le plateau Océan.**

Vos actions Déployer des Colons et Explorer avec un Colon

Lorsque vous débarquez des Colons sur une île, vous pouvez attaquer les Colons ennemis. Si vous avez plus de Colons que lui (attention : ses Colons peuvent être de 2 couleurs différentes), remettez 1 Colon ennemi sur l'emplacement libre le plus à droite du plateau Clan de l'ennemi (il ne peut pas y avoir plus de 2 Colons par emplacement).

Actions Rune de l'ennemi

Après avoir effectué l'action Jarl, si l'ennemi possède les Runes actives requises, il effectue l'action Rune. Il peut effectuer n'importe laquelle des 4 actions principales : *Naviguer, Explorer avec un Colon, Récolter et Construire*.



Il ne peut effectuer aucun autre type d'actions. À la place, l'ennemi peut effectuer l'action Rune décrite sur son plateau Clan Ennemi. Ex. : *L'ennemi ne peut pas effectuer l'action « Piocher et remplacer une carte ».* Mais à la place, il peut effectuer l'action  de son plateau. Les Runes actives requises pour cette action peuvent provenir des Runes d'île et des cartes Viking, qu'elles soient dans sa rangée Jarl ou dans sa rangée Combat (voir page suivante).

Actions Ressource de l'ennemi

Des icônes Action spécifiques sont indiquées sur chaque piste Ressource. Elles se déclenchent lorsque leur marqueur Ressource les atteint ou les dépasse. Ces actions sont effectuées après la résolution des actions Jarl, Rune et Consécration.



Si plusieurs actions sont déclenchées lors d'un même tour, résolvez-les dans l'ordre de haut en bas et de gauche à droite. Chaque type de ressources dispose d'icônes spécifiques :

Toutes les pistes :



Augmentez de 1 la Fureur du Dieu correspondant à la Rune d'île dont l'ennemi possède le plus d'exemplaires. En cas d'égalité, la Fureur de chaque Dieu correspondant est augmentée de 1. Si l'ennemi ne possède aucune Rune d'île, ignorez cette action.



Piste Bois :



Déplacez le Drakkar Solitaire vers le quai où est amarré votre Drakkar le plus proche, puis déplacez votre Drakkar dans un Fjord adjacent. Si aucun de vos Drakkars n'est amarré, ignorez cette action.



Déplacez le Drakkar Solitaire le long d'un transbordeur partant de son quai pour rejoindre l'île à l'autre extrémité. S'il n'y a pas d'île au bout du transbordeur, ignorez cette action.



L'ennemi pille le Village s'il en atteint un.



Piste Nourriture :



Ajoutez 1 Colon du plateau Clan sur l'île où le Drakkar Solitaire est actuellement amarré. Si aucun Colon n'est disponible sur ce plateau, le Colon est pris à la place sur l'île où l'ennemi a le plus de Colons.



Ajoutez 1 Drakkar du plateau Clan sur le quai où le Drakkar Solitaire est actuellement amarré. S'il y a déjà un Drakkar sur ce quai, alors placez-le plutôt sur le quai libre le plus proche, dans le sens horaire. Si aucun Drakkar n'est disponible sur le plateau Clan, ignorez cette action.



Placez 1 Temple sur l'île où l'ennemi a le plus de Colons et qui ne contient pas déjà un Temple. En cas d'égalité, vous choisissez. L'ennemi doit retirer la moitié de ses Colons de cette île, arrondie au supérieur, et les remettre sur son plateau Clan.



Piste Acier :



L'ennemi initie immédiatement un combat (voir p. 22). Pour sa résolution, il gagne le bonus de Force indiqué sous l'icône.



Combattre contre l'Ennemi

L'ennemi peut aussi bien initier que rejoindre un combat. Cependant, il le fait en suivant certaines règles :

- S'il **gagne le combat**, il remporte la carte Faveur et les ressources qui sont dessus, ce qui peut déclencher des actions Ressource (voir p. 21). La carte Faveur est placée, face cachée, dans une pile près de la zone de l'ennemi, où elle ne sera révélée que lors du décompte final. Il n'y a pas de limite au nombre de cartes Faveur que l'ennemi peut gagner.
- S'il **perd le combat**, au lieu de remporter la Bénédiction du Valhalla de la carte de son Dieu, il effectue l'action Rune de la carte indiquée sur son plateau Ennemi. La Fureur du Dieu correspondant est également augmentée de 1.
- S'il est à **égalité de Force**, le résultat est identique à celui en cas de défaite (ci-dessus), exception faite que la carte Faveur est replacée à sa position d'origine.
- Il ne paie pas le coût en acier d'une carte.
- Il peut augmenter sa Force grâce aux Runes actives des cartes qu'il a jouées ce tour. Les ressources qui peuvent augmenter sa Force sont décomptées de sa piste en ajustant la position de ses marqueurs Ressource.
- N'oubliez pas d'appliquer tout bonus de Force lié à l'**action Ressource** de la piste Acier (voir p. 21).



Si vous initiez le combat

Après que vous avez choisi votre carte Faveur pour le combat, l'ennemi le rejoint immédiatement. Il place la première carte de son paquet **face visible** au-dessus de la dernière carte qu'il a jouée afin de former une nouvelle rangée : sa **rangée de combat**. Résolvez maintenant le combat en comparant votre carte à celle dans la rangée de combat de l'ennemi.

Rangée de combat :



La rangée de combat : Les cartes qu'elle contient ne comptent pas parmi les cartes jouées par l'ennemi pendant une Ère pour effectuer des actions. Néanmoins, leurs Runes actives sont prises en compte dans le total qu'il peut utiliser pour les actions Rune et les actions pour augmenter sa Force. Vous n'affrontez jamais les envahisseurs dans une partie solo, uniquement le clan de l'ennemi.

Si l'ennemi initie le combat

Lorsque la piste Acier de l'ennemi déclenche un combat (voir ci-dessous), il place la première carte de son paquet, face cachée, dans sa rangée de combat, au-dessus de la dernière carte qu'il a jouée (voir ci-dessus) et choisit une carte Faveur.

Rangée de combat :



L'ennemi choisit une Carte Faveur

Le choix de la rangée dépend de la position du Drakkar Solitaire. S'il est amarré à l'une des trois îles au nord du plateau Océan, il choisit dans la rangée supérieure. S'il est amarré à l'une des trois îles du sud, il choisit dans la rangée inférieure. S'il n'y a plus de carte dans la rangée correspondante, il en choisit une dans l'autre.

Ensuite, pour définir l'extrémité à laquelle il prend la carte, il choisit tout simplement celle qui est la plus proche du Drakkar Solitaire. Si elles sont équidistantes, vous choisissez laquelle.



Vous décidez de rejoindre un combat

Lors de votre prochain tour, vous devez décider de rejoindre ou non le combat de l'ennemi, affrontant la carte face cachée dans sa rangée Combat.

- Si vous rejoignez le combat, il est résolu immédiatement.
- Sinon, avant que vous ne jouiez votre carte, l'ennemi résout son combat seul et pioche une carte Envahisseurs : il doit déterminer s'il peut vaincre les Envahisseurs, en appliquant les règles du *Combattant Solitaire* (voir p. 10).

PHASE 3 : ENTRETIEN - AJUSTEMENTS EN SOLO

Rassemblez toutes vos cartes Viking et toutes les cartes de l'ennemi (de sa rangée Jarl, de sa rangée de combat et toutes les cartes non retournées de son paquet) et placez-les dans la défausse.

FIN DE PARTIE ET DÉCOMPTE FINAL

Lorsque toutes vos cartes Viking de l'Ère 3 ont été jouées, la partie s'achève. Procédez alors au décompte final des PV des Runes de chaque joueur (vous et l'ennemi) et déterminez qui remporte le jugement final face à la Fureur des Dieux (attention : l'ennemi peut avoir plus de 3 cartes Faveur).

Auteur : Scott Almes

Illustrateur : Nikoletta Vaszi

Graphiste : Benjamin Shulman

Relecteurs : David Ladyman, Dylan Phillips

Producteurs honoraires : Stephen B. Eckman, Robert Corbett, Dean Chase, Captain Schwartz, Carlos Emmanuel Oliva Nunez, F.K.N. Zach, Aaron M Pope, Alfred Pinkenberg, Scott Stephen Kegler et Tabletop Gaming Solutions.

Développeurs : Michael Coe

Traduction et PAO : MeepleRules.fr

Version française : PixieGames



EXTENSION - Envie de relever de nouveaux défis ?

Aigüisez vos haches... Explorez de nouvelles îles et, avec l'aide des Valkyries et des Einherjars, affrontez pour la gloire les fiers Géants de Givre !

Encore plus de jeux sur [PixieGames.fr](https://www.pixiegames.fr)



©2022 Gamelyn Games, LLC tous droits réservés. ©2023 PixieGames, tous droits réservés (version française). Aucun élément de ce jeu ne peut être reproduit sans autorisation écrite. Tiny Epic Vikings, Gamelyn Games, les logos Gamelyn Games et TEV sont la propriété de Gamelyn Games, LLC.



Adresses sur [quefairedemesdechets.fr](https://www.quefairedemesdechets.fr)



AIDE DE JEU

Ressources :    
Bois Nourriture Acier 1 Ressource au choix

Runes :    
«Fortune» «Secret» «Fureur de la Nature» 1 Rune au choix

L'Océan :  
Rune d'île Fjord Transbordeur Île

Quai :  avec un Village
 sans Village

 **Unité Vikings :**   
Village Colon Drakkar Temple

 **Ère** - La manche actuelle de la partie, indiquée par le Corbeau. Une partie est divisée en 3 Ères.

 **Influence** - Représente le contrôle, octroyé par les unités que vous avez sur l'île.

 **Naviguer** - Déplacez 1 de vos Drakkars d'un quai vers un Fjord, d'un Fjord vers un Fjord, ou Fjord vers un quai.

 **Déployer des Colons** - Après avoir amarré un Drakkar, payez 1  par Colons que vous déployez (dans la limite de votre *Navigation*). Vous permet d'être présent sur l'île.

 **Attaquer des Colons** - Après avoir ajouté des Colons à une île, si vous avez plus de Colons que chaque adversaire, ils doivent retirer 1 de leurs Colons chacun.

 **Piller un Village** - Après avoir navigué jusqu'à un Village, payez le coût  de l'Ère pour le prendre.

 **Consacrer un Village** - Une fois par tour, payez un Village pillé pour réaliser une action *Consacrer*.

 **Explorer avec un Colon** - Déplacez 1 de vos Colons vers une île adjacente en suivant un transbordeur.

 **Construire** - Payez  pour construire un Drakkar ou un Temple.

 **Récolter** - Gagnez des ressources dans la limite du nombre indiqué.

 **Combat** - Placez votre carte Viking face cachée pour initier ou rejoindre un combat, afin de gagner une carte Faveur.

 **Carte Faveur** - Récompense obtenue lorsque vous gagnez un combat (3 max). Dispose de Runes passives.

 **Bénédictio du Valhalla** - Effectuez cette action si vous perdez un combat.

 **Fureur** - Montez ou descendez le marqueur Fureur. À la fin de la partie, le Dieu le plus furieux dispose de la plus puissante Rune.

 **Explorer avec un Temple** - Déplacez 1 de vos Temples vers une île adjacente en suivant un transbordeur.

 **Pourfendre un Colon** - Retirez un Colon adverse.

 **Piocher + Remplacer une carte** - Piochez 1 carte Viking, puis défaissez-en 1.

 **Rejoindre un combat** - Retournez immédiatement une carte pour rejoindre un combat en cours.

 **Récolter des ressources** - Gagnez les ressources indiquées sur le sac.

 **Échanger des ressources** - Échangez une ressource d'un type avec une d'un autre type.