

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 ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com





Spielanleitung • Instructions • Règle du jeu • Spelregels • Instrucciones • Istruzioni

WILDE WIKINGER

Das Kartenspiel

Wild Vikings The card game

Redoutables Vikings Jeu de cartes

Wilde Vikingen Het kaartspel

Feroces vikingos El juego de cartas

Vichinghi selvaggi Il gioco delle carta



Redoutables Vikings

Jeu de cartes



Un jeu de cartes pour 2 à 5 joueurs téméraires de 6 à 99 ans.

Idée : Wolfgang Dirscherl
Illustration : Michael Menzel
Durée de la partie : env. 15 minutes

Une fois de plus, les redoutables Vikings se sont emparés de butins et reviennent vers leur village avec leurs trésors. Mais gare à eux : le monstre marin Nessie fait soudain son apparition et leur bateau se retrouve en détresse. Les Vikings réussiront-ils à atteindre le village pour y partager leur précieux butin ?

Contenu du jeu

- 1 Viking
- 1 village de Vikings
- 1 monstre marin Nessie
- 18 bateaux de Vikings
- 36 cartes d'armure
- 1 dé
- 1 règle du jeu

1 village de Vikings



1 monstre marin Nessie



18 bateaux de Vikings



36 cartes d'armure



Idée

Les joueurs récupèrent des cartes d'armure à l'aide desquelles ils peuvent miser sur les trésors embarqués sur les bateaux de Vikings revenant au village. Celui qui offrira le plus de cartes d'armure correspondantes récupérera les trésors des bateaux. Mais attention : le monstre marin Nessie peut aussi mettre en détresse l'un ou l'autre bateau des Vikings.

Le but du jeu est de posséder le plus grand nombre de trésors à la fin de la partie.

Préparatifs

Poser le village de Vikings au milieu de la table. Mélanger les 18 bateaux de Vikings et en poser trois en une rangée devant le village. Les bateaux restants sont empilés, faces cachées, et posés juste en face du troisième bateau.

Mélanger les cartes d'armure et en distribuer cinq, sans les montrer, à chaque joueur qui les prend en main. Les cartes restantes sont posées au milieu de la table, faces cachées, en une pile de pioche. Poser le monstre marin Nessie à côté de la pile de pioche.

Préparer le Viking et le dé.



FRANÇAIS

Déroulement de la partie

Vous jouez à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. Comme les Vikings étaient un peuple très redoutable, le joueur qui aura le regard le plus farouche commence. Si vous n'arrivez pas à vous mettre d'accord, c'est le plus jeune qui commence en lançant le dé.

Qu'indique le dé ?

- **La carte d'armure ?**

Chacun à leur tour, en commençant par le joueur qui a lancé le dé, les joueurs tirent une carte d'armure de la pile de pioche.



- **Le Viking ?**

Prends le pion et pose-le devant toi.
Si le pion est déjà devant toi, il ne se passe rien !



- **La carte montrant le Viking ?**

Seul le joueur qui a le pion « Viking » devant lui a le droit de tirer une carte d'armure de la pile de pioche.



Attention :

si le pion ne se trouve devant aucun joueur, il ne se passe rien !

- **Le monstre marin Nessie ?**

Tire une carte de la pile des bateaux de Vikings et pose-la en dessous du monstre marin. Ce bateau est alors pris par Nessie et ne pourra plus ramener son butin au village !



- **Le village des Vikings ?**

Le bateau de Vikings qui se trouve juste à côté du village ramène son butin au village. Les trésors de ce bateau sont alors mis aux enchères.

Le joueur qui offrira le plus de cartes d'armure de la couleur de ce bateau récupère le bateau !



L'offre aux enchères :

Le joueur qui a lancé le dé pose devant lui, en premier, un nombre quelconque de cartes d'armure correspondantes ou ne pose aucune carte (= il passe).

Ensuite, c'est au tour du joueur suivant dans le sens des aiguilles d'une montre. Il peut surenchérir l'offre ou également passer son tour. Ensuite vient le joueur suivant, etc., jusqu'à ce que le dernier joueur ait surenchéri ou passé son tour pendant ce tour.

Règles de Vikings importantes :

- Chaque joueur n'a le droit de poser qu'une seule fois des cartes d'armure pendant un tour.
- Les cartes d'armure de trois couleurs peuvent être utilisées comme joker pour n'importe quelle couleur. On a le droit d'utiliser autant de jokers que l'on veut par tour.

Le joueur qui a offert le plus de cartes d'armure les pose au milieu de la table en une pile de dépôt visible. En récompense, il prend le bateau de Vikings qui se trouve juste devant le village.

Les autres joueurs reprennent les cartes d'armure qu'ils avaient offertes et les remettent dans leur jeu.

Exemple :

Le bateau rouge revient au village chargé de quatre trésors.

Sonia pose deux cartes d'armure rouges devant elle.

Michel passe.

Sébastien renchérit de trois cartes en posant deux cartes d'armure rouges et une carte joker.

Louise passe.

Sébastien a donc fait l'offre la plus haute et pose ses trois cartes d'armure sur la pile de dépôt visible. Il récupère ainsi le bateau rouge avec les quatre trésors.

Sonia remet ses deux cartes d'armure dans son jeu.

Attention :

si tous les joueurs passent, le bateau est sorti du jeu.

Ensuite, les deux bateaux posés devant le village sont avancés d'une position en direction du village et un bateau de la pile de pioche est retourné et posé à côté du deuxième.



La pile de cartes est épuisée ?

Quand la pile de pioche des cartes d'armure est épuisée, on mélange de nouveau les cartes de la pile de dépôt. Si la pile de pioche est épuisée et s'il n'y a plus de cartes dans la pile de dépôt, c'est dommage pour vous !

FRANÇAIS

Fin de la partie

La partie se termine dès que le dernier bateau de Vikings a été récupéré. Chaque joueur compte ses trésors (= nombres indiqués sur les bateaux). Celui qui aura récupéré le plus de trésors gagne cette redoutable aventure. En cas d'égalité, le gagnant est celui qui aura le plus de cartes d'armure dans son jeu. Si là aussi, il y a égalité, il y a plusieurs gagnants.

Bitte alle Informationen aufbewahren!
Please keep all the information!
Veuillez conserver toutes les notices !
A.u.b. alle gegevens bewaren!
¡Por favor, conserve todo el material informativo!
Si prega di conservare tutto il materiale informativo!

Habermaaß GmbH
August-Grosch-Straße 28 - 38
96476 Bad Rodach, Germany

www.haba.de

Made in Germany