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

LUDOGÎTE.fr

ÉNERGIES RENOUVELABLES ? BIEN SÛR !

MEUBLÉ DE TOURISME ★★★
2014 CLASSEMENT VALABLE 5 ANS
MINISTÈRE CHARGÉ DU TOURISME

Bienvenue dans les mondes de la mythologie nordique

Avant de jouer pour la première fois, détachez doucement toutes les pièces des planches prédécoupées et posez le matériel de jeu sur la table. Apprenez à le ranger dans la boîte de jeu en suivant l'ordre de 1 à 12. Ensuite, découvrez quelques éléments de base du jeu dans le guide de démarrage rapide.

1. Séparateur Pour trier les petites cartes

2. Figurine Odin pour le joueur qui commence

Avant de jouer pour la première fois, assemblez soigneusement la figurine et son socle.

3. 4 jetons de point de victoire

1 par couleur

Pour compter vos points de victoire sur le plateau de jeu.
To count your points on the playing board.

4. 4 pions Viking

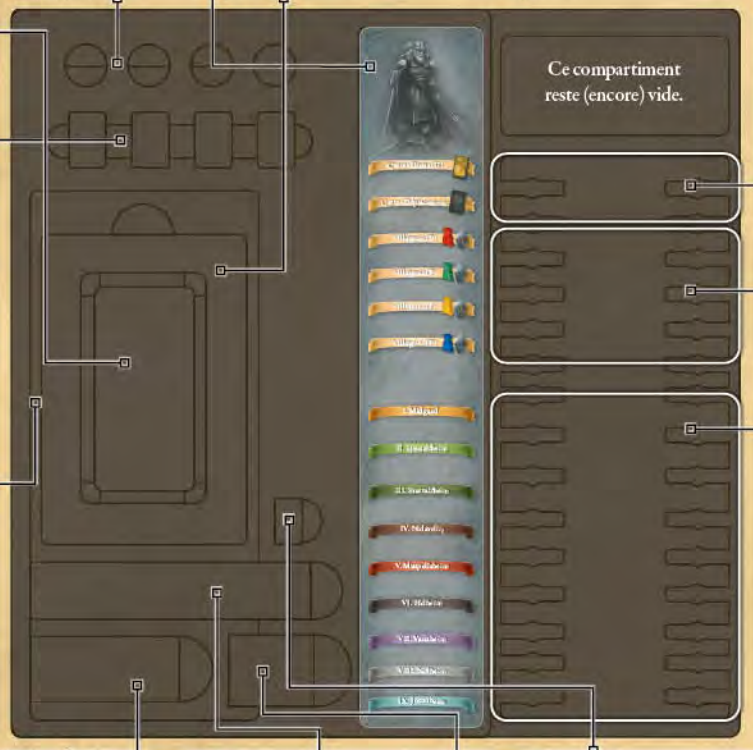
1 par couleur

Ces pions se déplacent sur le plateau de jeu avec les cartes Déplacement et Viking.

5. 36 grandes cartes aventure

De I à IX, chaque fois A–C et S, A–F et 2x B et T.

Si vos pions Viking arrivent sur la case d'une carte Aventure, vous recevrez des primes ou des pénalités.



6.

Bateau Viking

Pour placer vos pions pendant les aventures en mer.

7.

26 marqueurs d'étape

Ils sont placés sur le plateau de jeu et vous recevrez des primes ou subirez des pénalités si vous les atteignez (21 clairs et 5 foncés pour l'aventure finale « Bifröst »).

8. 49 pièces d'or de 1 et 15 pièces de 5

Pour acheter vos nouveaux Vikings.

9. 4 jetons prophétie

Pour regarder les cartes face cachée.

11. Plateau de jeu, règle du jeu, guide de démarrage rapide

Posez celui-ci sur le dessus dans la boîte de jeu.

12. Réglette sentier des Vikings

Vous y poserez vos pions lors des aventures à terre. Posez-la tournée à 45° sur le dessus dans la boîte.

Vous connaissez maintenant le matériel de jeu.
Jouez ensuite d'après le tutoriel « Le départ » décrit au verso.

10. 220 petites cartes : cartes dieux, cartes déplacement, cartes Viking et cartes déplacement spéciales

▲ G

16 cartes dieux

Ces cartes permettent de réaliser des actions puissantes, mais elles ne peuvent être utilisées qu'une seule fois.

Cartes déplacement

Ces cartes permettent de déplacer le sentier viking sur le plateau de jeu.
(2 cartes de chaque valeur, de 1 à 7)

Vikings et bouclier Valhalla pour les 4 couleurs (rouge – vert – jaune – bleu)

▲ P

1 bouclier Valhalla et 7 cartes Viking
Harald, Bjorn, Mikka, Helga, Kjer, Solveig, Ragnar

Chaque joueur a le même jeu de cartes (avec un Viking de sa couleur dans l'angle inférieur) et un bouclier Valhalla. Placez-les ensemble dans le compartiment de chaque joueur.

Cartes Viking et cartes déplacement spéciales

Quelques cartes Viking et cartes Déplacement spéciales sont affectées à chacun des 9 royaumes. La couleur et le chiffre romain (I à IX) de ces cartes correspondent à ceux de chaque royaume. Placez toutes les cartes Viking et Déplacement de la même couleur ensemble dans le compartiment de chaque royaume.

▲ I.1 - 4 + I.A - C

23x Midgard

Le royaume des hommes
5 cartes de chaque Viking
Halvar, Lasse, Ingrid, Knut

3 cartes Déplacement spéciales
La ruse des femmes trolls
L'aura du démon de la forêt
La légende de la cité perdue

▲ II.1 - 4 + II.A - C

23x Ljosalfheim

Les prairies vertes
5 cartes de chaque Viking
Sigrun, Ansgar, Jorik, Olav

3 cartes Déplacement spéciales
Le miracle du bois sacré
La conjuration de la sorcière
La superstition de l'arbre de vie

▲ III.1 - 4 + III.A - C

23x Svartalfheim

Les forêts sombres
5 cartes de chaque Viking
Erik, Ellen, Magnus, Gunnar

3 cartes Déplacement spéciales
Les jurons des draugrs
La convoitise pour Iminsul
L'or de la cité forestière

▲ IV.1 - 3 + IV.A - C

18x Nidavellir

Les royaumes des nains
5 cartes de chaque Viking
Ulf, Britta, Christian

3 cartes Déplacement spéciales
Le sortilège de la porte aux runes
La malédiction de la cité des nains
Le sortilège du génie de la grotte

▲ V.1 - 3 + V.A - C

18x Muspellsheim

Le royaume de la lave et du feu
5 cartes de chaque Viking
Gunhild, Alfred, Tjure

3 cartes Déplacement spéciales
La peur de Surtr
Le voile de Ginnungagap
Le mystère du château enflammé

▲ VI.1 - 3 + VI.A - C

18x Helheim

Le royaume des morts
5 cartes de chaque Viking
Sören, Alva, Mats

3 cartes Déplacement spéciales
Le souffle de la ville des morts
La tentation du pont en or
L'horreur du chien des morts

▲ VII.1 - 2 + VII.A - C

13x Vanaheim

L'ancien royaume des dieux Vanes
5 cartes de chaque Viking
Sven, Helge

3 cartes Déplacement spéciales
La terreur de la vallée de la glace
Le secret des gardiens en pierre
La brume de la gorge

▲ VIII.1 - 2 + VIII.A - C

13x Niflheim

Le désert des brumes et de la glace
5 cartes de chaque Viking
Leif, Jari

3 cartes Déplacement spéciales
La tentation des esprits de la glace
La malédiction des démons des neiges
La prédiction de Nidhöggr

▲ IX.1 - 2 + IX.A - C

13x Jotunheim

Le royaume des géants de la glace
5 cartes de chaque Viking
Thorsten, Ole

3 cartes Déplacement spéciales
Le souvenir de Skrymir
L'ombre des survivants
L'aura d'Hymir

tutoriel pour débuter

**Avec ce guide de démarrage rapide,
tu pourras d'emblée apprendre les bases de la Saga des Vikings.**

Pour débuter, tu as seulement besoin d'une petite partie du matériel de jeu, que tu préparera comme suit :

1. Pose le plateau de jeu au centre de la table.

2. Pose le sentier des Vikings comme sur la photo, à côté de la case 0 du plateau de jeu.

3. Sors la carte Aventure (T) « Tutoriel : le départ ». Lis la légende au verso à haute voix. Pose ensuite la carte sur le plateau de jeu pour que les chiffres sur la carte recouvrent les chiffres correspondants du plateau de jeu.

4. Prépare les pièces d'or à côté du plateau de jeu.

5. Mélange les 14 cartes Déplacement et pose-les pour former une pioche face cachée en bas à gauche du plateau de jeu.

6. Chaque joueur choisit sa couleur et prend le matériel correspondant. (Identifie ton Viking pour commencer le jeu à l'aide du pion dans l'angle inférieur.)

Pose le bouclier Valhalla **a** devant toi, le pion Viking **b** sur la première case tout à fait à gauche sur le sentier des Vikings et le jeton des points de victoire **c** sur la case 5 de la piste des points de victoire. Chacun prend 5 pièces d'or **d** et les pose sur son bouclier Valhalla. Mélange tes 7 cartes Viking et pose les sous forme de pioche Vikings face cachée **e** devant toi.

Exemple d'étalage devant un joueur

7. Chaque joueur pioche 3 cartes de sa pioche Vikings et les prend dans sa main.

Le joueur qui a la voix la plus puissante prend la figurine « Odin » du joueur qui démarre et la partie peut commencer.

déroulement de la partie

Le joueur qui possède Odin retourne la première **carte Déplacement** I et la pose à droite de la pioche. Il glisse ensuite le sentier des Vikings avec tous les pions dessus vers la droite, du nombre de cases correspondant au chiffre sur la carte Déplacement.

Puis **tout le monde** joue et choisit en même temps une **carte Viking** dans sa main. Posez la face cachée devant vous, à droite du bouclier Valhalla. Une fois que tous les joueurs l'ont fait, retournez vos cartes en même temps. **Le joueur qui possède Odin** avance tous les pions Viking sur le sentier des Vikings en fonction du nombre de cases correspondant au chiffre sur les cartes Viking concernées II.

Vos cartes Viking retournées restent face visible pendant toute la durée de l'aventure. **Ensuite, chacun pioche une carte Viking de sa pioche Vikings.**

Renouvelez cette opération plusieurs fois. Après quelques coups, vous atteindrez la carte Aventure qui vous permettra d'obtenir des primes.

Comment avancer les pions au cours de la partie :

Carte Déplacement Carte Viking Déplacement

Remarque :
avec le Viking Harald « 0 », vous vous arrêtez après I,
avec le Viking Kjer « 2/6 », choisissez si vous avancez de 2 ou de 6 cases à II.

Chaque fois que, à la **fin de votre déplacement** (pas à l'étape intermédiaire après le déplacement du sentier des Vikings), votre pion Viking arrive sur une case de la **carte Aventure**, prenez la prime qui y est indiquée ou payez la pénalité.

Avec les petites cartes Déplacement et Viking, vous pouvez atteindre plusieurs cases de la carte Aventure. **Mais attention !** Avancer au-delà de la carte Aventure entraîne une pénalité.

Avancez votre jeton **de points de victoire** du nombre de casques représentés.

Prenez ou donnez le nombre indiqué de **pièces d'or**.

Si votre pion Viking arrive sur une case **après la carte Aventure**, donnez la pénalité indiquée sur la dernière case de la carte.

Chaque joueur dont le pion Viking a **atteint la carte Aventure** doit décider s'il **continue l'aventure comme décrit ci-dessus ou s'il souhaite s'arrêter**.

Le joueur qui souhaite quitter l'aventure place son pion Viking sur la carte Aventure et passe son tour à partir de maintenant.

Quand tous les joueurs ont quitté l'aventure, chacun peut envoyer **un de ses Vikings mis en jeu** au Valhalla. Pour cela, glissez le Viking choisi sous votre bouclier Valhalla. Plus tard au cours de la partie, vous recevrez 1 point de victoire pour chaque casque représenté sur ce Viking.

Ce « tutoriel » vous a permis de découvrir le départ des Vikings et le principe de base de la **Saga des Vikings**. Vous êtes maintenant prêts à découvrir les mondes des Vikings.

Prenez la règle du jeu et apprenez comment utiliser le reste du matériel et jouer les 8 aventures successivement. Vous découvrirez les autres cartes Aventure avec des personnages légendaires de la mythologie nordique, d'importantes primes et des pénalités sévères.

Vous recevrez des cartes Viking qui vous permettront de réaliser des actions. Vous découvrirez des cartes Déplacement spéciales qui instaureront de nouvelles règles du jeu. Et vous recevrez des cartes Dieux qui vous permettront de faire de très bonnes actions. Mais le principe du jeu reste toujours le même que celui que vous venez de découvrir dans ce guide de démarrage rapide. Maintenant mettez les bateaux vikings à l'eau, l'univers de la mythologie nordique vous attend…

Vikings SAGA

Règle du jeu

But du jeu

Neuf royaumes, un objectif. Vous êtes des jarls, les comtes de quelques villages vikings, appelés à Asgard par les dieux nordiques. Mais seuls les plus glorieux d'entre vous seront autorisés à entrer dans leurs halles. Ainsi, vous vous mettez en route avec une poignée d'habitants de vos villages, le plus souvent inexpérimentés, pour vivre des aventures sur terre et en mer. La mythologie nordique des Vikings se compose de 9 mondes différents que vous découvrirez au cours du jeu, par exemple Midgard, le royaume des hommes, ou Jötunheim, le royaume des géants de glace. D'autres Vikings se joindront à vous au cours de vos voyages, vous découvrirez des lieux mystérieux, bénéficierez de l'aide des dieux, lutterez contre des adversaires dangereux et essayerez d'échapper aux menaces supérieures sains et saufs.Sur les cartes Aventure, vous en apprendrez plus sur les secrets et les personnages légendaires de la mythologie nordique et verrez une partie du chemin qui vous attend. Déplacez votre pion Viking le plus judicieusement possible sur les cases de ce chemin, amassez de l'or, mais surtout de la gloire sous forme de points de victoire et essayez d'éviter les dangers sur votre route.

L'or accumulé vous permettra de recruter d'autres Vikings avec d'autres pouvoirs, ainsi votre étalage plutôt faible au début se remplira de Vikings toujours plus utiles. Vous pourrez envoyer les Vikings qui auront combattu courageusement à vos côtés à la forteresse du Valhalla à Asgard. Vous composerez ainsi un deuxième jeu avec des Vikings qui seront à vos côtés pendant la dernière aventure, souvent décisive, au pont arc-en-ciel Bifröst aux portes d'Asgard et dont les points de victoire vous reviendront. Il s'agira toujours d'évaluer correctement le bon moment pour envoyer un Viking au Valhalla. À chaque nouveau royaume, les primes qui vous attendent sont de plus en plus nombreuses, mais aussi les dangers.Comme vous pouvez choisir 3 royaumes vikings parmi les 9 avant chaque partie et que chaque royaume comprend d'autres aventures, d'autres Vikings avec des pouvoirs différents et d'autres règles du jeu spécifiques, chaque partie est différente. Vous pouvez aussi adapter le niveau de difficulté et la durée de la partie selon votre choix de royaumes vikings. Le joueur ayant collecté le plus grand nombre de points de victoire après 8 aventures pourra accéder aux halles d'Asgard et gagnera la partie.

« À l'attention j'invite toutes les saintes générations, Les fils de Heimdall, grands et petits ; Je voudrais du Père des Élus proclamer les mystères, Les traditions antiques des héros qu'autrefois j'ai apprises. »

(L'ancienne Edda, Völuspa Prophétie de la voyante, strophe 1)

Préparation du jeu

1. Posez le **plateau de jeu** au centre de la table.

2. Placez la **réglette du sentier des Vikings** dessus 2A de manière à recouvrir les ombres des piliers en bois et que votre première case se trouve à hauteur de la case 0.Vous n'avez pas encore besoin du **bateau viking** 2B pour la première aventure, préparez-le au bord du plateau de jeu.

3. Cherchez les **cartes Aventure** suivantes dans la boîte.

- La cité perdue
- L'île trompeuse
- La vieille ville des nains
- La porte aux runes
- Les gardiens en pierre
- Le désert de la vallée de la glace
- Les sorcières de la mer
- Le pont arc-en-ciel Bifröst
- Le pont arc-en-ciel Bifröst

Posez ces 9 cartes Aventure à côté du plateau de jeu, texte vers le haut, comme sur le dessin.

4. Prenez les cartes correspondant à la couleur de chaque carte Aventure dans la boîte.

Sortez une carte de plus que le nombre de joueurs pour chaque **carte Viking** différente de ce royaume et posez-les sur la carte Aventure. 4A Parmi les 3 **cartes Déplacement spéciales**, cherchez celle qui correspond à la carte Aventure de l'étalage. Vous reconnaîtrez la carte qui convient grâce à l'inscription dans l'angle de celle-ci.Posez également ces cartes Déplacement spéciales sur les cartes Aventure préparées. 4B Rangez les cartes Viking et les cartes Déplacement spéciales restantes dans la boîte.Remarque : aucune carte Viking ou carte Déplacement spéciale ne correspond aux aventures en mer (bleu) et à la dernière aventure Bifröst (noir).

5. Mélangez les 5 **marqueurs d'étape** foncés face cachée et posez-en 3 sur les cartes Aventure Bifröst 5A. Rangez les deux marqueurs d'étape foncés restants dans la boîte.Mélangez ensuite les 21 marqueurs d'étape clairs face cachée et répartissez-les sur les 7 cartes Aventure restantes 5B.

6. Préparez les **pièces d'or** 6A et les 4 **jetons Prophétie** 6B à côté du plateau de jeu.

7. Mélangez les **16 cartes Dieux** et posez-les sur une pile face cachée à côté du plateau de jeu.

8. Mélangez les 14 **cartes Déplacement** et posez-les pour former une pioche face cachée en bas à gauche du plateau de jeu.

9. Chaque joueur choisit sa couleur et prend le matériel correspondant dans son compartiment de la boîte de jeu :

9A Posez votre bouclier Valhalla devant vous.

9B Mélangez vos 7 cartes Viking et posez-les à gauche du bouclier sous forme de pioche face cachée.

9C Posez votre pion Viking sur la première case tout à gauche du sentier des Vikings

9D et le jeton des points de victoire sur la case 5 de la piste correspondante.

9E Enfin, chaque joueur prend 5 pièces d'or et les pose sur son bouclier Valhalla.

Exemple d'étalage devant un joueur

10. L'aîné commence. Il prend la **figurine Odin** 10A et la place devant lui.

Le joueur qui possède Odin prend la première carte Aventure préparée

et lit à haute voix la légende qui y figure.

Il pose ensuite la carte sur le plateau de jeu pour que les chiffres sur la carte recouvrent les chiffres correspondants du plateau de jeu. 10B Il répartit au hasard les 3 marqueurs d'étape préparés pour cette aventure sur les cases avec des chiffres de la carte Aventure 10C et les retourne. Puis il prend les cartes Viking de la même couleur que l'aventure, constitue une pile pour chaque Viking et étale les piles face visible à côté du plateau de jeu. 10D

Enfin, il prend les cartes Déplacement spéciales correspondant à la couleur de l'aventure et les mélange face cachée avec la pioche des cartes Déplacement. 10E

11. **Vous voilà prêts pour l'aventure !**

....Les cartes **Déplacement** retournées seront posées ici les unes à côté des autres....

déroulement d'une aventure

Chaque aventure (manche) se déroule comme suit :

Phase 1 : achat de nouveaux Vikings
Avant de participer à l'aventure, vous pouvez acheter des nouveaux Vikings contre remise de pièces d'or.

Phase 2 : piocher des cartes

Phase 3 : les Vikings partent à l'aventure

a. Retourner la carte Déplacement et les cartes Viking
Avancez vos pions Viking.

b. Obtenir des primes ou des pénalités
À la fin de votre déplacement, vous pourrez obtenir des primes ou des pénalités.

c. Décision
Quitter l'aventure ou la poursuivre.

Phase 4 : envoyer des Vikings au Valhalla.
Un des Vikings joués est digne d'aller au Valhalla.

Phase 5 : départ pour la prochaine aventure.
Préparez l'aventure suivante.

1. achat de nouveaux vikings

Avant le début de chaque aventure, vous avez la possibilité d'améliorer votre équipage qui, au début de la partie, se compose le plus souvent seulement d'habitants inexpérimentés. Tous les joueurs, à commencer par le premier joueur, peuvent, dans le sens des aiguilles d'une montre, acheter chacun **1 Viking de l'étalage** en échange de pièces d'or. Le prix d'achat est indiqué en bas à droite sur chaque carte. Sont disponibles les Vikings des royaumes dans lesquels vous avez déjà voyagé ou dont vous vous apprêtez à affronter les aventures. Si vous avez par exemple joué l'aventure *« La cité perdue »* à *Midgard* et l'aventure *« L'île trompeuse »* en haute mer et que vous êtes arrivés à *Nidavellir*, vous pouvez toujours acheter des Vikings de *Midgard*, mais aussi ceux de *Nidavellir*. Par contre, vous pouvez uniquement acheter les Vikings de *Vanaheim* une fois que vous y serez arrivés et qu'une carte Aventure de *Vanaheim* est en place pour la partie. Une fois que chaque joueur a pu acheter un Viking, un deuxième tour suit. Cependant, chaque Viking coûte maintenant 1 pièce d'or supplémentaire. Faites des tours supplémentaires, contre remise de 2, 3, etc. pièces d'or supplémentaires, jusqu'à ce qu'aucun joueur ne puisse ou ne veuille plus acheter de Vikings. Vous avez aussi le droit d'avoir le même Viking plusieurs fois dans votre étalage. Mélangez ensuite les cartes Vikings que vous venez d'acheter avec votre propre pioche

<u>Attention :</u> cette étape est supprimée avant la dernière aventure « Le pont arc-en-ciel Bifröst ». Vous ne pourrez donc plus acheter de nouveaux Vikings pendant la dernière manche.

2. piocher des cartes

Prenez ensuite les cartes de votre main. Le nombre de cartes de votre main au début de l'aventure dépend de votre position sur la piste des points de victoire. Le ou les premiers piochent 3 cartes, le ou les deuxièmes 4 cartes, le ou les troisièmes 5 cartes et le quatrième 6 cartes. En cas d'égalité, les joueurs partagent la place et reçoivent donc le même nombre de cartes. Vous commencez tous la première aventure avec 5 points de victoire ; vous êtes donc tous en première place et piochez chacun 3 cartes.

Exemple : le joueur jaune et le joueur vert qui occupent la première place reçoivent chacun 3 cartes, le joueur bleu en tant que deuxième 4 cartes et le joueur rouge en tant que troisième 5 cartes.

3. les vikings partent à l'aventure

a. Retourner la carte Déplacement et les cartes Viking

Le joueur qui possède Odin retourne la première carte Déplacement de la pioche et la pose face visible à droite de celle-ci. **Il déplace ensuite le sentier des Vikings avec tous les pions dessus du nombre de cases correspondant au chiffre sur la carte Déplacement.** Au début de la partie, vous utilisez 14 cartes Déplacement avec les chiffres de 1 à 7, chaque chiffre existe deux fois. Pour les aventures en mer, vous déplacerez le bateau viking de la même manière (voir page 7). Si au cours de la partie, vous devez retourner une carte Déplacement et que la pioche correspondante est épuisée, mélangez la défausse (cependant sans les cartes Déplacement dans l'étalage à ce moment-là) et disposez-la comme nouvelle pioche.Jouez ensuite des cartes Vikings. Avec celles-ci, essayez d'atteindre des cases du plateau de jeu avec des primes ou de tirer profit des actions utiles des cartes Viking. Peut-être parviendrez-vous même à faire les deux en un coup… Chacun choisit une carte Viking dans sa main et la pose face cachée devant lui. Quand tous les joueurs auront choisi une carte, retournez-les en même temps. Le chiffre sur la carte Viking indique le nombre de cases dont vous devez déplacer votre propre pion Viking sur le sentier des Vikings ; vous ne pouvez donc pas renoncer à avancer de certaines cases. Plusieurs pions Viking peuvent se trouver sur une même case. Posez les cartes Viking jouées en rang **à droite de votre bouclier Valhalla.**

Exemple : le joueur qui a commencé a retourné la carte Déplacement 3 et avancé le sentier des Vikings de 3 cases. Les joueurs jaune et bleu ont ensuite chacun choisi une carte Viking face cachée, puis l'ont retournée. Le joueur jaune a un 1 et avance son pion Viking d'1 case sur le sentier des Vikings. Le joueur bleu a un 3 et avance son pion Viking de 3 cases.

Vous **êtes obligés de jouer une carte Viking**, sauf si une règle spécifique (par exemple sur une carte Déplacement spéciale ou une carte Dieux) prévoit expressément autre chose. Il peut arriver que vous n'ayez plus de cartes Viking dans votre main, soit parce que votre pioche Vikings est épuisée, soit parce que vous avez dû défausser des cartes de votre main.Vous pouvez malgré tout continuer à jouer (vous êtes même obligés de le faire si vous n'avez pas atteint une case de la carte Aventure à ce moment-là), mais vous dépendez de l'aide des dieux. Votre pion Viking est d'abord déplacé comme d'habitude en fonction du nombre sur la carte Déplacement qui vient d'être retournée. Retournez ensuite la première carte Dieux de la pioche et avancez votre pion Viking du nombre de cases correspondant au chiffre sur cette carte (mais ne réalisez pas l'action de la carte Dieux). Puis replacez la carte sous la pioche des cartes Dieux.En plus du déplacement de vos pions Viking, la plupart des cartes Viking permettent aussi de faire une action décrite sur cette carte. Vous identifierez les 4 types d'action suivants à l'aide des symboles sur les cartes Viking :

Action immédiate (à réaliser immédiatement au moment de jouer la carte Viking)

Action permanente (valable pour l'ensemble de l'aventure à partir du moment où la carte Viking est jouée)

Action de pioche (est réalisée quand on pioche des cartes Viking)

Action fin de l'aventure (à réaliser quand tous les joueurs ont mis fin à l'aventure)

Si la carte ne précise pas à quel moment l'action doit être réalisée, vous pouvez choisir ce moment vous-mêmes (donc par exemple utiliser pour votre action une prime que vous venez de recevoir parce que vous avez atteint un marqueur d'étape). Si vous le souhaitez, vous pouvez renoncer à réaliser l'action d'une carte Viking (mais vous êtes obligés d'avancer). Parfois vous ne pouvez même pas réaliser l'action d'une carte Viking ; mais vous pouvez malgré tout jouer cette carte et avancer votre pion Viking du nombre correspondant sur le sentier des Vikings.

b. Obtenir des primes ou des pénalités

Au cours de votre voyage, vous pouvez obtenir les primes ou subir les pénalités représentées sur les marqueurs d'étape et sur les cases des cartes Aventure. Pour cela, seule la position de votre pion Viking est importante après l'avoir déplacé en fonction de la carte Déplacement et de votre carte Viking. Donc, une fois que vous avez joué votre carte Viking et déplacé votre pion Viking, vous recevez **immédiatement** la prime ou la pénalité indiquée pour la position actuelle de votre pion Viking. Les marqueurs d'étape atteints par un joueur ne sont pas retirés du jeu.Vous pouvez même recevoir **plusieurs primes au cours d'une aventure** si vous atteignez plusieurs cases correspondantes. Pensez aussi aux primes que vous pouvez obtenir grâce à certaines cartes Viking (par exemple *« Ingrid »* qui permet d'obtenir 2 pièces d'or ou 1 point de victoire supplémentaires quand on atteint un marqueur d'étape).
Les primes et pénalités sont les suivantes :

Pour chaque casque, déplacez votre jeton de point de victoire de 1 case sur la piste correspondante du plateau de jeu.

Pour chaque casque brisé, vous devez reculer votre jeton des points de victoire de 1 case sur la piste.

Prenez le nombre de pièces d'or indiqué sur la pièce dans la réserve générale et posez-les sur votre bouclier Valhalla. Vous pouvez à tout moment faire la monnaie de vos pièces d'or. Au cas très improbable où les pièces d'or viendraient à manquer, utilisez d'autres éléments du jeu.

Vous devez rendre le nombre de pièces d'or indiqué sur la pièce à la réserve générale. Si, lors d'une pénalité, **vous ne disposez pas du nombre de pièces d'or demandé**, vous devez donner toutes les pièces que vous possédez et reculer de 1 case sur la piste des points de victoire.

Vous pouvez prendre n'importe quelle carte Viking de l'étalage et la poser sous votre pioche. Pour acheter ce Viking, vous n'avez pas besoin de donner des pièces d'or. Mais il doit s'agir d'une carte provenant d'un royaume viking où vous êtes déjà allés. Si plusieurs joueurs atteignent cette prime en même temps, le joueur qui possède Odin commence, les autres suivent dans le sens des aiguilles d'une montre.

Vous devez retirer une carte Viking que vous avez déjà jouée au cours de cette aventure (il ne s'agit donc pas d'une carte de votre main, ni de votre pioche et pas d'une carte Dieux) et la reposer dans la boîte de jeu. La position de votre pion Viking sur le sentier des Vikings ne change pas ici.

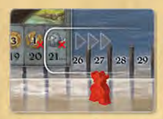
Vous pouvez prendre la première carte Viking de votre pioche dans votre main. Comme vous piochez aussi une carte pour ce Viking que vous venez de jouer, cette prime augmente le nombre des cartes de votre main.

Vous pouvez regarder les deux premières cartes Dieux. Posez une de ces cartes **sous** votre pioche, l'autre sous la pile des cartes Dieux.

Vous pouvez envoyer un Viking de votre main au Valhalla en posant la carte sous votre bouclier Valhalla. Comme vous piochez une carte pour le Viking que vous venez de jouer, mais pas pour celui que vous avez envoyé au Valhalla, cette prime diminue le nombre de cartes de votre main.

Prenez un jeton Prophétie et posez-le devant vous. Vous pouvez le rendre à n'importe quel moment **au cours de cette aventure**, regarder la première carte de la pile des cartes Déplacement et la reposer face cachée sur le dessus de la pile. **À la fin de l'aventure**, vous devrez rendre le jeton (même s'il n'a pas été utilisé). On ne peut avoir qu'un seul jeton Prophétie à la fois.

Exemple : après avoir retourné une carte Déplacement et avancé le sentier des Vikings en conséquence, le joueur jaune et le joueur bleu ont chacun joué une carte Viking. Le pion Viking du joueur jaune est donc placé sur la case 15 et il prend 1 pièce d'or. Le pion Viking du joueur bleu se trouve ainsi sur la case 18, il avance d'1 case sur la piste des points de victoire et prend 3 pièces d'or.



Si votre pion Viking avance sur la dernière case de la carte Aventure ou au-delà (après la réalisation de la carte Déplacement et de la carte Viking), à titre de pénalité, vous devez reculer sur la piste des points de victoire du nombre de cases correspondant au nombre de casques brisés représentés sur la dernière case de la carte Aventure.Cette pénalité vous concerne aussi si votre pion Viking **quitte le sentier des Vikings**, que ce soit par l'avant ou par l'arrière. Si vous avancez à la fois sur la dernière case ou au-delà de la dernière case de la carte Aventure et que vous quittez aussi le sentier des Vikings, vous devrez subir la pénalité deux fois.Dans chacune de ces situations, l'aventure est **immédiatement terminée pour le joueur concerné** qui place son pion Viking sur la carte Aventure.

c. Décision

Chaque joueur prend ensuite **une** carte Viking dans sa pioche pour remplacer les cartes Viking qu'il a jouées.
Avec les règles spécifiques à certaines cartes (par exemple la carte Viking *« Knut »* ou la carte Déplacement *« La peur de Surtr »*), vous pouvez aussi piocher plus ou moins de cartes Viking.
À l'aide de la carte piochée, chacun décide s'il veut quitter l'aventure. Toutefois, **vous pouvez seulement quitter l'aventure** si votre pion Viking s'est trouvé au moins une fois sur une case de la carte Aventure après avoir joué une carte Viking.
Les joueurs qui arrêtent l'aventure prennent leur pion Viking et le posent sur la carte Aventure. Ainsi, vous quittez cette aventure (manche) ; vous ne participez plus ensuite quand d'autres cartes Déplacement sont retournées et d'autres cartes Viking sont jouées. Mais certains des Vikings que vous avez joués (par exemple « Britta » ou « Alfred ») peuvent continuer à rapporter des avantages.
Les joueurs qui veulent poursuivre l'aventure laissent leur pion Viking sur le sentier des Vikings. Une nouvelle carte Déplacement est alors retournée comme décrit ci-dessus et tous les joueurs qui poursuivent l'aventure doivent jouer une nouvelle carte Viking de leur main.

N'oubliez donc pas que, si vous continuez l'aventure, votre pion Viking sera déplacé à la fois de la valeur de la prochaine carte Déplacement et impérativement aussi de la valeur de la prochaine carte Viking que vous jouerez.

Cette étape prend fin quand tous les joueurs ont quitté l'aventure.

4. Envoyer des Vikings au Valhalla

À la fin de l'aventure, chaque joueur peut envoyer un Viking au Valhalla. Pour cela, posez une carte Viking jouée pendant cette manche (donc qui ne se trouve pas dans votre main), et pas une carte Dieux, face cachée sous votre propre bouclier Valhalla. Il s'agit de votre pile Valhalla ; vous pouvez à tout moment regarder les cartes de cette pile.

Important : pour la dernière aventure du « pont arc-en-ciel Bifröst », seules les cartes de la pile Valhalla sont à votre disposition. En outre, à la fin de la partie, vous recevez 1 point de victoire pour chaque casque en haut à gauche sur les cartes Viking de votre pile Valhalla. Au cours de la partie, vous composez donc deux jeux : un pour vos aventures dans les mondes des Vikings (manches 1 à 7) et un pour l'aventure Bifröst (manche 8).

5. Départ pour la prochaine aventure

Avant de partir pour votre prochaine aventure, quelques préparatifs de voyage sont nécessaires.

Remettez la carte Aventure qui vient d'être jouée et les marqueurs d'étape utilisés dans la boîte de jeu. Posez les cartes Déplacement retournées sur une défausse à côté du plateau de jeu, les cartes Dieux jouées sont glissées sous la pile des cartes Dieux. Le joueur qui possède Odin le transmet à son voisin de gauche.

Sur le côté du jeu, vous aurez préparé les cartes Aventure, marqueurs d'étape, cartes Déplacement spéciales et cartes Viking pour les prochaines aventures. Utilisez celles-ci de gauche à droite. Le joueur qui possède Odin prend ensuite la carte Aventure préparée pour l'aventure suivante et lit à haute voix la légende qui figure au verso. Placez ensuite la carte Aventure et les 3 marqueurs d'étape sur le plateau de jeu comme pour les préparatifs.

Glissez la case départ du sentier des Vikings à hauteur de la case 0 du plateau de jeu et placez tous les pions Viking sur la case départ.Si vous jouez un nouveau royaume viking, les cartes préparées comprendront aussi des cartes Déplacement spéciales. Mettez **toutes** les cartes Déplacement spéciales de ce **royaume viking** en jeu (donc par exemple avant la première aventure à *Nidavellir* à la fois la carte *« La malédiction de la cité des nains »* et la carte *« Le secret de la porte aux runes »*). Mélangez-les avec les cartes Déplacement restantes de la **pioche** (**pas** avec les cartes Déplacement de la **défausse** ou les cartes Déplacement déjà jouées) et préparez la nouvelle pioche ainsi constituée. Si vous jouez un nouveau royaume viking, ajoutez aussi les cartes Vikings **de ce royaume** préparées à l'étalage à côté du plateau de jeu.Prenez ensuite toutes vos propres cartes Vikings (à la fois celles qui ont été jouées, celle qui sont encore dans votre main et aussi celles de votre pioche qui n'ont pas été utilisées), mélangez toutes ces cartes et posez-les à gauche de votre bouclier Valhalla pour l'aventure suivante.

Pour les aventures en mer et la dernière aventure Bifröst, attention aux particularités en page suivante.

Vous êtes maintenant prêts pour la prochaine aventure.

Éléments spécifiques du jeu

Les aventures en mer

L'aventure de la deuxième manche se passe *« En haute mer »*, celle de la septième manche *« En mer inconnue »*. Pour ces aventures, mettez le sentier des Vikings de côté et posez le bateau viking sur le plateau de jeu à la place. Comme le bateau viking navigue sur la mer, posez les cartes Aventure et les marqueurs d'étape sous le bateau pour les aventures en mer, comme sur l'illustration. Placez la poupe du bateau viking comme départ pour tous les pions Vikings à hauteur de la case 0 du plateau de jeu.

Le bateau viking sera utilisé exactement de la même manière que le sentier des Vikings. **Toutes les explications de cette règle du jeu concernant le sentier des Vikings sont également applicables au bateau.** Toutefois, le bateau viking est un peu plus court : **seulement 12 cases** sont disponibles pour déplacer vos pions Vikings. Vous identifierez les cases grâce aux boucliers sur le côté du bateau.Ainsi, il arrive plus facilement que votre pion Viking quitte le bateau ; vous devez alors reculer sur la piste des points de victoire du nombre de cases correspondant au nombre de casques brisés représentés sur la dernière case de la carte Aventure et immédiatement quitter l'aventure.

Les cartes déplacement spéciales

Les différentes aventures des royaumes vikings comprennent aussi des cartes Déplacement spéciales. Contrairement aux cartes Déplacement habituelles, qui comportent des chiffres de 1 à 7, les cartes Déplacement spéciales comportent des chiffres allant de -4 à 8. Pour une carte Déplacement avec un chiffre négatif, reculez le sentier des Vikings de quelques cases, cependant jamais au-delà de la case 0. Mais les cartes Déplacement spéciales donnent surtout des consignes spécifiques pour une plus grande variété et un suspense supplémentaire. Ces consignes s'appliquent **uniquement aux joueurs qui participent encore à l'aventure en cours** au moment où la carte est retournée et qui n'ont donc pas encore quitté l'aventure. Sinon, la carte mentionnera « valable aussi pour les joueurs qui ont déjà quitté l'aventure ».
Si au cours d'une aventure, **plusieurs cartes Déplacement spéciales** avec des consignes contradictoires sont retournées, pour celles qui sont contradictoires, les consignes de la dernière carte Déplacement retournée sont applicables. Les actions des cartes Vikings sont prioritaires sur les consignes des cartes Déplacement spéciales, si elles sont contradictoires. La carte Déplacement spéciale « La malédiction de la cité des nains » par exemple associe la pioche d'une nouvelle carte Viking à la remise d'1 pièce d'or ; cependant, les joueurs qui réalisent l'action de la carte Viking *« Knut »* piochent 3 cartes Viking comme c'est l'usage pour *« Knut »*.

La dernière aventure du pont arc-en-ciel Bifröst

La partie se termine après la dernière aventure au *« pont arc-en-ciel Bifröst »* aux portes d'Asgard. Au cours de cette aventure, vous posez deux cartes Aventure sur le plateau de jeu. En outre, pour Bifröst, les marqueurs d'étape avec un **verso foncé** sont utilisés.

Avant de jouer cette aventure, comptez toutes vos cartes que vous n'avez **pas** envoyées au Valhalla. Vous **recevez 1 pièce d'or** pour chacune de ces cartes (Viking ou Dieux). **Rangez ensuite les cartes et votre bouclier Valhalla dans la boîte de jeu** ; ils ne seront plus utilisés pour l'aventure *Bifröst*.

Regardez maintenant les cartes qui se trouvaient auparavant sous votre bouclier Valhalla ; elles constituent votre nouvelle pioche pour l'aventure finale. Vous jouez donc l'aventure *Bifröst* avec les Vikings que vous avez précédemment envoyés au Valhalla.

Au début de *Bifröst*, vous ne pouvez plus acheter d'autres Vikings (la phase 1 « Achat de nouveaux Vikings » est donc supprimée). Seulement au cours de l'aventure Bifröst, cela reste possible grâce à quelques cartes spécifiques (et judicieux puisque les Vikings nouvellement achetés font immédiatement partie des cartes qui rapportent des points de victoire à la fin de la partie).

Vous pouvez uniquement quitter l'aventure *Bifröst* quand votre pion Viking (après la réalisation de la carte Aventure et de la carte Viking) aura atteint une case de la **deuxième** carte Aventure. De plus, vous ne pourrez pas envoyer de Vikings au Valhalla à la fin de *Bifröst* puisque vous êtes déjà arrivés chez les dieux.

Les cartes dieux

Chaque fois que vous recevez une carte Dieux (en atteignant un marqueur d'étape ou une case correspondante sur la carte Aventure), regardez les deux premières cartes de la pile des cartes Dieux. Gardez-en une et posez-la sous votre pioche.
Replacez l'autre carte sous la pile des cartes Dieux. Les cartes Dieux permettent de réaliser des actions très puissantes, mais ne peuvent être utilisées qu'**une seule fois**. Vous les jouez comme une carte Viking à partir de votre main, avancez votre pion Viking en fonction du nombre et réalisez l'action de la carte Dieux. Vous pouvez aussi renoncer à l'action de la carte Dieux et seulement avancer le pion Viking ; mais la carte Dieux est alors considérée comme étant jouée. À la fin de l'aventure (« 5. Départ pour l'aventure suivante »), toutes les cartes Dieux jouées sont remises sous la pile des cartes correspondantes. Il n'est donc pas possible d'envoyer des cartes Dieux au Valhalla et de les poser sous votre bouclier Valhalla (seules certaines cartes le permettent, par exemple la carte Dieux *« Thor »* ou la carte Déplacement *« L'horreur du chien des morts »*).

Fin de la partie

La partie est terminée quand vous aurez joué la dernière aventure *Bifröst*.
Vous sacrifiez ensuite l'or qui vous reste au *dieu des dieux Odin* : pour 3 pièces d'or que vous replacez dans la réserve générale, avancez de 1 case sur la piste des points de victoire.

Le joueur en dernière position sur la piste des points de victoire commence et compte les casques de toutes les cartes Viking qu'il possède **à la fin de la partie** : donc sur les cartes qu'il a réunies dans la pile Valhalla pendant la partie et sur les cartes qu'il a encore achetées à *Bifröst* (pas sur les cartes reposées dans la boîte de jeu). Puis il avance son jeton de points de victoire de 1 case sur la piste pour chaque casque.

Le joueur qui est ensuite le plus éloigné sur la piste des points de victoire fait de même jusqu'à ce que vous ayez tous converti vos cartes en points de victoire.

Le joueur qui est ensuite en tête sur la piste des points de victoire gagne la partie et *Heimdall*, le gardien du pont arc-en-ciel, l'autorise à entrer dans les halles *d'Asgard*. En cas d'égalité, le joueur qui possède le plus d'or non sacrifié à Odin gagne ; s'il y a toujours égalité, il y a plusieurs gagnants.

De manière générale : our de nombreuses étapes du jeu, il n'est pas nécessaire de les jouer les unes après les autres, vous pouvez, quand vous aurez acquis un peu d'expérience, les jouer simultanément. Si exceptionnellement, l'ordre des joueurs est important (par exemple lors de l'achat des Vikings, parce que le nombre de cartes Viking de l'étalage est limité), le joueur qui possède Odin commence, les autres joueurs suivent dans le sens des aiguilles d'une montre.

différentes structures des aventures

Les carnets de voyage

Pour votre première partie, cette règle du jeu vous a recommandé de jouer avec des aventures bien définies de *Midgard*, *Nidavellir* et *Vanaheim*.
Si vous voulez continuer la découverte de Saga des Vikings, pour vos prochaines parties, vous pouvez jouer les carnets de voyage ci-après et utiliser les aventures indiquées :

La route de l'or. Un voyage facile à jouer avec des aventures qui vous permettront d'amasser beaucoup d'or et ainsi d'acheter de nombreux Vikings : *La sorcière Völva (Ljosalfheim), Une côte inconnue (En haute mer), Ginnungagap, Le château enflammé (Muspellsheim), Le Palais des géants de glace, L'embuscade des démons des neiges (Niflheim), Le serpent de Midgard (En mer inconnue), Le pont arc-en-ciel Bifröst.*

L'appel des dieux. Un voyage plutôt facile avec des aventures qui vous permettront souvent de recevoir des cartes Dieux : *La cité forestière abandonnée (Svartalfheim), L'île trompeuse (En haute mer), La porte aux runes, L'esprit de la grotte (Nidavellir), Le désert de la vallée de la glace, Les gorges (Vanaheim), Le serpent de Midgard (En mer inconnue), Le pont arc-en-ciel Bifröst.*

Le voyage le plus long. Un voyage pas facile avec des aventures où vous devrez avancer d'un grand nombre de cases ; cependant, vous pourrez jouer les Vikings avec les valeurs élevées plus facilement que d'habitude : *Les terres funéraires des draugrs (Svartalfheim), Une côte inconnue (En haute mer), Le géant du feu Surtr, Ginnungagap (Muspellsheim), Les gardiens en pierre, Les gorges (Vanaheim), L'aigle géant Hräsvelgr (En mer inconnue), Le pont arc-en-ciel Bifröst.*

Les chemins de la gloire. Un voyage difficile avec des aventures qui vous permettront de collecter des points de victoire très facilement, mais vous constaterez que l'or aussi est important : *Le bois sacré (Ljosalfheim), Le démon des mers (En haute mer), La vieille ville des nains, L'esprit de la grotte (Nidavellir), Le palais d'Hymir, Le champ des survivants (Jötunheim), Le serpent de Midgard (En mer inconnue), Le pont arc-en-ciel Bifröst.*

Les compagnons de voyage. Un voyage difficile avec des aventures qui vous permettront certes de collecter facilement des cartes Viking supplémentaires, mais où vous serez exposés à de nombreux autres dangers : *L'arbre de vie (Ljosalfheim), L'île trompeuse (En haute mer), Le pont en or, Le chien de garde du monde des morts Garmr (Helheim), L'embuscade des démons de la neige, Le dragon jaloux Nidhöggr (Niflheim), L'aigle géant Hräsvelgr (En mer inconnue), Le pont arc-en-ciel Bifröst.*

Le chemin de la souffrance. Un voyage très difficile avec des aventures pendant lesquelles vous découvrirez tous les tourments des mondes des Vikings : *L'Irminsul des Alfes noirs (Svartalfheim), Le démon des mers (En haute mer), La ville des morts, Le chien des morts Garmr (Helheim), Le géant des glaces Skrymir, Le champ des survivants (Jötunheim), Les sorcières des mers (En mer inconnue), Le pont arc-en-ciel Bifröst.*

Vos royaumes, vos décisions

Votre voyage à travers les royaumes des Vikings sera différent à chaque partie. En effet, vous jouerez toujours 8 aventures, mais vous pouvez les regrouper différemment d'une partie à l'autre et ainsi définir la difficulté du jeu vous-mêmes.

Pour les aventures d'un niveau plus élevé, les règles détaillées sont plus nombreuses et il est plus difficile d'y jouer. Le choix d'aventures plus difficiles influence donc aussi fortement la durée de la partie.

Vous pouvez aussi regrouper les royaumes et aventures de votre partie vous-mêmes pour former votre propre carnet de voyage. Mais il est recommandé de respecter la structure représentée sur le diagramme :

Jouez d'abord une aventure faisant partie des *« royaumes verts »*, donc soit du royaume de *Midgard*, du royaume de *Ljosalfheim* ou du royaume de *Svartalfheim*, puis une aventure *En haute mer*. Jouez ensuite 2 aventures des *« royaumes des profondeurs »*, donc soit du royaume de *Nidavellir*, du royaume de *Muspellsheim* ou du royaume de *Helheim*. Suivies de 2 aventures des *« royaumes de glace »*, soit du royaume de *Vanaheim*, du royaume de *Niflheim* ou du royaume de *Jötunheim*. Ensuite 1 aventure *En mer inconnue*, suivie de l'aventure finale à *Bifröst* (composée de 2 cartes Aventure). Sélectionnez le nombre adéquat de cartes Aventure pour chaque royaume viking ; vous pouvez laisser faire le hasard ou choisir les aventures que vous voulez jouer puisque le niveau de difficulté des aventures d'un même royaume est sensiblement le même. Le diagramme ci-dessus indique le nombre de cartes Aventure et de cartes Déplacement spéciales coordonnées du royaume concerné que vous devrez utiliser.

Les experts de *La Saga des Vikings* peuvent aussi essayer de structurer leur partie tout à fait librement à partir de tous les royaumes vikings disponibles (et par exemple utiliser uniquement des aventures des « royaumes de glace ») ; mais n'oubliez pas que cela peut avoir d'importants effets sur l'équilibre de la partie (puisque par exemple les « royaumes de glace » sont très difficiles à maîtriser avec les cartes Viking du début d'une partie). Au lieu d'attribuer les marqueurs d'étape avec un verso clair aux différentes aventures avant la partie, vous pouvez aussi en piocher 3 au hasard dans votre réserve de 21 jetons avant chaque aventure, puis remettre et mélanger les marqueurs utilisés avec la réserve après l'aventure.

Remerciements

L'éditeur et les auteurs du jeu remercient particulièrement les testeurs qui les accompagnent dans de nombreuses aventures, Florian Hoppe, Michael Siegmund, Klaus Baumann, Gabi Oldenburg, Marvin Happel, Britta et Maximilian Fiore, Matthias Metzger, Ellen Maria Ernst et Johannes Reinisch, et surtout le poète islandais *Snorri Sturluson* (1179 – 1241), sans lequel, grâce à son recueil de légendes *« Snorra-Edda »*, une grande partie des connaissances actuelles concernant la mythologie nordique aurait été perdue.

Certains lieux, acteurs et certaines histoires de la mythologie nordique ont été conservés dans de nombreuses légendes et chansons, souvent avec des contradictions, d'autres n'apparaissent que dans quelques récits, et souvent seulement de façon marginale.
Quand les sources de la mythologie nordique étaient insuffisantes, l'imagination des auteurs du jeu s'en est donnée à cœur joie. Neil Gaimon a raison quand il écrit dans son excellent livre « Nordische Mythen et Sagen » (Mythes et légendes nordiques) : *« Ce qui est justement formidable avec les mythes, c'est que le vrai bonheur est de les raconter soi-même. »*

Glossaire des cartes

Par Odin ! Ce n'est pas marqué dans la règle du jeu ! Le glossaire ci-après détaille les règles spécifiques à certaines cartes. Si une situation de jeu n'est pas prévue dans cette règle du jeu, demandez-vous ce que ferait un Viking. Parmi les interprétations possibles, choisissez alors la plus courageuse et celle avec la plus grande portée. Jouez simplement comme le ferait un Viking !

Cartes Viking

Harald: si vous jouez cette carte Viking, votre pion Viking reste en place après le déplacement suite à la carte Déplacement. Malgré cela, vous pourrez bénéficier d'une prime ou subir une pénalité.

Kjer: avec cette carte Viking, vous pourrez décider d'avancer votre pion Viking de 2 ou de 6 cases sur le sentier des Vikings.

I. Midgard

Lasse: si vous jouez cette carte Viking, vous pouvez immédiatement poser une carte (Viking ou Dieux) supplémentaire de votre main sous votre pioche et prendre 1 pièce d'or en échange. Mais ceci réduit le nombre des cartes de votre main puisque, comme d'habitude, vous piochez certes une carte Viking dans votre pioche pour la carte *Lasse* jouée, mais pas pour remplacer la carte posée sous la pioche.

Halvar: avec cette carte Viking, vous pourrez décider d'avancer ou de reculer votre pion Viking de 2 cases sur le sentier des Vikings.

Ingrid: quand vous aurez joué cette carte Viking, vous pourrez prendre 2 pièces d'or ou 1 point de victoire chaque fois que vous atteignez un marqueur d'étape pendant cette aventure. Cela peut être le cas directement quand vous jouez la carte *Ingrid*, mais aussi plus tard, et même plusieurs fois au cours de l'aventure. Bien entendu, vous recevez aussi la prime associée au marqueur d'étape.

Knut: après avoir joué cette carte Viking, ne piochez pas 1 carte Viking dans votre pioche comme d'habitude, mais 3.

II. Ljosalfheim

Sigrun: avec cette carte Viking, vous pourrez décider d'avancer votre pion Viking de 1 case sur le sentier des Vikings ou de le reculer de 3 cases.

Ansgar: après avoir joué cette carte Viking, ne prenez pas 1 carte Viking dans votre pioche comme d'habitude, mais 2.

Jorik: après avoir joué cette carte Viking, vous pouvez acheter 1 Viking de l'étalage contre paiement du nombre de pièces d'or indiqué sur la carte. Ajoutez le Viking acheté à votre main. Cela augmente le nombre des cartes de votre main puisque, comme d'habitude, vous prenez une carte Viking dans votre pioche pour remplacer la carte Jorik jouée. Cette action peut aussi être réalisée à Bifröst ; elle a alors l'avantage que la nouvelle carte Viking se trouve immédiatement avec les cartes qui rapportent des points de victoire à la fin de la partie.

Olav: dès que vous aurez joué cette carte Viking, elle vous dispense de donner des pièces d'or en toute occasion dans cette aventure (par exemple comme pénalité pour un marqueur d'étape ou sur la carte Aventure ou suite à une carte Déplacement spéciale). À la place, vous recevrez le nombre de pièces d'or équivalent à ce que vous auriez dû payer sans Olav. La carte n'est pas valable quand vous donnez de l'or volontairement (par exemple pour acheter un Viking ou pour certaines actions).

III. Svartalfheim

Erik: avec cette carte, votre pion Viking recule de 6 cases sur le sentier des Vikings.

Ellen: dès que vous avez joué cette carte Viking, vous recevrez au cours de cette aventure 2 points de victoire à chaque fois que vous **devrez** payer des pièces d'or pour un motif quelconque au cours de cette aventure (par exemple comme pénalité pour un marqueur d'étape ou sur la carte Aventure, ou pour une carte Déplacement spéciale). Mais vous recevrez ces points de victoire uniquement si vous pouvez donner la totalité des pièces d'or réclamées. La carte n'est pas valable quand vous donnez de l'or volontairement (par exemple pour acheter un Viking ou pour certaines actions).

Magnus: directement après avoir joué cette carte Viking, vous pourrez poser un nombre au choix de cartes restant dans votre main (même aucune) sous votre pioche et piocher le même nombre de cartes. Ensuite, ne prenez pas 1 carte Viking dans votre pioche comme d'habitude, mais 2. Le nombre de cartes de votre main augmente donc.

Gunnar: le joueur qui joue cette carte Viking reçoit immédiatement 2 pièces d'or.

IV. Nidavellir

Ulf: avec cette carte, votre pion Viking recule de 1 case sur le sentier des Vikings.

Britta: quand vous aurez joué cette carte Viking, vous recevrez 1 point de victoire supplémentaire chaque fois que vous recevez des points de victoire dans cette aventure (en prime pour un marqueur d'étape ou pour la carte Aventure, pour des cartes Viking et Dieux, ou pour une carte Déplacement spéciale). Cette action permanente peut aussi survenir plusieurs fois au cours d'une aventure. Toutefois, vous ne recevrez qu'une fois 1 point de victoire supplémentaire par coup, même si vous deviez recevoir de l'or plusieurs fois (par exemple pour l'action d'un Viking et pour un marqueur d'étape).

Christian: quand vous jouez cette carte Viking, vous recevez immédiatement 1 pièce d'or pour chaque autre Viking que vous avez déjà joué au cours de cette aventure (mais pas pour la carte *Christian* que vous venez de jouer ni pour les cartes Dieux).

V. Muspellsheim

Gunhild: après avoir joué cette carte Viking, vous pouvez acheter 1 Viking de l'étalage. Celui-ci coûtera toujours 2 pièces d'or, quel que soit le prix indiqué sur la carte. Glissez la nouvelle carte Viking sous votre pioche. Cette action peut aussi être réalisée à *Bifröst* ; elle a alors l'avantage que la nouvelle carte Viking se trouve immédiatement avec les cartes qui rapportent des points de victoire à la fin de la partie.

Alfred: une fois que vous aurez joué cette carte Viking, ce n'est pas un seul Viking que vous pourrez glisser sous votre bouclier Valhalla à la fin de l'aventure comme d'habitude, mais encore un deuxième. Il peut aussi s'agir *d'Alfred* lui-même. Cependant, le deuxième Viking doit avoir été joué au cours de cette aventure. **Important :** vous ne pourrez pas réaliser cette action à *Bifröst*, parce que vous n'aurez plus de bouclier Valhalla.

Tjure: une fois que vous aurez joué cette carte Viking, choisissez une autre carte Viking (et pas une carte Dieux) que vous avez déjà jouée au cours de cette aventure. Avancez votre pion Viking sur le sentier des Vikings du nombre de cases indiqué sur la carte Viking que vous avez choisie. Pour les cartes avec plusieurs chiffres, vous pourrez choisir le chiffre que vous voulez utiliser pour *Tjure*, peu importe le chiffre que vous aviez choisi précédemment au moment de jouer cette carte. *Tjure* ne peut pas être la première carte jouée. Si d'autres cartes se réfèrent à un certain nombre sur une carte Viking (par exemple la carte Déplacement spéciale « le secret des gardiens en pierres »), cela ne concerne jamais *Tjure* parce que cette carte ne mentionne aucun chiffre.

VI. Helheim

Sören: une fois que vous aurez joué cette carte Viking, vous recevrez 1 pièce d'or supplémentaire chaque fois que vous recevrez des pièces d'or au cours de cette aventure (par exemple comme prime pour un marqueur d'étape ou sur la carte Aventure, mais aussi pour une carte Dieux ou une carte Déplacement spéciale).

Alva: quand vous jouez cette carte Viking, vous recevrez 1 pièce d'or pour chaque carte Déplacement (normale ou spéciale) avec les chiffres 5, 6 ou 7 dans l'étalage à ce moment.

Mats: une fois que vous aurez joué cette carte Viking, vous pourrez regarder les 2 premières cartes Déplacement de la pioche sans les montrer aux autres joueurs. Replacez ensuite les cartes sur la pioche sans modifier leur ordre initial. Si la pioche comporte moins de 2 cartes Déplacement, vous ne pourrez regarder que le nombre de cartes disponibles.

VII. Vanaheim

Sven: avec cette carte Viking, vous pourrez décider d'avancer votre pion Viking de 4 cases sur le sentier des Vikings ou de le reculer de 4 cases. the Viking trail.

Helge: cette carte Viking ne comporte aucune action, mais de nombreux points de victoire.

VIII. Niflheim

Leif: après avoir joué cette carte Viking, vous pouvez acheter 1 Viking de l'étalage contre paiement du nombre de pièces d'or indiqué sur la carte. Glissez immédiatement le Viking sous votre bouclier Valhalla. **Important :** vous ne pourrez pas réaliser cette action à Bifröst, parce que vous n'aurez plus de bouclier Valhalla.

Jari: une fois que vous aurez joué cette carte Viking, vous recevrez 1 pièce d'or chaque fois qu'un adversaire reçoit des pièces d'or au cours de cette aventure (par exemple comme prime pour un marqueur d'étape ou sur la carte Aventure, comme action pour une carte Viking ou pour une carte Dieux ou une carte Déplacement spéciale). Mais si vous avez quitté l'aventure et qu'un adversaire reçoit de l'or **ensuite**, vous repartirez les mains vides. Toutefois, vous recevrez l'or pour tous les adversaires qui quittent l'aventure au cours du même coup que vous. Cependant, vous ne recevrez qu'une fois 1 pièce d'or **par coup** d'un adversaire, même si celui-ci reçoit plusieurs fois de l'or pendant ce coup (par exemple pour une action d'un Viking et un marqueur d'étape).

IX. Jotunheim

Thorsten: quand vous jouez cette carte Viking, avancez d'1 case sur le sentier des Vikings pour chaque autre Viking que vous avez déjà joué au cours de cette aventure (mais pas pour la carte *Thorsten* que vous venez de jouer). Si *Thorsten* est la première carte que vous jouez, votre pion Viking n'avance pas. Si d'autres cartes se réfèrent à un certain nombre sur une carte Viking (par exemple la carte Déplacement spéciale « le secret des gardiens en pierres »), cela ne concerne jamais *Thorsten* parce que cette carte ne mentionne aucun chiffre.

Ole: une fois que vous aurez joué cette carte Viking, vous recevrez immédiatement 2 points de victoire. Mais Ole réduit le nombre des cartes de votre main parce que, exceptionnellement, vous ne piochez aucune carte pour le remplacer. Comme toujours, la réalisation d'une action n'est pas obligatoire.

Cartes Dieux

Loki, dieu du feu et de la ruse : dès que vous jouez cette carte Dieux, vous avancez de 3 cases sur le sentier des Vikings et recevez les primes éventuelles ou subissez les pénalités. Vous pourrez ensuite choisir une action parmi les cartes Viking (pas les cartes Dieux) de vos adversaires dans l'étalage (donc aussi celles qui viennent d'être retournées en même temps que Loki) et réaliser cette action une fois. Même les actions permanentes ne peuvent être réalisées qu'une seule fois. Vous n'avancez pas du nombre indiqué sur la carte Viking choisie. L'adversaire réalise l'action de la carte Viking que vous avez choisie comme d'habitude.

Idun, déesse de l'immortalité : dès que vous avez joué cette carte Dieu, vous pouvez immédiatement remettre une autre carte de votre main (Viking ou Dieux) dans la boîte de jeu et la remplacer par n'importe quel Viking de l'étalage conformément aux règles d'achat, sans donner de pièce d'or. Cette action peut aussi être réalisée à Bifröst ; elle a alors l'avantage que la nouvelle carte Viking se trouve immédiatement avec les cartes qui rapportent des points de victoire à la fin de la partie.

Njörd, dieu de la mer : dès que vous jouez cette carte Dieux, vous avancez de 5 cases sur le sentier des Vikings et recevez les primes éventuelles ou subissez les pénalités. Vous pouvez ensuite **regarder** toutes les cartes de votre pioche, y choisir une carte Viking (pas de carte Dieux) et la jouer immédiatement. Avancez du nombre de cases sur le sentier des Vikings, prenez les primes éventuelles ou subissez les pénalités et réalisez l'action du Viking.
Mélangez les autres cartes de votre pioche et remettez la pile en place. Prenez ensuite une carte Viking dans votre pioche pour remplacer Njörd, et une deuxième carte pour remplacer l'autre carte de votre main jouée.

Heimdall, gardien des dieux : dès que vous avez joué cette carte Dieux, vous pourrez immédiatement glisser jusqu'à 3 cartes (Viking ou Dieux) de votre main sous votre bouclier Valhalla. Mais Heimdall réduit ainsi le nombre des cartes de votre main puisque vous piochez certes une carte Viking pour le remplacer, mais pas pour remplacer les cartes posées sous votre bouclier Valhalla. **Important :** vous ne pourrez pas réaliser cette action à Bifröst, parce que vous n'aurez plus de bouclier Valhalla.

Freyja, déesse de la fertilité : dès que vous avez joué cette carte Dieux, vous pourrez immédiatement glisser une carte (Viking ou Dieux) de votre main sous votre pioche et recevrez 3 points de victoire en échange. Mais Freyja réduit ainsi le nombre des cartes de votre main puisque vous piochez certes une carte Viking pour la remplacer, mais pas pour remplacer la carte posée sous votre pioche.

Thor, dieu du tonnerre : ès que vous avez joué cette carte Dieux, vous pourrez immédiatement **regarder** les cartes de votre pioche (Viking ou Dieux), en choisir une et la glisser sous votre bouclier Valhalla. Prenez ensuite la quantité de pièces d'or indiquée sur la carte ; si la carte ne mentionne aucune pièce d'or, vous pourrez malgré tout réaliser cette action, mais sans recevoir d'or. Mélangez les autres cartes de votre pioche et remettez la pile en place. Prenez ensuite une carte Viking dans votre pioche pour remplacer Thor.
Important : vous ne pourrez pas réaliser cette action à Bifröst, parce que vous n'aurez plus de bouclier Valhalla.

Gullveig, déesse de l'or : quand vous jouez cette carte Dieux et que vous recevez des points de victoire grâce à Gullveig (par exemple en prime pour un marqueur d'étape, pour la carte Aventure ou pour une carte Viking ou Déplacement), vous recevrez en plus des points de victoire le double de pièces d'or.

Hel, déesse des morts : dès que vous avez joué cette carte Dieux, vous pourrez immédiatement **regarder** les cartes sous votre bouclier Valhalla, en choisir une (Viking ou Dieux) et la remettre dans la boîte de jeu. Avancez de 4 cases sur la piste des points de victoire. Mais n'oubliez pas qu'à la fin de la partie, vous ne recevrez pas de points de victoire pour les casques de la carte retirée du jeu. **Important :** vous ne pourrez pas réaliser cette action à Bifröst, parce que vous n'aurez plus de bouclier Valhalla.

Cartes déplacement spéciales

Sauf si les cartes Déplacement ou les explications ci-après prévoient des règles différentes, les cartes Déplacement sont en principe valables uniquement pour les joueurs qui n'ont pas encore quitté l'aventure. Si au cours d'une aventure, plusieurs cartes Déplacement spéciales avec des consignes contradictoires sont retournées, les consignes de la dernière carte Déplacement retournée sont applicables.

I. Midgard

La ruse des femmes trolls : quand cette carte Déplacement est retournée, on n'avance pas le sentier des Vikings. Cependant, vous devez tous immédiatement poser 1 carte Viking (pas de carte Dieux) de votre main sous votre pioche. Cela diminue le nombre des cartes de votre main puisque vous ne piochez pas de carte pour remplacer celle posée sous la pioche. Piochez comme d'habitude une carte pour remplacer la carte Viking que vous avez jouée ensuite.

L'aura du démon de la forêt : quand cette carte Déplacement est retournée, le joueur en tête sur le sentier des Vikings à ce moment-là (et qui n'a pas encore quitté l'aventure) reçoit immédiatement 1 point de victoire. Si plusieurs joueurs sont à égalité, chacun d'entre eux reçoit 1 point de victoire.

La légende de la cité perdue : quand cette carte Déplacement est retournée, vous pouvez tous décider de reculer immédiatement de 1 point de victoire et de prendre en échange 3 pièces d'or.

II. Ljosalfheim

Le miracle du bois sacré : quand cette carte Déplacement est retournée, reculez le sentier des Vikings de 1 case. Puis prenez tous 1 carte Viking dans votre pioche. Le nombre de cartes de votre main augmente donc.

La conjuration de la sorcière : Atant que cette carte Déplacement se trouve dans l'étalage, vous recevez tous 1 pièce d'or de moins que le nombre indiqué chaque fois que vous recevez des pièces d'or dans cette aventure (comme prime pour un marqueur d'étape ou la carte Aventure, par des cartes Viking et Dieux, ou pour une carte Déplacement spéciale). Les joueurs ayant déjà quitté l'aventure au moment où cette carte Déplacement a été retournée ne sont pas concernés, même s'ils reçoivent de l'or ultérieurement (pour des cartes spécifiques).

La superstition de l'arbre de vie : quand cette carte Déplacement est retournée, prenez tous la première carte Viking de votre pioche et regardez-la. Décidez si vous la reposez face cachée sur le dessus de la pile ou sous la pile.

III. Svartalfheim

Les jurons des draugrs : tant que cette carte Déplacement se trouve dans l'étalage, pour chaque carte jouée (Viking ou Dieux) avec un 6 ou plus, avancez de 5 cases sur le sentier des Vikings. Les cartes avec des chiffres jusqu'à 5 ne sont pas concernées, ni les autres cartes Déplacement.

La convoitise pour Irminsul : quand cette carte Déplacement est retournée, reculez le sentier des Vikings de 3 cases. Au cours de cette aventure, vous ne pouvez pas poser sous votre bouclier Valhalla un Viking qu'un autre joueur a déjà joué pendant cette aventure (ni au cours de l'aventure pour des cartes Viking ou Dieux, ni comme d'habitude à la fin de l'aventure). Sont considérées comme
« jouées » les cartes Viking étalées devant vous, ne sont pas « joués » les Vikings que vous posez sous la pioche, sous le bouclier Valhalla ou dans la boîte de jeu. Les joueurs ayant déjà quitté l'aventure au moment où cette carte Déplacement a été retournée ne sont pas concernés, ils peuvent donc envoyer des Vikings au Valhalla à la fin de l'aventure comme d'habitude.

L'or de la cité forestière : dès que cette carte Déplacement se trouve dans l'étalage, vous recevez 1 pièce d'or chaque fois que vous jouez vous-même une carte Viking (pas de carte Dieux) avec un 4, 5, ou 6. Sont considérées comme « jouées » les cartes Viking étalées devant vous, ne sont pas
« joués » les Vikings que vous posez sous la pioche, sous le bouclier Valhalla ou dans la boîte de jeu.

IV. Nidavellir

Le sortilège de la porte aux runes : tant que cette carte Déplacement se trouve dans l'étalage, vous recevez 1 point de victoire supplémentaire chaque fois que vous recevez des points (par exemple pour un marqueur d'étape, ou sur la carte Aventure, ou pour l'action d'un Viking ou pour une carte Dieux ou Déplacement).

La malédiction de la cité des nains : tant que cette carte Déplacement se trouve dans l'étalage, ne prenez pas comme d'habitude une nouvelle carte Viking dans votre pioche pour remplacer une carte Viking jouée.
En fait, vous devez donc terminer cette aventure avec votre main actuelle. Mais après chaque carte Viking jouée, vous pouvez décider de payer 1 pièce d'or pour piocher une carte malgré tout. Piocher pour une autre raison, par exemple pour un marqueur d'étape, certaines cartes Déplacement ou certains Vikings, tels que *Knut, Ansgar* ou *Magnus*, ne coûte toujours rien.

Le sortilège du génie de la grotte : quand cette carte Déplacement est retournée, vous ne devez pas jouer 1 carte Viking comme d'habitude, mais 2, l'une après l'autre. Déplacez d'abord votre pion Viking en fonction de la première carte Viking, récoltez les primes ou payez les pénalités pour les marqueurs d'étape ou la carte Aventure, et réalisez l'action de cette première carte. Puis faites la même chose (déplacement, primes/pénalités, action) – sans piocher une carte Viking – en fonction de la deuxième carte Viking. Comme vous avez joué 2 cartes Viking, piochez aussi 2 cartes. Ce n'est qu'après que vous pouvez quitter l'aventure si vous avez atteint la carte Aventure. Si vous avez moins de 2 cartes dans votre main, cette carte Déplacement ne s'applique pas. À partir de la prochaine carte Déplacement, jouez de nouveau 1 Viking comme d'habitude.

V. Muspellsheim

La peur de Surt : tant que cette carte Déplacement se trouve dans l'étalage, ne prenez pas comme d'habitude une nouvelle carte Viking dans votre pioche pour remplacer une carte Viking jouée. En fait, vous devrez donc terminer cette aventure avec votre main actuelle. Cependant, seule la pioche habituelle de la carte de remplacement est exclue ; piocher pour une autre raison, par exemple pour un marqueur d'étape, certaines cartes Déplacement ou certains Vikings, tels que *Knut, Ansgar* ou *Magnus*, est toujours possible.

Le voile de Ginnungagap : quand cette carte Déplacement est retournée, chacun peut prendre 1 pièce d'or pour chaque Viking femme qu'il a déjà jouée lui-même pendant cette aventure. C'est la seule carte pour laquelle le sexe du Viking est exceptionnellement important.

Le mystère du château enflammé : dès que cette carte Déplacement est retournée, comptez tous **immédiatement** vos pièces d'or. Le joueur avec le plus petit nombre de pièces d'or pioche deux cartes Dieux de la pile, en prend une dans sa main et repose l'autre sous la pile des cartes Dieux. Si plusieurs joueurs ont le même nombre de pièces d'or, chacun reçoit une carte Dieux. Cette carte Déplacement est valable même pour les joueurs ayant déjà quitté l'aventure au moment où elle a été retournée.

VI. Helheim

Le souffle de la ville des morts : quand cette carte Déplacement est retournée, vous pouvez immédiatement regarder les cartes sous votre bouclier Valhalla, y choisir une carte Viking (pas de carte Dieux) et poser celle-ci sous votre pioche. Ce Viking est de nouveau à votre disposition. De plus, avancez sur la piste des points de victoire du nombre de cases correspondant au nombre de casques sur la carte Viking. **Important :** cette action ne peut **pas** être réalisée à Bifröst, parce que vous n'aurez plus de bouclier Valhalla.

La tentation du pont en or : quand cette carte Déplacement est retournée, ceux qui ont déjà joué une ou plusieurs cartes Viking (pas les cartes Dieux) avec un 3 au cours de cette aventure doivent rendre 2 pièces d'or à la réserve. Les joueurs qui ne possèdent pas 2 pièces d'or doivent restituer tout leur or et reculer de 1 case sur la piste des points de victoire.

L'horreur du chien des morts : quand cette carte Déplacement est retournée, reculez le sentier des Vikings de 2 cases. Ensuite, vous devez tous immédiatement regarder la première carte de votre pioche et poser celle-ci sous votre bouclier Valhalla (même s'il s'agit d'une carte Dieux).
Important : si cette carte est retournée dans Bifröst, il faut certes reculer le sentier des Vikings, mais la consigne de la carte ne sera pas réalisée puisque vous n'avez plus de bouclier Valhalla.

VII. Vanaheim

La terreur de la vallée de la glace : chaque joueur qui, après avoir déplacé son pion Viking pour une carte Déplacement et pour sa carte Viking, atteint une case de la carte Aventure ou dépasse la carte Aventure quitte l'aventure avec ce coup. Le joueur qui arrive sur la carte Aventure avec la carte Déplacement, mais quitte de nouveau la carte Aventure avec un Viking portant un chiffre négatif, n'est pas concerné par « La terreur de la vallée de la glace ». Le joueur qui était déjà placé sur une case de la carte Aventure quand cette carte est retournée termine ce coup et doit ensuite quitter l'aventure. À Bifröst, cette carte concerne la deuxième des deux cartes Aventure.

Le secret des gardiens en pierre : tant que cette carte Déplacement se trouve dans l'étalage, il est intéressant pour vous de choisir une carte Viking dont le chiffre est aussi choisi au moins par un autre joueur quand vous choisissez secrètement une carte. Ainsi, vous pouvez en effet prendre immédiatement 2 cartes dans votre pioche. En plus, vous pouvez piocher une carte Viking pour remplacer la carte jouée comme d'habitude. Les cartes Viking sans chiffre ou avec plusieurs chiffres et les cartes Dieux ne sont pas prises en compte pour la comparaison des chiffres.

La brume de la gorge : quand cette carte Déplacement est retournée, vous pouvez tous immédiatement poser une carte (Viking ou Dieux) de votre main sous votre bouclier Valhalla. Cela diminue le nombre des cartes de votre main puisque vous ne piochez pas de carte pour remplacer celle posée sous votre bouclier Valhalla.

VIII. Nidhéim

La tentation des esprits de la glace : quand cette carte Déplacement est retournée, vous pouvez donner 2 pièces d'or pour la carte Viking que vous jouerez immédiatement après et augmenter ou diminuer le chiffre de cette carte Viking de 1, c'est-à-dire avancer ou reculer d'1 case supplémentaire sur le sentier des Vikings.

La malédiction des démons des neiges : tant que cette carte Déplacement est dans l'étalage et que vous subissez une pénalité à cause d'une case sur la carte Aventure, vous devrez payer 2 pièces d'or supplémentaires en plus de la pénalité. Ceci peut aussi arriver plusieurs fois au cours de la même aventure. Mais ce n'est pas valable pour les pénalités dues à un marqueur d'étapes, au dépassement de la carte Aventure et pour les pénalités dues à des cartes Déplacement.

La prédiction de Nidhöggr : quand cette carte Déplacement est retournée, chaque joueur peut immédiatement restituer 2 de ses pièces d'or à la réserve et, en échange, avancer de 1 case sur la piste des points de victoire. Chaque joueur peut le réaliser jusqu'à trois fois.

IX. Jötunheim

Le souvenir de Skrymir : quand cette carte Déplacement est retournée, reculez le sentier des Vikings de 4 cases. Ensuite, tous les joueurs peuvent regarder les 3 premières cartes de leur pioche, changer l'ordre de ces cartes à volonté, puis les reposer sur le dessus de la pioche.

L'ombre des survivants : quand cette carte Déplacement est retournée, avancez le sentier des Vikings de 3 cases. Après, aucun joueur ne peut jouer une carte Viking et donc avancer de cases supplémentaires. Comme aucun joueur n'a joué de carte, personne ne pioche une carte de remplacement. Les primes et pénalités applicables sont celles de l'endroit où vous avez été déplacés par « L'ombre des survivants ». Vous pouvez décider de quitter l'aventure si vous avez atteint la carte Aventure.

Attention : cette carte ne signifie pas que vous ne jouerez plus aucune carte Viking pendant tout le restant de l'aventure. Pour tous les joueurs qui n'ont pas quitté l'aventure ici, la prochaine carte Déplacement est ensuite retournée comme d'habitude et chacun doit de nouveau normalement jouer une carte.

L'aura d'Hymir : quand cette carte Déplacement est retournée, chaque joueur peut prendre une carte Viking au choix dans l'étalage et la mettre sous sa pioche. Il ne faut pas donner de pièces d'or. Prenez les cartes dans l'ordre défini par Odin.

explication des symboles

Gagner des points de victoire

Perdre des points de victoire

Recevoir des pièces d'or

Devoir payer des pièces d'or

Recevoir une carte Viking de l'étalage sans payer de pièces d'or

Devoir remettre une carte Viking jouée dans la boîte de jeu

Prendre une carte Viking de votre pioche dans la main

Recevoir une carte Dieux

Pouvoir poser une carte de la main sous le bouclier Valhalla

Pouvoir prendre un jeton Prophétie

Atteindre ou dépasser une case de ce type entraîne une pénalité

Action immédiate

Action permanente

Action de pioche

Action de fin d'aventure

Des marqueurs d'étapes sont posés sur ces cases du plateau de jeu

Posez votre pion Viking sur cette case au début d'une aventure

Vous pouvez poser vos pions Viking sur ces cases du bateau

mentions légales

Les auteurs et l'éditeur remercient tous les joueurs qui ont testé le jeu et les relecteurs de la règle du jeu.

Subject to change without notice.

Auteurs : Christian Fiore, Knut Happel
www.spielziel.com

Illustrations: Michael Menzel
atelier-krapplack.de

Graphisme : Fiore Gmbh
www.fiore-gmbh.de

Rédaction : Thorsten Gimmler

Traduction : Birgit Irgang

GAMEPLAY VIDEO

Schmidt Spiele GmbH
Lahnstraße 21
D-12055 Berlin
www.schmidtspiele.de
www.schmidtspiele-shop.de