

MARAUDEURS DE MIDGARD

RÈGLES DU JEU

SKIP THE
RULEBOOK!



Scan to watch a
quick How To
Play video!



MARAUDEURS DE MIDGARD

2-4 joueurs • 60-120 minutes

DESCRIPTION DU JEU

Dans **Maraudeurs de Midgard**, vous êtes le maître d'un drakkar et de son petit mais loyal équipage. Votre but est de trouver la gloire et devenir le maraudeur le plus redouté des mers de Midgard. Recrutez de téméraires Vikings dans votre équipage. Découvrez la destinée qui se cache pour vous dans les osselets sacrés. Pourfendez des monstres marins et combattez les Draugar. Pillez forteresses et villages et forcez les contrées voisines à vous rendre tribut si elles ne veulent pas être conquises. Mènerez-vous votre clan dans une aventure digne d'être chantée par les scaldes pour l'éternité ? Ou bien laisserez-vous les sagas de vos rivaux être déclamées dans les halles du Valhalla au lieu de la vôtre ?

OBJECTIF

Le but du jeu est d'avoir le plus de **Gloire** à la fin de six tours.

Les joueurs gagnent de la **Gloire** en découvrant de puissants artefacts, en pillant forteresses et villages, en remplissant des prophéties, en soumettant des territoires et en gagnant des batailles en mer.



COMPOSANTS



1 plateau de jeu



4 marqueurs de score



8 pions de Drakkar



62 cartes de Butin de village



76 cartes de Butin de forteresse



1 jeton de Premier joueur



1 Drakkar d'honneur



24 cartes d'Expédition



45 cartes de Combat en mer



34 cartes de Prophétie



66 cartes de Maraudeur



20 petits jetons de Faveur,
5 grands jetons de Faveur*

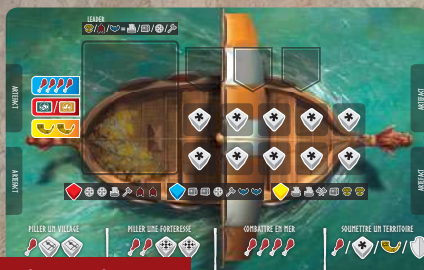


30 petits jetons de Nourriture,
10 grands jetons de Nourriture*



14 jetons de Terreur*

* il n'y a pas de limite au nombre de jetons de Faveur, Nourriture ou Terreur en jeu. Si vous n'avez plus de jetons, remplacez-les avec autre chose.



4 plateaux de joueur

* valant 5 Gloire

* valant 5 Nourriture



15 pions de Ferme



15 pions de Mur



15 pions de Bastion



1 marqueur de tour



60 dés d'Equipe
(20 de chaque couleur)



6 dés de Combat



54 tuiles de Territoire soumis



12 tuiles d'Amélioration de drakkar



2 cartes de référence

MISE EN PLACE

- 1 Placez le **plateau de jeu** au milieu de votre espace disponible et placez le **marqueur de tour** sur la case 1 (le plateau affiché est celui pour 3-4 joueurs. Retournez le plateau si vous jouez à deux).
- 2 Donnez le **marqueur de Premier joueur** à la personne ayant le plus récemment trouvé la gloire au combat (sinon le Premier joueur peut être désigné aléatoirement). Dans une partie à trois joueurs, donnez aussi au Premier joueur le **Drakkar d'honneur**. Le Drakkar d'honneur fonctionne comme un Drakkar supplémentaire pour le joueur qui le contrôle.

- 3 Donnez à chaque joueur :



1 **plateau de joueur**

1 **pion de Drakkar** et 1 **marqueur de score**
(à deux joueurs, chaque joueur prend 2 pions de Drakkar)

1 **jeton de Faveur**



- 4 Dans le sens des aiguilles d'une montre, le Premier joueur prend 4 **jetons de Nourriture**, le second prend 5 Nourriture, le troisième prend 6 Nourriture et le dernier joueur en prend 7.
- 5 Chaque joueur place son marqueur de score sur la case 0 de la piste de Gloire.
- 6 Séparez les paquets de cartes d'**Expédition**, de **Combat en mer**, de **Butin de village**, de **Butin de forteresse**, de **Maraudeurs** et de **Prophétie**. Mélangez-les séparément et placez-les sur les emplacements correspondants du plateau de jeu.
- 7 Chaque joueur prend deux cartes de Maraudeur de la pioche. Les joueurs lancent les dés indiqués en haut à gauche de ces cartes et les placent sur leur plateau de joueur. Ils décident de les **Rallier**, de les **Spécialiser** ou de les **Promouvoir** selon les règles de **Recrutement de Maraudeurs** (page 7, lisez la section en entier avant de faire votre première partie).
- 8 Dans chaque **Zone d'action**, remplissez les espaces vides avec des cartes en fonction du nombre de joueurs (voir p. 6).
- 9 Triez les **tuiles de Territoire** par type et mélangez-les. Puis, placez-les sur les emplacements correspondants.
- 10 Lancez deux **dés d'équipage** de chaque couleur et placez sur les emplacements correspondants de la Zone d'action « **Commercer au village** ».
- 11 Placez les **tuiles d'Amélioration de drakkar** sur les emplacements correspondants dans la Zone d'action « **Piller un village** ».
- 12 Placez les dés, les jetons de **Nourriture** et de **Faveur**, les pions de **Mur**, de **Ferme** et de **Bastion** dans une réserve accessible à tous les joueurs.





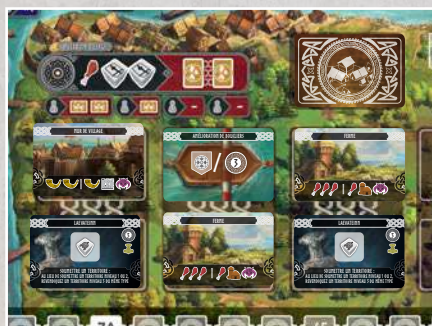
MISE EN PLACE (SUITE)

Durant la mise en place initiale du jeu, puis au début de chaque tour suivant, préparez chaque Zone d'action comme suit :



Commercer au village : Placez une carte de Prophétie, face visible, sur chacun des emplacements. Puis lancez deux dés de chaque couleur et placez-les dans les espaces prévus à cet effet.

Combattre en mer : Placez des cartes de Combat en mer, face visible, dans chaque emplacement prévu à cet effet, en fonction du nombre de joueurs.



Piller un village : Placez les cartes de Butin de village, face visible, dans chaque emplacement à cet effet, en fonction du nombre de joueurs.

Piller une forteresse : Placez les cartes de Butin de forteresse, face visible, dans chaque emplacement à cet effet, en fonction du nombre de joueurs.



Recruter des maraudeurs : Placez les cartes de Maraudeur, face visible, dans chaque emplacement prévu à cet effet, en fonction du nombre de joueurs. Chaque espace est conçu pour accueillir une carte à l'horizontale et une autre à la verticale, de façon à pouvoir accéder facilement à toute l'information.

DÉROULEMENT D'UNE PARTIE

Maraudeurs de Midgard se joue en six tours, durant lesquels vous ferez naviguer votre drakkar entre les différents lieux du pays. Vous mènerez vos guerriers vikings dans le siège de puissantes forteresses et dans des raids sur de paisibles villages. Les mers elles-mêmes sont pleines de dangers et vous rencontrerez d'autres pillards, des Draugar et même peut-être un des terribles rejetons de Jormungandr. Votre équipage gagnera en puissance à mesure que vous équiperez votre drakkar de puissants Artefacts et d'améliorations. Les joueurs vont tour à tour choisir des lieux à piller et se partager le Butin.

Une fois le sixième tour achevé, les joueurs calculeront leurs scores de **Gloire** définitifs. Le joueur avec le plus de **Gloire** remporte la partie !

JOUER UN TOUR

Le joueur qui a le marqueur de Premier joueur place son pion de Drakkar sur une Zone d'action. Puis chaque joueur active immédiatement les effets de toute carte de Maraudeur s'étant spécialisé dans cette action (voir **Recruter des Maraudeurs**, p. 6). Après avoir activé les effets des Maraudeurs, chaque joueur peut activer la Zone choisie. Le joueur qui a choisi la Zone d'action bénéficie d'un important bonus. Les autres joueurs ont des bonus moins conséquents. La plupart des Zones d'action ont un coût qui leur est associé. Un joueur qui désire effectuer l'Action doit payer le coût correspondant. Au lieu de payer le coût et d'effectuer l'Action, le joueur peut opter plutôt pour une phase de **Repos**. Une fois que chaque joueur a résolu l'effet de la Zone d'action choisie, le joueur suivant dans le sens des aiguilles d'une montre place son pion de Drakkar sur une autre Zone d'action, et répète la procédure. Le tour prend fin lorsque quatre actions ont été activées (cela signifie que dans une partie à deux joueurs, chaque joueur placera deux pions de Drakkar. Dans une partie à trois joueurs, chaque joueur placera un pion de Drakkar dans le sens des aiguilles d'une montre, puis le joueur ayant le Drakkar d'honneur s'en servira pour activer une Zone d'action supplémentaire). À la fin d'un tour, les joueurs nettoient toutes les Zones d'action, en défaussant les cartes restantes et en remplissant les espaces vides comme indiqué en page 5.

Note : les joueurs doivent empiler les cartes défaussées face visible en dessous de leur paquets respectifs. Si un paquet est épuisé, mélangez les cartes défaussées afin de créer un nouveau paquet. **Note :** chaque Zone d'action ne peut être activée qu'une fois par tour.



1. Un joueur place son pion de Drakkar sur une des Zones d'action.



2. Chaque joueur active les effets des cartes de Maraudeurs placées sur l'emplacement de Spécialisation correspondant, en commençant par celle du dessus (voir **Recruter des Maraudeurs**, p. 7).



3. En commençant par le joueur actif et en continuant dans le sens des aiguilles d'une montre, chaque joueur paie le coût associé s'il désire effectuer l'Action. Alternativement, il peut se Reposer (voir **Repos**, p. 7).

(Les joueurs doivent activer leurs cartes de Maraudeur en même temps. En cas de conflit de timing, le résoudre dans l'ordre du tour de jeu, en commençant par le joueur actif.)

Note : Les capacités des cartes de Maraudeur spécialisées sont activées avant que le joueur ne décide d'activer une Zone d'action ou de se Reposer.

CHOISIR UNE ACTION

Il y a deux types de Zones d'action, indiqués par la couleur de leur bannière. Les Zones **ROUGES** font bénéficier les joueurs d'un effet positif et de bonus supplémentaires selon l'ordre de jeu. Les Zones **BLEUES** font bénéficier les joueurs d'un effet positif qui peut être **répété** un certain nombre de fois, en fonction de l'ordre de jeu.

Dans chaque cas, le coût associé à la Zone est indiqué dans la partie en **NOIR** à gauche du graphique de la Zone d'action. Les joueurs doivent remettre les ressources indiquées dans la réserve générale s'ils souhaitent activer la Zone d'action (ils peuvent également choisir de se Reposer).

Les effets de chaque Zone d'action sont décrits en détail ci-dessous.

Note : les bonus reçus dépendent de la proximité physique au joueur actif et **non** de l'ordre d'activation. Cela signifie que si le joueur à côté du joueur actif dans le sens des aiguilles d'une montre décide de ne pas payer le coût pour activer la Zone d'action, le joueur suivant **ne bénéficie pas** du bonus accordé au second joueur.

De plus, les bonus décrits ci-dessous s'appliquent au jeu à trois ou quatre joueurs. Dans une partie à deux joueurs, le second joueur reçoit le même bonus que le quatrième joueur recevrait dans une partie à quatre. Ceci est indiqué visuellement sur le côté à deux joueurs du plateau de jeu.

TERMES IMPORTANTS

Repos : lorsqu'un joueur ne peut pas (ou décide de ne pas) payer le coût de l'activation d'une Zone d'action, il doit effectuer un Repos. Le Repos permet au joueur de prendre soit 2 Nourriture de la réserve ou bien 1 dé d'équipage de la couleur de son choix, qu'il placera sur son plateau de joueur sur la face de son choix.

Joueur actif : il s'agit du joueur qui choisit une Zone d'action. Le « second », « troisième » et « quatrième » joueur de la description de la Zone d'action sont comptés dans le sens des aiguilles d'une montre à partir du joueur actif.

Pile de Gloire : on vous demandera parfois de défausser une carte dans votre Pile de Gloire. Ceci est une défausse qui vous est propre, et compte pour le calcul du score en fin de partie. Lorsque vous défaussez une carte dans votre Pile de Gloire, gardez-la simplement, face cachée, près de votre plateau de jeu.

Lorsqu'une carte est défaussée de votre plateau de joueur, elle va dans votre Pile de Gloire. Toutes les autres cartes défaussées doivent être placées face visible en dessous de leur pioche respective, sauf indication contraire.

RECRUTER DES MARAUDEURS



Pour chaque carte de Maraudeur que vous récupérez, prenez également de la Réserve les dés représentés en haut à gauche de la carte. Lancez ces dés et placez-les dans les emplacements libres sur votre plateau de jeu. Si vous n'avez plus de place pour rajouter des dés, vous pouvez défausser les dés en trop de votre plateau de joueur ou bien vous pouvez défausser certains (ou tous les) dés que vous venez de lancer.

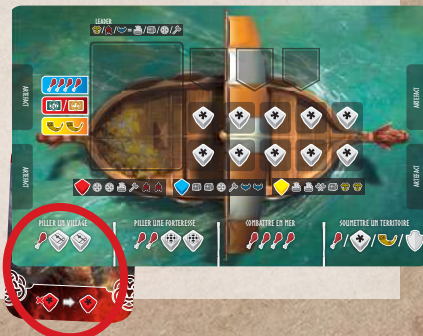
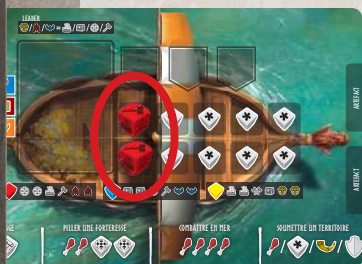
Après avoir récupéré vos dés, vous devez décider d'utiliser votre carte d'une des trois manières suivantes :

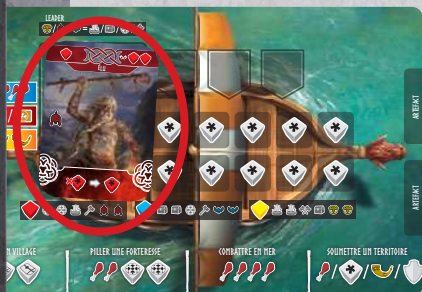
Ralliement – Prenez les dés représentés en haut à droite de la carte et placez-les sur votre plateau de joueur sur la face de votre choix (puis défaussez la carte dans votre Pile de Gloire).

Spécialisation – Faites glisser la carte de Maraudeur sous un des quatre **emplacements de Spécialisation** de votre plateau de joueur, jusqu'à ce que la capacité soit la seule partie visible. Ces capacités s'activent lorsque le joueur utilise la Zone d'action correspondante. Vous pouvez Spécialiser jusqu'à trois Maraudeurs dans chaque emplacement d'action. Si tous vos emplacements sont pleins, les cartes de Maraudeur que vous récupérez par la suite doivent servir au Ralliement ou bien recevoir une Promotion.

Cette Zone d'action n'a pas de coût.

Tous les joueurs qui activent la Zone gagnent deux cartes de Maraudeur. En commençant par le joueur actif et en continuant dans le sens des aiguilles d'une montre, chaque joueur choisit une des piles de cartes face visible sur le plateau de jeu ou pioche deux cartes au hasard de la pioche de Maraudeurs. Le joueur actif reçoit deux jetons de Faveur. Les autres joueurs ne reçoivent pas de bonus.

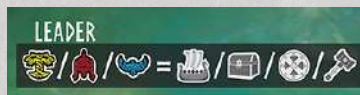




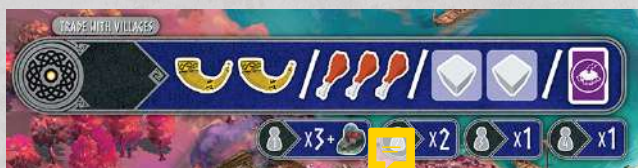
Promotion — Placez la carte de Maraudeur sur l'emplacement de Leader du plateau de joueur et gagnez immédiatement le bonus correspondant à son Clan — indiqué par la couleur de la carte et le symbole de Clan du Maraudeur sur la partie gauche de la carte. Si vous aviez déjà une carte de Maraudeur sur votre emplacement de Leader lorsque vous promouvez un nouveau Maraudeur, celle-ci est défaussée dans votre Pile de Gloire.

- Promouvoir un Maraudeur du Clan d'Odin vous fournit 4 Nourriture.
- Promouvoir un Maraudeur du Clan de Tyr vous laisse piocher soit une carte de Butin de village soit une carte de Butin de forteresse.
- Promouvoir un Maraudeur du Clan d'Yggdrasil vous accorde 2 Faveur.

Promouvoir un Maraudeur en Leader vous donne non seulement un bonus immédiat, mais vous permet aussi d'utiliser n'importe quel dé comportant son icône de Clan comme s'il s'agissait d'un icône de Bouclier, Coffre, Drakkar ou Marteau (comme indiqué sur le plateau de joueur en référence).



COMMERCER AU VILLAGE



Cette Zone d'action n'a pas de coût.

Le joueur actif prend le marqueur de Premier joueur. En commençant par le joueur actif et en continuant dans le sens des aiguilles d'une montre, chaque joueur peut choisir un nombre dégressif de récompenses.

Le joueur actif choisit 3 récompenses. Le second joueur prend 2 récompenses. Le troisième et le quatrième joueurs choisissent une seule récompense.

Les récompenses disponibles sont les suivantes :

- Prenez 2 Faveur
- 3 Nourriture
- Deux dés **au choix parmi ceux disponibles sur les emplacements** de dés de cette Zone d'action. Ces dés ne sont pas lancés, mais restent sur la face sur laquelle ils étaient quand ils ont été choisis (si tous les dés de la Zone ont déjà été pris, vous ne pouvez pas choisir cette récompense).
- Une carte de Prophétie face visible (ou piochez une carte du paquet de Prophétie).

NOTE : Vous pouvez choisir la même récompense plusieurs fois.

NOTE : Si le Premier joueur choisit cette Zone d'action, il doit faire passer le marqueur de Premier joueur au joueur suivant dans le sens des aiguilles d'une montre.

COMBATTRE EN MER



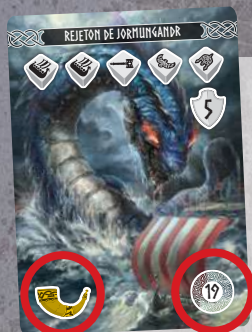
Cette Zone d'action coûte 4 Nourriture à activer.

Tous les joueurs activant la Zone doivent affronter un Combat en mer. En commençant par le joueur actif et en continuant dans le sens des aiguilles d'une montre, chaque participant révèle et résout une carte d'Expédition puis choisit une carte de Combat en mer à affronter (soit une des cartes face visible, soit en piochant la première carte de la pioche). Le joueur actif gagne 2 Gloire lorsqu'il active la Zone. Les autres joueurs ne reçoivent pas de bonus.



Expédition — Révélez la première carte du paquet d'Expédition. La plupart de ces cartes vous donnent le choix entre payer le coût en haut à droite de la carte, ou subir l'effet indiqué dans la partie inférieure. Certaines cartes n'ont pas d'effet.





Combat – Les cartes de Combat en mer peuvent être résolues de deux manières différentes. Les cartes de Combat en mer montrent une valeur de Défense (dans le bouclier) et une combinaison de dés, indiquée en haut de la carte. Pour triompher d'un Combat en mer, vous pouvez défausser la combinaison de dés d'équipage indiquée de votre plateau de joueur, ou bien vous pouvez tenter de battre la carte au Combat (voir ci-dessous).



COMBAT: Pour participer au combat, défaussez un nombre au choix de dés montrant un simple ou un double Marteau. Pour chaque Marteau défaussé, lancez un dé de Combat. Les dés de Combat montrent entre 0 et 2 succès (représentés par une ). Obtenez au moins autant de succès que la valeur de Défense de la carte pour vaincre ce péril.

Après un jet de Combat, vous pouvez dépenser 1 pion de Faveur pour relancer autant de dés de Combat que vous le souhaitez. Vous pouvez continuer à défausser des pions de Faveur pour répéter cet effet autant de fois que vous le souhaitez.



PILLER UN VILLAGE



Cette Action coûte 1 Nourriture et 2 dés Coffre à activer.

Tous les joueurs qui activent la Zone gagnent deux cartes de Butin de village. En commençant par le joueur actif et en continuant dans le sens des aiguilles d'une montre, chaque joueur choisit une des piles de cartes face visible sur le plateau de jeu **ou** pioche deux cartes au hasard de la pioche de Butin de village.

Le joueur actif gagne deux cartes supplémentaires de la pioche. Le second joueur gagne une carte supplémentaire. Le troisième et le quatrième joueur ne reçoivent aucune carte supplémentaire.

À chaque fois que vous recevez plusieurs cartes dans Maraudeurs de Midgard, vous devez les résoudre une par une, dans l'ordre de votre choix.

Le paquet de cartes de Butin de village contient différents types de cartes.



Artefacts – Les cartes d'Artefact sont placées face visible sur l'un des quatre emplacements indiqués sur votre plateau de joueur. Si les quatre espaces sont déjà occupés, vous pouvez défausser un Artefact déjà en votre possession ou bien un de ceux que vous venez d'acquérir et le mettre dans votre Pile de Gloire. Les cartes d'Artefact fournissent un espace pour stocker des dés supplémentaires et ont des Effets qui peuvent s'activer en défaussant les dés qui y sont stockés. Vous ne pouvez stocker que les dés indiqués sur la carte et vous ne pouvez pas compter un dé montrant un symbole de Clan comme un Atout. Les Artefacts peuvent être activés uniquement sur une Zone d'action spécifique, comme indiqué sur la carte (voir Glossaire, p. 17-18).

Note : Les Artefacts peuvent être utilisés quand une Zone d'action est choisie, même si le propriétaire de l'Artefact a décidé de se Reposer. De plus, chaque Artefact ne peut être utilisé qu'une seule fois par activation d'une Zone d'action.



Amélioration de drakkar – Les cartes d'Amélioration de drakkar vous donnent le choix entre prendre le jeton d'Amélioration de drakkar indiqué et le placer sur un espace d'Amélioration disponible sur votre plateau de joueur, ou gagner 3 Gloire immédiatement. Une fois la décision prise, la carte est défaussée. Les jetons d'Amélioration de drakkar montrent un symbole qui figure normalement sur les dés d'équipage et peuvent être activés une fois par tour comme s'ils étaient des dés montrant la face correspondante. Lors de l'activation d'une Amélioration de drakkar, retournez le jeton, face cachée. Les jetons d'Amélioration de drakkar face cachée sont retournés durant la Phase de Nettoyage.

Le jeton qui montre à la fois un Drakkar et un Marteau peut être utilisé comme l'un ou l'autre, mais pas les deux.



Ferme – Les cartes de Ferme fournissent 3 Nourriture immédiatement. De plus, vous pouvez choisir de Piller la Ferme. Si vous la pillez, recevez 1 Nourriture supplémentaire, 1 pion de Ferme et un pion de Terreur de la Réserve. Une fois que vous avez choisi, défaussez la carte.

Piller est une action facultative que vous pouvez utiliser pour un effet supplémentaire. Lorsqu'une carte contient un symbole , vous gagnez automatiquement la récompense à gauche du . Si vous décidez de Piller, recevez seulement la récompense du côté droit du .



Mur de village – Les cartes de Mur de village vous font gagner 2 Faveur immédiatement. De plus, vous pouvez choisir de Piller le Mur. Si vous le pillez, recevez 1 Faveur supplémentaire, 1 pion de Mur et 1 Terreur de la Réserve. Une fois que vous avez décidé de Piller ou pas, défaussez la carte de Mur de village.

Note : Les pions de Ferme, Mur et Bastion vous donnent des points de Gloire supplémentaires à la fin de la partie. Les pions de Terreur vous coûtent des points à la fin de la partie (voir **calcul du score**, p. 13).

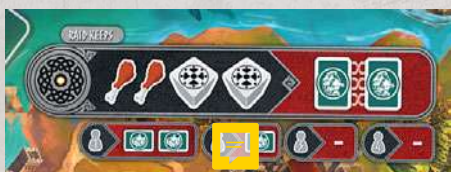


Faisceau d'épées / Arcs et flèches / Haches et lances – Ces cartes représentent des artisans du village et offrent aux joueurs un choix immédiat. Vous pouvez soit prendre les deux dés représentés sur la gauche (si vous voulez commercer avec les villageois), **soit** prendre la Gloire et le pion de Terreur représentés sur la droite (si vous pillez les étals des marchands).



Gravures runiques – Ces cartes représentent des artisans du village et offrent aux joueurs un choix immédiat. Vous pouvez soit défausser un pion de Terreur et forcer un autre joueur à en prendre un (si vous voulez vous faire lire les runes par le devin du village), **soit** gagnez 10 Gloire et 2 pions de Terreur (en pillant la hutte du devin).

PILLER UNE FORTERESSE



Le coût d'activation de cette Zone d'action est de 2 Nourriture et 2 dés Bouclier.

Tous les joueurs qui activent la Zone gagnent deux cartes de Butin de forteresse. En commençant par le joueur actif et en continuant dans le sens des aiguilles d'une montre, chaque joueur choisit une des piles de cartes face visible sur le plateau de jeu **ou** pioche deux cartes au hasard de la pioche de Butin de forteresse.

Le joueur actif gagne deux cartes supplémentaires de la pioche. Le second joueur gagne une carte supplémentaire. Le troisième et le quatrième joueur ne reçoivent aucune carte supplémentaire.

Le paquet de cartes de Butin de forteresse contient plusieurs types de cartes :



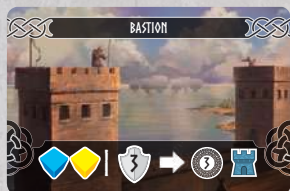
Trésor / Objets d'art / Armure – Ces cartes forment des séries qui rapportent des points de **Gloire** à la fin de la partie. Plus vous avez de cartes d'un type donné, plus vous gagnerez de Gloire. Le graphique au bas de chaque carte indique le nombre de points gagnés en fonction du nombre de cartes de ce type en votre possession. Si vous avez plus de cartes que le nombre indiqué au bas de la carte, commencez une nouvelle série de cartes  marquez les points pour chaque série séparément.



Tapisserie – Les tapisseries sont regroupées en séries composées d'une tapisserie  de chacun des trois types. Si vous avez une carte de  rie de chaque type, gagnez **15 Gloire**. Les tapisseries qui ne font pas partie d'une série complète ne marquent que **2 Gloire** chacune.



Mur de forteresse – Les cartes de Mur de forteresse vous font gagner 2 Faveur immédiatement. De plus, vous pouvez choisir de Piller le Mur. Si vous décidez de le piller, vous devez le battre au Combat (p. 9). Les Murs de forteresse ont une valeur de Défense de 2. Si vous gagnez le Combat, vous avez pillé le mur avec succès et gagnez une Faveur supplémentaire et un pion de Mur de la Réserve. Échouer le Combat ne donne aucune récompense. Après avoir résolu le Mur de forteresse, défaussez la carte.



Bastion – Les cartes de Bastion vous donnent 2 dés immédiatement. De plus, vous pouvez choisir de piller le Bastion. Si vous décidez de le piller, vous devez le battre au Combat (p. 9). Les Bastions ont une valeur de Défense de 3. Si vous gagnez le Combat, vous avez pillé le Bastion avec succès et gagnez 3 Gloire et un pion de Bastion de la Réserve. Après avoir résolu le Bastion, défaussez la carte.

Note : Les pions de Ferme, Mur et Bastion vous donnent des points de Gloire supplémentaires à la fin de la partie. Les pions de Terreur vous coûtent des points à la fin de la partie (voir calcul du score, p. 13).

SOUMETTRE UN TERRITOIRE



Cette Action a un coût variable à l'activation.

En commençant par le joueur actif et en continuant dans le sens des aiguilles d'une montre, chaque joueur qui active la Zone peut tenter de Soumettre un Territoire un nombre décroissant de fois.

Le joueur actif peut tenter de Soumettre 3 Territoires. Le second joueur peut tenter de Soumettre 2 Territoires. Le troisième et le quatrième joueur peuvent tenter de Soumettre 1 Territoire.



Soumettre de force – Sélectionnez d'abord le Territoire que vous désirez Soumettre. Ensuite, essayez de vaincre ce Territoire au Combat (p. 9), en prenant la valeur de Défense de la tuile correspondante. Plus la valeur de Défense du Territoire est élevée, plus les récompenses sont importantes pour sa soumission (voir p. 19). Si vous gagnez le Combat, prenez la tuile du Territoire et placez-la près de votre plateau de joueur. Si vous échouez au Combat, vous ne gagnez pas de tuile de Territoire (cela compte néanmoins comme l'une de vos tentatives pour Soumettre un Territoire).



Soumettre pacifiquement – Sélectionnez d'abord le Territoire que vous désirez Soumettre. Ensuite, défaussez les ressources indiquées en haut de la tuile correspondante. Plus vous dépensez de ressources, plus la récompense potentielle pour avoir soumis le Territoire est importante. Après avoir dépensé les ressources requises, prenez la tuile du Territoire et placez-la près de votre plateau de joueur.

Après avoir effectué toutes vos tentatives pour Soumettre un Territoire, retournez toutes les tuiles de Territoire soumises à ce tour et gagnez les récompenses indiquées.

Les tuiles de Territoire sont divisées par type de ressource et par niveau. Les tuiles rouges sont des Territoires de Nourriture, les tuiles bleues sont des Territoires de Faveur et les violettes sont des Territoires de Dés. Le niveau est égal à la valeur de Défense de chaque tuile, soit 1, 2 ou 3.

Durant la Phase de Nettoyage, les joueurs gagnent 1 point de Gloire par tuile qu'ils ont soumise jusqu'ici.

PHASE DE NETTOYAGE

À la fin de chaque tour de la partie, les joueurs effectuent les étapes suivantes pour préparer le prochain tour.

- 1** S'il s'agit du tour 6, rendez-vous au calcul du score. Sinon, avancez le marqueur de tour d'une case dans le sens des aiguilles d'une montre.
Dans une partie à 3 joueurs, le joueur avec le Drakkar d'honneur le fait passer au prochain joueur dans le sens des aiguilles d'une montre.
- 2** Chaque joueur gagne 1 **Gloire** pour chaque tuile de Territoire en sa possession.
- 3** Enlevez les dés de la Zone Commercer au village, puis remplacez-les.
- 4** Défaussez toutes les cartes face visible restantes sur le plateau de jeu, puis remplacez-les par des cartes des pioches appropriées.



CALCUL DU SCORE

À la fin de ce livret de règle figure un tableau récapitulatif que vous pouvez recopier pour faciliter le calcul de votre score.

À la fin de la partie, chaque joueur prend toutes les cartes de son plateau de joueur et de sa Pile de Gloire et les sépare par type. Marquez les points pour chaque type de carte de la manière suivante :

- 1 **Pions de Terreur** – Perdez de la Gloire en fonction du nombre de pions de Terreur en votre possession.

	1 pion de Terreur	-1 Gloire	Chaque pion de Terreur supplémentaire fait perdre 6 points de Gloire supplémentaire
	2 pions de Terreur	-3 Gloire	
	3 pions de Terreur	-6 Gloire	
	4 pions de Terreur	-10 Gloire	
	5 pions de Terreur	-15 Gloire	
	6 pions de Terreur	-21 Gloire	



- 2 **Artefacts** – Gagnez la Gloire indiquée sur chaque carte.

- 3 **Cartes de Butin de forteresse** – Triez les cartes pour les regrouper par série et gagnez la Gloire correspondante à la taille de chaque série.

- 4 **Pions de Ferme/Mur/Bastion** – Marquez les points pour chaque pion séparément selon le tableau suivant. Si plusieurs joueurs sont à égalité pour avoir le plus de pions d'un certain type, tous les joueurs concernés gagnent le nombre de Gloire maximal.

	1-3 pions Ferme	1 Gloire chacun	BONUS
	4-5 pions Ferme	2 Gloire chacun	Le joueur avec le plus de pions Ferme gagne
	6+ pions Ferme	3 Gloire chacun	3 Gloire supplémentaire
	1-3 pions Mur	2 Gloire chacun	BONUS
	4-5 pions Mur	3 Gloire chacun	Le joueur avec le plus de pions Mur gagne
	6+ pions Mur	4 Gloire chacun	4 Gloire supplémentaire
	1-3 pions Bastion	3 Gloire chacun	BONUS
	4-5 pions Bastion	4 Gloire chacun	Le joueur avec le plus de pions Bastion gagne
	6+ pions Bastion	5 Gloire chacun	5 Gloire supplémentaire

- 5 **Prophéties** – Gagnez la Gloire correspondante aux cartes de Prophétie en votre possession (voir Glossaire, p. 16).

- 6 Le joueur avec le plus de Gloire est le gagnant de la partie et devient le maraudeur le plus respecté des mers de Midgard. En cas d'égalité, le joueur avec le plus de pions de Faveur gagne la partie. Si les joueurs sont toujours à égalité, ils se partagent la victoire.





La carte de Prophétie, « **Champion du Valhalla** », donne 1 Gloire par Artefact, pour un total de 4.



Comme ce joueur a 5 pions de Mur, chacun d'entre eux vaut 3 Gloire, plus le bonus de majorité de 4, pour un total de 19 Gloire.



La carte de Prophétie, « **Seigneur Tueur** », donne 1 Gloire par Tapisserie, pour un total de 0.



La carte de Prophétie, « **Festin des Dieux** », donne 1 Gloire par Territoire de Nourriture, pour un total de 0 Gloire.



La carte de Prophétie, « **Guerrier d'Odin** », donne 1 Gloire par Marauder du Clan d'Odin, pour un total de 6 Gloire.



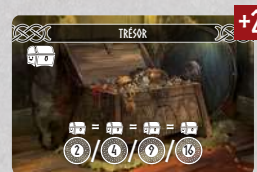
La carte de Prophétie, « **Mastodonte** », donne 1 Gloire par pion de Mur, pour un total de 5 Gloire.



La carte de Prophétie, « **Goûts raffinés** », donne 1 Gloire par carte Objets d'art, pour un total de 1 Gloire.



1 carte de Butin de forteresse
« **Objets d'art** » donne 3 Gloire



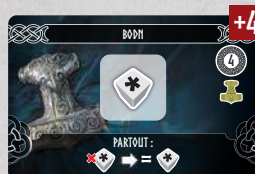
1 carte de Butin de forteresse
« **Trésor** » donne 2 Gloire



L'Artefact « **Skidbladnir** »
vaut 2 Gloire



L'Artefact « **Draupnir** »
vaut 3 Gloire



L'Artefact « **Bodn** »
vaut 4 Gloire



L'Artefact « **Dainsleif** »
vaut 2 Gloire



3 pions de Terreur font perdre
au joueur 6 Gloire.

= TOTAL DE 161 POINTS

À la suite du calcul du score, le joueur orange marque 161 points de Gloire.



101 POINTS
avant le
calcul final
du score



4 cartes de Butin de forteresse « **Objets d'art** » forment une série complète de trois cartes pour 10 Gloire, plus une carte seule qui vaut 3 Gloire supplémentaire, pour un total de 13 Gloire.



3 cartes de Butin de forteresse « **Tapisserie** » différentes forment une série complète qui vaut 15 Gloire.



Une seule carte de Butin de forteresse « **Trésor** » vaut 2 points de Gloire.



L'Artefact « **Bodn** » vaut 4 Gloire.



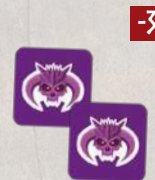
Chaque carte de Prophétie « **Vainqueur** » donne 1 Gloire par pion de Bastion, pour un total de 2 par pion, soit 4.



Comme ce joueur a 4 pions de Ferme, chacun donne 2 Gloire, plus le bonus de majorité de 3 pour un total de 11 Gloire.



Comme ce joueur a 2 pions de Bastion, chacun donne 3 Gloire, plus le bonus de majorité de 5 pour un total de 11 Gloire.



2 pions de Terreur font perdre au joueur 3 Gloire.



La carte de Prophétie « **Shaman du monde** » donne 1 Gloire par Prophétie, pour un total de 7 Gloire.



La carte de Prophétie « **Seigneur tueur** » donne 1 Gloire par Tapisserie, pour un total de 3 Gloire.



La carte de Prophétie « **Goûts raffinés** » donne 1 Gloire par carte Objets d'art, pour un total de 4 Gloire.



La carte de Prophétie « **Mastodonte** » donne 1 Gloire par pion de Mur, pour un total de 0 Gloire.



La carte de Prophétie, « **Gloire du berserker** », donne 1 Gloire par Marauder du Clan de Tyr, pour un total de 8 Gloire.

= TOTAL DE 180 POINTS

À la suite du calcul du score, le joueur turquoise marque 180 points de Gloire et gagne la partie !

GLOSSAIRE

MARAUDEURS

CLAN DE TYR

- Cheffe à la hache** – Piochez deux cartes de Village et gardez-en une.
Élu – Défaussez un dé rouge pour gagner un dé rouge sur la face de votre choix.
Fanatique – Piochez deux cartes Butin de forteresse et gardez-en une.
Mercenaire – Gagnez un dé rouge sur la face Casque.
Pillard – Défaussez un dé et gagnez un pion de Ferme.
Porteur de flamme – Défaussez deux dés et gagnez un pion de Mur.

CLAN D'ODIN

- Chasseur** – Gagnez 1 Nourriture, vous pouvez défaussez 1 dé pour gagner 3 Nourriture supplémentaire.
Chef Lancier – Gagnez 2 Nourriture.
Détrousseur – Piochez deux cartes de Butin de village et gardez-en une.
Garde Royal – Gagnez un dé bleu sur la face Corbeau.
Homme libre – Gagnez un dé bleu sur la face Marteau.
Vieux guerrier – Défaussez un dé bleu pour gagner un dé bleu sur la face de votre choix.

CLAN D'YGGDRASIL

- Chef Épéiste** – Gagnez un dé jaune sur la face Arbre.
Éclaireuse – Défaussez un dé jaune pour gagner un dé jaune sur la face de votre choix.
Gardiennne des Sagas – Gagnez 2 Gloire.
Hiromenn – Défaussez n'importe quel dé pour gagner un dé de la même couleur sur la face de votre choix.
Prophétesse – Défaussez une Faveur pour gagner 2 Gloire.
Spakona – Défaussez 2 Faveur pour piocher une carte de Prophétie.

COMBATS EN MER

- Bachot** – Gagnez 2 Nourriture et 10 Gloire.
Drakkar – Piochez un Marauder et gagnez 13 Gloire.
Exilés – Défaussez 1 Terreur et gagnez 12 Gloire.
Knarr – Piochez un Butin de forteresse et gagnez 11 Gloire.
Lyngbakr – Piochez une carte de Prophétie et gagnez 15 Gloire.
Raiders draugar – Défaussez 1 Terreur et gagnez 9 Gloire.
Rejeton de Jormungandr – Gagnez 1 Faveur et 19 Gloire.
Transport – Gagnez 2 Nourriture et 8 Gloire.

EXPÉDITIONS

- Embuscade draugr** – Défaussez un dé Bouclier **ou** bien perdez 1 Artefact ou 1 Amélioration de drakkar.
Famine – Défaussez un Marauder, **ou** perdez 2 Nourriture.
Kraken ! – Si vous défaussez un dé Drakkar et un dé Marteau pour combattre le Kraken, gagnez 3 Gloire. Sinon, perdez 2 Nourriture et 1 dé.
Mer agitée – Défaussez un dé Drakkar **ou** bien défaussez votre Leader.
Raiders vikings – Défaussez un dé Marteau **ou** bien perdez 1 dé de votre plateau de joueur de la couleur de votre Leader.
Rations gâtées – Défaussez un dé Coffre **ou** bien perdez 2 Nourriture.
Tout est calme – Pas d'effet.

PROPHÉTIES

- Armure volée** – Gagnez 1 Gloire pour chaque carte Armure dans votre Pile de Gloire.
Champion des mers – Gagnez 1 Gloire pour chaque carte de Combat en mer dans votre Pile de Gloire.
Champion du Valhalla – Gagnez 1 Gloire pour chaque Artefact dans votre Pile de Gloire.

- Chasseur de trésors** – Gagnez 1 Gloire pour chaque carte Trésor dans votre Pile de Gloire.
- Élu de Seidr** – Gagnez 1 Gloire pour chaque Maraudeur du Clan d'Yggdrasil dans votre Pile de Gloire.
- Festin des dieux** – Gagnez 1 Gloire pour chaque Territoire de Nourriture dans votre Pile de Gloire.
- Fiers conquérants** – Gagnez 1 Gloire pour chaque Territoire Dé dans votre Pile de Gloire.
- Gloire du Berserker** – Gagnez 1 Gloire pour chaque Maraudeur du Clan de Tyr dans votre Pile de Gloire.
- Goûts raffinés** – Gagnez 1 Gloire pour chaque carte Objets d'art dans votre Pile de Gloire.
- Guerrier d'Odin** – Gagnez 1 Gloire pour chaque Maraudeur du Clan d'Odin dans votre Pile de Gloire.
- Mastodonte** – Gagnez 1 Gloire pour chaque pion Mur dans votre Pile de Gloire.
- Pillard** – Gagnez 1 Gloire pour chaque pion Ferme dans votre Pile de Gloire.
- Prophète d'Odin** – Gagnez 1 Gloire pour chaque Territoire de Faveur dans votre Pile de Gloire.
- Récompense du marin** – Gagnez 2 Gloire pour chaque Amélioration de drakkar sur votre plateau de joueur.
- Seigneur Tueur** – Gagnez 1 Gloire pour chaque carte Tapisserie dans votre Pile de Gloire.
- Shaman du Monde** – Gagnez 1 Gloire pour chaque carte de Prophétie dans votre Pile de Gloire (y compris celle-ci).
- Vainqueur** – Gagnez 1 Gloire pour chaque pion Bastion dans votre Pile de Gloire.

BUTIN DE FORTERESSE

- Armure** – Une carte Armure vaut 1 Gloire, 2 cartes valent 2 Gloire, 3 cartes valent 6 Gloire, 4 cartes valent 12 Gloire, 5 cartes valent 20 Gloire et 6 cartes Armure valent 30 Gloire à la fin de la partie.
- Bastion** – Gagnez puis lancez un dé bleu et un dé jaune, puis tentez un Combat contre une Défense de 3, pour gagner 3 Gloire et 1 pion de Bastion.
- Bastion** – Gagnez puis lancez un dé rouge et un dé bleu, puis tentez un Combat contre une Défense de 3, pour gagner 3 Gloire et 1 pion de Bastion.
- Bastion** – Gagnez puis lancez un dé rouge et un dé jaune, puis tentez un Combat contre une Défense de 3, pour gagner 3 Gloire et 1 pion de Bastion.
- Mur de forteresse** – Gagnez 2 Faveur, puis tentez un Combat contre une Défense de 2, pour gagner 1 Faveur et 1 pion de Mur.
- Objets d'art** – Une carte Objets d'art vaut 3 Gloire, deux cartes Objets d'art valent 6 Gloire et 3 cartes Objets d'art valent 10 Gloire à la fin de la partie.
- Tapisseries** – Une carte Tapisserie vaut 2 Gloire, 2 Tapisseries différentes valent 4 Gloire et 3 Tapisseries différentes valent 15 Gloire à la fin de la partie.
- Trésor** – Une carte Trésor vaut 2 Gloire, 2 cartes valent 4 Gloire, 3 cartes valent 9 Gloire et 4 cartes Trésor valent 16 Gloire à la fin de la partie.

BUTIN DE VILLAGE

- Amélioration de drakkar** – Prenez la tuile correspondante et placez-la sur votre plateau de joueur, ou bien gagnez 3 Gloire.
- Andvarinaut** – Durant une action de Piller une forteresse, défaussez un dé Bouclier pour piocher un Butin de forteresse.
- Arcs et flèches** – Gagnez puis lancez un dé bleu et un dé jaune, ou bien gagnez 5 Gloire et 1 Terreur.
- Bâton sacré de frêne** – Durant une action de Recruter des maraudeurs, défaussez un dé Coffre pour activer la capacité de Spécialisation d'un Maraudeur recruté à ce tour.
- Bodn** – Durant n'importe quelle action, défaussez un dé pour changer la face d'un autre de vos dés.
- Brisingamen** – Durant une action Commercer au village, défaussez un dé Arbre pour piocher une carte Prophétie puis en défaussez une.
- Calice de Frigg** – Durant une action de Piller un village, défaussez un dé Coffre pour défausser 1 Terreur.
- Dainsleif** – Durant une action de Combatte en mer, défaussez un dé Marteau pour gagner 2 dés de Combat.
- Draupnir** – Durant une action de Piller une forteresse, défaussez un dé Bouclier pour gagner 2 Nourriture.
- Eldrihmnr** – Durant une action de Piller un village, défaussez un dé Corbeau pour gagner 3 Nourriture.
- Faisceau d'épées** – Gagnez puis lancez un dé rouge et un dé jaune, ou bien gagnez 5 Gloire et 1 Terreur.
- Ferme** – Gagnez 3 Nourriture, puis vous pouvez Piller la Ferme pour gagner 1 Nourriture, 1 Terreur et 1 pion de Ferme.
- Fragment de Mjöltnir** – Durant une action de Soumettre un territoire, défaussez un dé Casque pour gagner 1 dé de Combat.
- Gravures runiques** – Défaussez 1 Terreur et choisissez un autre joueur qui gagne 1 Terreur, ou bien gagnez 10 Gloire et 2 Terreur.
- Haches et lances** – Gagnez puis lancez un dé bleu et un dé rouge, ou bien gagnez 5 Gloire et 1 Terreur.

Harpe des Ljósálfar – Durant n'importe quelle action, défaussez un dé Arbre pour gagner 2 Faveur.

Hringhorni – Durant une action Commercer au village, défaussez un dé Drakkar pour gagner puis lancer 2 dés de votre choix.

Járnglófar – Durant une action de Recruter des maraudeurs, défaussez un dé Corbeau pour activer la capacité de Leader d'un Maraudeur recruté à ce tour.

Laevateinn – Durant une action de Soumettre un Territoire, défaussez un dé Casque lorsque vous soumettez un Territoire niveau 1 ou 2 pour soumettre un Territoire de niveau 3 à la place.

Mur de village – Gagnez 2 Faveur, puis vous pouvez Piller le Mur pour gagner 2 Faveur et 1 Terreur.

Skidbladnir – Durant une action de Combattre en mer, défaussez un dé Drakkar pour défausser une carte Expédition révélée sans en subir les conséquences.

SYMBOLES



– Un dé de n'importe quelle couleur.



– Un dé de la couleur représentée.



– Un dé de la couleur représentée, sur la face de votre choix.



– Un dé de n'importe quelle couleur, sur la face de votre choix.



– Un dé de n'importe quelle couleur, sur la face indiquée.



– Jeton de Nourriture.



– Jeton de Faveur.



– Jeton de Terreur.



– Pion Mur.



– Pion Bastion.



– Pion Ferme.



– Gloire.



– Carte de Butin de forteresse.



– Carte de Maraudeur.



– Carte de Prophétie.



– Carte de Butin de village.



– Valeur de Défense.



– Défaussez le jeton, dé ou carte indiqué.



– Défaussez l'élément sur la gauche pour gagner l'élément sur la droite.



– Résolez l'action sur la gauche, puis résolez l'action sur la droite.



– Résolez l'action sur la gauche, et vous pouvez résoudre également l'action sur la droite.



– Vous pouvez résoudre l'action sur la gauche OU BIEN celle sur la droite.



– Les éléments à gauche et à droite doivent être identiques.



– Les éléments à gauche et à droite doivent être différents.

CRÉDITS

Auteur : J.B. Howell **Développement :** Joshua Lobkowicz **Développement supplémentaire :** Matthew Kunz & Shane Myerscough
Illustration : Yaroslav Radeckiy **Conception graphique :** Christian Strain **Illustrations et conception supplémentaires :** Tyler Myatt
Maquette Livret : Sarah Lafser **Edition, Correction :** Allison Dittmore, Matthew Kunz, Dawn Lobkowicz, Joshua Lobkowicz, Joseph Reissmann, & Owen Reissmann

Testeurs : Karyss Vedder, Tim Pike, Robby Clark, Peter Vedder, Mark Sellmeyer, Chris Ploesser, Kreg Smith, Jay M. Nara, Eric Farthing, Scott Ward, Kevin Nance, Jake Politte, Matt Roberts, Allison Dittmore, Tom Hite, Allyssa Ohlman, Cory Goff, Alex Goldsmith, Mike Mihealsick, Aaron Holland, JR Honeycutt, Pedro P. Mendoza, Nick Vollentine, Joseph Rose, Camden, Clutter, John Hex Carter, Ryan Paul, Jeff Howell, Darth Knapik, Steve Hines, Djemil Daniel, Matt Williamson, Julie Williamson, Ben Kushner, Robbi Ramirez, Mark Mistretta, Shana Boss-Hill, Rob Yates, Brian Kline, Lloyd Kochinka, Andrew Russell Birkett, Laura Gifford, Don Riddle, Jenn Tatti, K. Novak, Brandon Vieira, Michael Posada, & Kathleen Mercury

Gloire en fin de partie				
Gloire perdue par la Terreur				
Gloire gagnée par les Artefacts				
Gloire gagnée par le Butin de forteresse				
Gloire gagnée par les pions de Ferme/ Mur/Bastion				
Gloire gagnée par les Prophéties				
Gloire totale				

RÉFÉRENCE TUILES DE TERRITOIRE



SCORE PAR PION

1-3 PIONS FERME	1 GLOIRE	BONUS DE MAJORITÉ
4-5 PIONS FERME	2 GLOIRE	3
6+ PIONS FERME	3 GLOIRE	

1-3 PIONS MUR	2 GLOIRE	BONUS DE MAJORITÉ
4-5 PIONS MUR	3 GLOIRE	4
6+ PIONS MUR	4 GLOIRE	

1-3 PIONS BASTION	3 GLOIRE	BONUS DE MAJORITÉ
4-5 PIONS BASTION	4 GLOIRE	5
6+ PIONS BASTION	5 GLOIRE	