

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

# Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★☆☆ modulaire de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m<sup>2</sup> pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À  
JEUX**

[escaleajeux.fr](http://escaleajeux.fr)

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

[escaleajeux@gmail.com](mailto:escaleajeux@gmail.com)



# DRAKKAR

## le jeu des rois vikings



**Un jeu de Max Gerrchambeau © 1980 Jeux Robert Lafont**

Un nouveau et passionnant jeu de stratégie : les clans des seigneurs vikings s'affrontent pour la conquête du titre de « ROI DES VIKINGS ».

Pour: 2, 3, quatre joueurs ou deux équipes de deux.

### **BUT DU JEU**

Sur le tapis de jeu, chaque joueur déplace ses pions afin de découvrir la position des différents emblèmes disposés, face cachée, au centre du tapis. Il s'agit, pour chaque joueur, de rassembler les cinq emblèmes qui constituent la symbolique de son clan figurée dans les cinq cases « bouclier » situées devant lui sur le tapis de jeu.

## MATÉRIEL

- **Un tapis de jeu** composé de 177 cases, dont 30 ornées d'un cercle servant à placer les emblèmes, face cachée, en début de partie. Devant chaque joueur deux cases ornées de DRAKKAR reçoivent les deux pions en début de partie : ce sont les cases de départ. Elles servent, également, de prison en cours de partie. En marge, devant chaque joueur, cinq cases en forme de boucliers recevront les emblèmes correspondants gagnés en cours de partie par chacun des joueurs.
- **Huit pions cylindriques** : soit quatre séries de deux pions (deux pions de même couleur par joueur).
- **Trente jetons ou « emblèmes »** : décorés d'un emblème sur une seule face, ils forment cinq séries de six emblèmes, symboles des qualités des seigneurs vikings :
  - Coeur = Vaillance
  - Pique = Audace
  - Carreau = Constance
  - Trèfle = Sagesse
  - Couronne = Noblesse
  - Tour = Puissance
- **Deux dés à jouer.**

## PRÉPARATION ET MISE EN PLACE

- **Disposition des emblèmes au centre du tapis :**  
Les emblèmes sont mélangés, face cachée, et disposés au centre du tapis sur toutes les cases ornées d'un cercle.

## ON METTRA EN JEU

- **Pour deux joueurs :**  
Trois séries de six emblèmes posés, face cachée, sur les 18 cases ornées d'un cercle non orange.
- **Pour trois et quatre joueurs :** les cinq séries de six emblèmes disposés sur toutes les cases ornées d'un cercle.

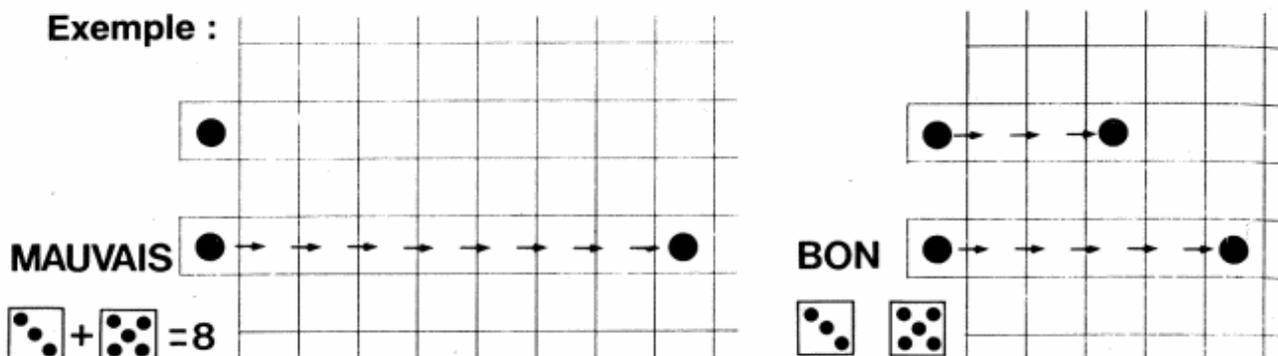
### Les pions :

- Chaque joueur pose ses deux pions (de même couleur) sur ses deux cases « Drakkar », cases de départ. Dans le cas de deux joueurs, ceux-ci se font face.
- **Désignation du premier joueur et début de partie :**  
Chaque joueur lance les dés une fois ; celui qui obtient le plus fort total joue le premier. Le jeu se poursuit ensuite de droite à gauche.

## DÉBUT DE PARTIE

Chaque joueur lance les deux dés et met en jeu obligatoirement les deux pions qui se trouvent sur sa case Drakkar. L'un et l'autre pion avancent selon la valeur de l'un et l'autre dé ; la valeur des deux dés ne peut être cumulée pour faire avancer un seul pion.

**Exemple :**

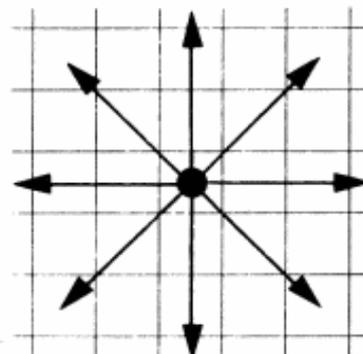


### Le déplacement :

Ensuite, chaque coup permettra de déplacer les pions et les emblèmes, selon les règles suivantes :

- a) on peut déplacer ses 2 pions.
- b) on peut déplacer un pion et un emblème ou un emblème et un pion.
- c) on peut déplacer deux emblèmes.

Dans aucun cas on ne peut cumuler la valeur des dés pour faire avancer une pièce. Il est, également, impossible de déplacer les pions adverses. Les déplacements (pions ou emblèmes) peuvent se faire sur toutes les cases du tableau en avant, en arrière, en ligne horizontale ou verticale ou en diagonale (à l'exception des cases Drakkar où la sortie des pions se fait en ligne verticale).



Exemple

### Possibilités des pions et emblèmes :

Dans ses déplacements un pion ne peut passer par-dessus un autre pion, mais il peut passer par-dessus les emblèmes.

**Les emblèmes :** se déplacent par-dessus les uns les autres, par-dessus les pions, mais ne peuvent venir se placer sur une case déjà occupée par un pion (donc : ne peuvent s'arrêter dessous un pion).

### La prise d'emblème :

Lorsqu'un coup de dé permet à un pion de se poser sur un emblème, le joueur a plusieurs possibilités :

- 1) Il peut dire « JE VOIS » et regarder cet emblème secrètement sans le montrer à ses adversaires. Après avoir bien noté la nature de l'emblème, il le repose, face cachée, sur le tapis au même emplacement en laissant son pion dessus, l'emblème en question est alors dit « bloqué » tant que le joueur laissera son pion dessus. (Voir plus loin la libération d'un emblème bloqué).
- 2) Il peut également dire « JE PRENDS ». S'il s'agit d'un emblème qui correspond à la symbolique de son clan, il le prend et le pose sur l'une des 5 cases « bouclier » devant lui, réservées à cet effet, et il repose son pion sur la case vide, là où il vient de prendre l'emblème. Il s'agit d'un emblème qui ne lui convient pas, il le montre alors aux autres joueurs et le repose, face cachée, sur la même case. Il reçoit alors une pénalité de mauvaise observation. Il arrête son jeu, ses deux pions retournent sur ses deux cases Drakkar où il restera « en prison » pour deux tours. Il ne pourra remettre ses deux pions en jeu qu'au troisième tour et sortira un ou deux pions suivant la tactique qui lui convient le mieux.

**IMPORTANT :** Chaque joueur ne peut prendre et conserver devant lui que les emblèmes correspondants à ses cases « bouclier ».

### La prise d'un emblème n'est jamais obligatoire.

Le joueur peut aussi tenter sa chance et dire « JE PRENDS » pour un emblème qu'il ne connaît pas. Il peut ainsi gagner du temps. Mais, s'il tombe sur un emblème qui ne lui convient pas ou qu'il a déjà pris, il reçoit alors également une pénalité et retourne, comme ci-dessus, en prison (2 tours sans jouer).

Donc les joueurs vont s'efforcer de prendre les emblèmes qui leur conviennent et, s'ils font preuve d'observation, ils doivent les avoir repérés et suivis dans leur évolution.

### Libération d'un emblème bloqué par un pion adverse :

Chaque joueur a la possibilité de tomber sur une case où un pion adverse « bloque » un emblème : il a alors le droit d'éliminer ce pion adverse et de « voir » ou de « prendre » l'emblème en question. Le pion adverse est alors renvoyé en prison dans la case Drakkar offrant à l'adversaire le moins de possibilités de sortie. Le joueur dont un pion est ainsi en prison ne pourra en effet remettre ce pion en jeu qu'à la condition de sortir un 6 avec les dés et d'avoir la possibilité de faire avancer son pion en conséquence. S'il ne peut avancer il aura la possibilité de jouer :

- soit deux emblèmes
- soit le pion qu'il a en jeu et un emblème, au prochain tour, s'il peut sortir son pion il le fera sans être obligé de ressortir un 6 sur son coup de dé.

## LA VICTOIRE

Elle est acquise à celui qui réussit, le premier, à prendre les cinq emblèmes de son clan et à les placer sur ses cinq cases « bouclier ». Il est alors roi des vikings.

## VARIANTE

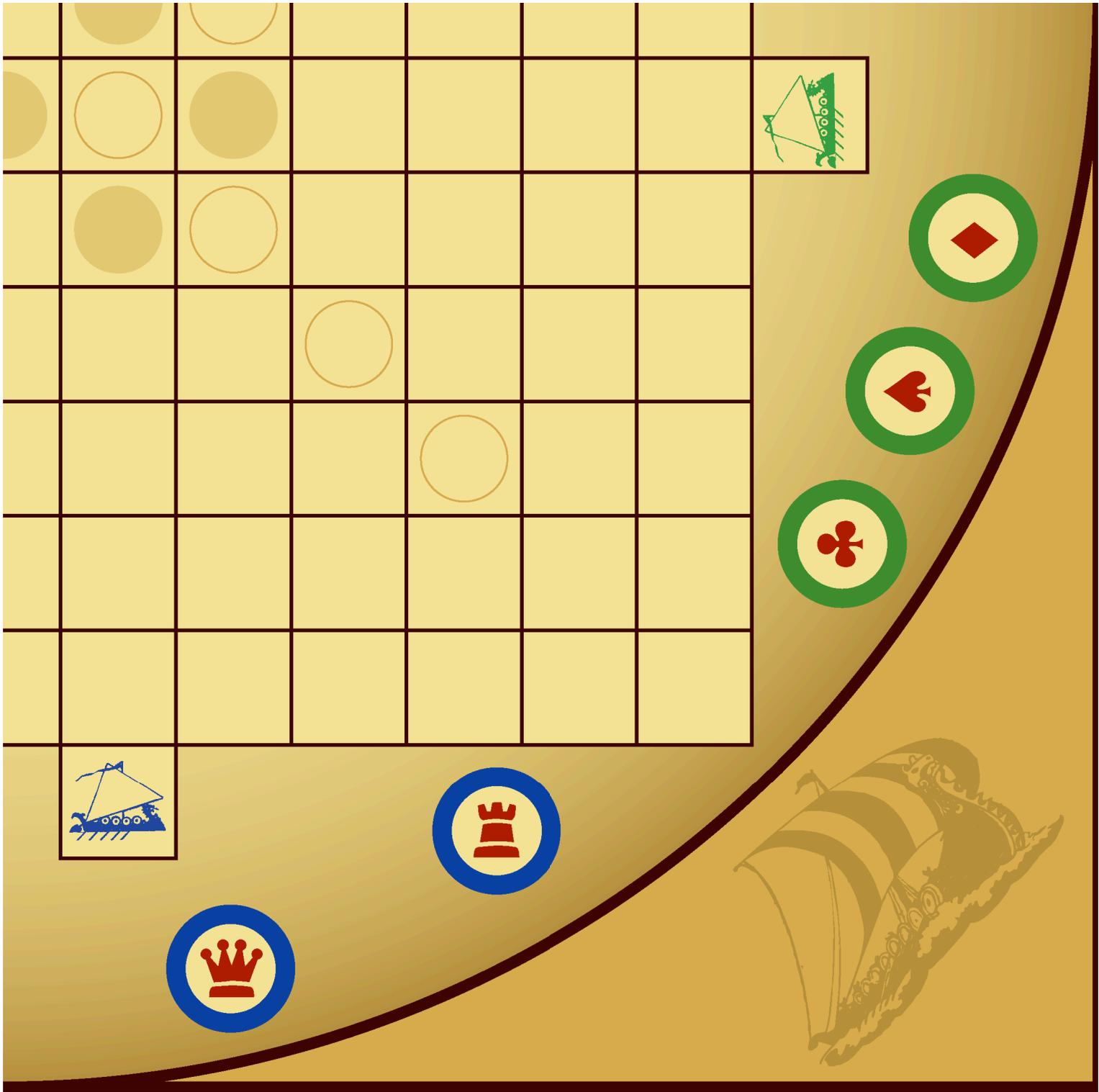
### Partie à quatre joueurs, en deux équipes de deux :

C'est une version intéressante du jeu DRAKKAR. Les partenaires jouent deux contre deux. Les règles restent les mêmes, mais une possibilité supplémentaire est offerte : chaque membre d'une équipe peut prendre des emblèmes correspondants aux cases « bouclier » de son partenaire. Mais ils ne peuvent se communiquer le résultat de leur investigation. L'équipe gagnante est celle qui la première a réalisé les deux symboliques de leur clan qui lui sont imposées (10 cases remplies).

Les Jeux Robert Laffont vous souhaitent de passer des moments passionnants en compagnie de ce nouveau jeu d'observation et de tactique : DRAKKAR !









					○	○	○
					○	○	○
			○				
		○					



