PRÉFACE

Le viking (souvent un Scandinave) se définit par une activité particulière : l'enrichissement en prenant la mer, ce qui inclut le pillage mais aussi le commerce. Le joueur pourra en faire ici l'expérience de façon ludique.

Il découvrira que l'époque viking (VIIIe-XIe siècle), connue pour ses raids et l'exploration de terres lointaines, voit également l'essor des échanges marchands en Manche, mer du Nord et Baltique – facilités par le recours plus fréquent à la voile qui libère de la place à bord – et la généralisation de l'argent comme métal des transactions. En Scandinavie, il est encore très majoritairement utilisé au poids, en coupant les pièces ou bijoux en morceaux, pesés sur de petites balances pour obtenir le montant de la transaction. Une bonne partie des échanges se fait toutefois encore sous forme de troc.

Tandis que certains hommes et femmes quittent leur Scandinavie natale pour s'installer au-delà des mers, marchands du Nord, mais aussi frisons, anglo-saxons, francs ou slaves, se croisent dans de grands ports dédiés aux activités commerciales et au travail de l'ambre de la Baltique, du verre d'Italie ou du bois de renne de Norvège. Ces ports se développent aussi bien en Occident (Quentovic, Dorestad…) qu'en Scandinavie (Hedeby, Ribe, Kaupang, Birka). On y achète des fourrures d'animaux nordiques, de l'ivoire de morse ou de la graisse de baleine, mais aussi des femmes et des hommes faits prisonniers lors des raids, qui peuvent ensuite être vendus au loin, jusqu'à Bagdad et Constantinople.

En incarnant un guerrier, une marchande, un marin ou encore un scalde, vous découvrirez les différentes facettes du viking et la place de certaines femmes exceptionnelles dans des sociétés patriarcales, ainsi que l'ampleur des liens commerciaux tissés par les Scandinaves, en direction de l'est comme de l'ouest.

Lucie Malbos,
Maître de conférences, spécialiste des mondes du Nord au Moyen Âge, notamment du phénomène viking.

MATÉRIEL

1 plateau



35 cartes destination

20 terres d'échange

▼ Recto



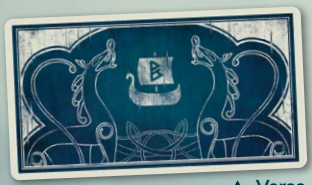


▲ Verso

15 terres d'influence

▼ Recto





▲ Verso

4 plaquettes bateau (blanc, beige, marron, noir)

▼ Normale

▼ Avancée



- 50 cartes viking



▲ Recto



▲ Verso

- 7 cartes artefact (pour jouer avec la variante)



▲ Recto



▲ Verso

- 12 pions bracelet en argent



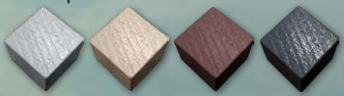
- 12 pions recrue



- 4 pions score



- 4 pions renommée



- 4 pions destin



LES RÈGLES
EN QUELQUES
MINUTES

BUT DU JEU

Recrutez des vikings (*víkingar*) pour constituer votre bande (*félag*). Faites fortune en les envoyant, à bord de votre bateau (*knarr*) découvrir de nouveaux territoires. Établissez des routes commerciales et, parfois, installez-vous durablement. En parallèle, améliorez votre renommée et faites résonner votre nom dans les chants héroïques, pour gagner encore plus de points de victoire.

MISE EN PLACE

❶ Placez **le plateau** au centre de la table.

❷ Mélangez **les cartes terres d'échange** et faites-en une pioche que vous placez face cachée sur le côté du plateau. Dévoilez les trois premières aux emplacements prévus.
Mélangez et placez **les cartes terres d'influence** de la même manière.

❸ Préparez **les cartes viking** en fonction du nombre de joueurs ou joueuses.

- Si vous êtes 4, jouez avec la totalité des cartes.
- Si vous êtes 3, retirez les cartes avec l'annotation 4 en bas à gauche.
- Si vous êtes 2, retirez les cartes avec les annotations 3 et 4 en bas à gauche.

Mélangez-les, faites-en une pioche que vous placez face cachée sur le côté du plateau, puis dévoilez les cinq premières aux emplacements prévus.

❹ Chacun ou chacune prend **un bateau, 3 pions bracelet en argent et 3 pions recrue**. Décidez ensemble si vous jouez avec la face normale (conseillée pour une première partie) ou avec la face avancée et retournez-le en fonction.
Dans le cadre du bas figurent les cartes viking et les gains avec lesquels vous commencez la partie. Prenez dans la pioche deux cartes viking de couleurs différentes ≠ ≠ et placez-les face visible devant vous, dans votre zone d'équipage. Glissez dans les emplacements prévus de chaque côté de votre bateau, 1 pion recrue et 1 pion bracelet en argent.

5 Prenez **les deux pions en bois** correspondant à la couleur de votre bateau. Placez le rond sur la case de départ de la piste de score et le carré sur celle de la piste de renommée.

6 Piochez **3 cartes viking** que vous prenez en main.

7 L'un ou l'une d'entre vous prend dans sa main les **pions destin** de la couleur des bateaux en jeu et en tire un au hasard pour désigner la personne qui commence.



TOUR DE JEU

Vous allez jouer à tour de rôle dans le sens horaire. À votre tour, réalisez les étapes suivantes dans l'ordre :

❶ **Renommée**

❷ **Action : recruter ou explorer.**

De plus, une fois par tour, au début ou à la fin de votre action, vous pouvez utiliser vos bracelets en argent pour **faire du commerce.**

RENOMMÉE

Gagnez les points de victoire correspondant au dernier chiffre atteint sur la piste de renommée. Avancez d'autant sur la piste de score.



ACTION

Vous avez le choix entre deux actions : **recruter** ou **explorer**.

RECRUTER : un viking rejoint votre équipage

❶ **Posez un viking** de votre main devant vous. La zone d'équipage est divisée en cinq colonnes correspondant aux cinq couleurs de vikings. Lorsque vous ajoutez un viking, vous devez le placer dans la colonne de sa couleur. Les vikings de même couleur sont donc placés les uns sur les autres afin de ne garder que le haut de la carte précédente visible. Les vikings devant vous forment également des lignes de couleurs différentes (important pour certaines cartes artefact).

❷ **Prenez le gain** indiqué en haut de chaque carte de la colonne sur laquelle vous venez de poser le viking, celui-ci compris. Vous pouvez prendre ces gains dans l'ordre de votre choix. Les différents types de gains sont expliqués à la fin de ces règles.

❸ **Ajoutez à votre main** le viking situé sur l'emplacement du plateau de la même couleur que le viking que vous venez de poser devant vous. Par exemple, si vous avez posé un viking jaune, prenez la carte viking située sur l'emplacement jaune du plateau.

Important : vous pouvez dépenser une recrue (en retirant un pion recrue de votre bateau) pour prendre la carte viking de votre choix parmi les cinq visibles, à la place de celle imposée.

❹ **Révélez** un nouveau viking pour remplacer celui qui a été pris.



EXPLORER : vous partez découvrir une destination

❶ **Choisissez** une carte destination parmi les six visibles et **payez son coût** d'exploration indiqué en haut à gauche. Défaussez les vikings de votre choix parmi ceux de votre zone d'équipage, en respectant le nombre et les couleurs demandés. Les symboles [=] [=] [=] [=] signifient quatre couleurs identiques, peu importe lesquelles.

Important : vous pouvez envoyer une ou plusieurs recrues à la place de vos vikings. Chaque recrue dépensée (en retirant un pion de votre bateau) remplace **n'importe quelle** carte demandée dans le coût d'exploration.

❷ **Prenez la carte** destination et posez-la au-dessus de votre bateau. **Prenez immédiatement les gains** indiqués en haut à droite de la carte destination.

❸ **Révélez** une nouvelle destination (du même type) pour remplacer celle qui a été prise.



À TOUT MOMENT

- Si la **pioche** des vikings est vide, alors que vous devez y prendre une carte, mélangez la défausse et formez une nouvelle pioche. Si, à ce moment-là, la **défausse** est vide, la ou les personnes qui ont le plus de cartes viking devant elles, doivent en défausser une de leur choix.
- Vous ne pouvez jamais avoir plus de 3 recrues et 3 bracelets en argent sur votre bateau. L'excédent est perdu.

FAIRE DU COMMERCE

Une fois par tour, **avant ou après votre action,** vous pouvez dépenser vos bracelets pour obtenir les gains de vos cartes destination. Ces gains sont représentés en **haut** de votre bateau et en **bas** des destinations.

Choisissez si vous dépensez 1, 2 ou 3 bracelets en argent, en retirant de votre bateau le nombre de pions correspondants. Puis prenez les gains :

- 1 bracelet vous permet de prendre les gains de la **1re colonne** de **toutes** vos cartes destination et bateau.
- 2 bracelets vous permettent de prendre les gains de la **1re et de la 2e colonne** de **toutes** vos cartes destination et bateau.
- 3 bracelets vous permettent de prendre les gains des **3 colonnes** de **toutes** vos cartes destination et bateau.

À la fin de votre tour, c'est à la personne à votre gauche de jouer.



FIN DE PARTIE

La fin de partie est déclenchée quand l'un ou l'une d'entre vous **atteint ou dépasse 40 points** de victoire sur la piste de score. Finissez le tour de jeu en cours. Celui ou celle qui a le plus de points sur la piste de score a gagné. En cas d'égalité, la personne qui a le plus de recrues et de bracelets en argent est victorieuse.

GAINS

Gagnez **1 point de victoire.** Avancez votre pion d'une case sur la piste de score.

Gagnez **1 recrue** en ajoutant un pion recrue à votre bateau. Vous ne pouvez jamais en avoir plus de 3. Une recrue permet de prendre la carte viking de votre choix lors d'un recrutement ou remplace une carte viking lors d'une exploration.

Gagnez **1 bracelet en argent** en ajoutant un pion bracelet en argent à votre bateau. Vous ne pouvez jamais en avoir plus de 3. Il sert à faire du commerce.

Gagnez **1 point de renommée.** Avancez votre pion d'une case sur la piste de renommée.

Piochez **la première carte viking** de la pioche et placez-la dans votre zone d'équipage (sans prendre aucun gain).

JOUER AVEC LES ARTEFACTS

Pour jouer avec cette variante : lors de la mise en place, dévoilez **une** carte artefact au hasard à côté du plateau. Rangez les autres, elles ne seront pas utilisées. **Après votre action,** chaque fois que vous remplissez la condition de la carte artefact, vous obtenez la récompense.

Important : si vous **jouez à deux**, nous vous conseillons d'utiliser la carte artefact Coupe d'hydromel en plus de celle dévoilée au hasard.



Amulette – Si vous complétez une ligne de cinq vikings de couleurs différentes, vous pouvez prendre un bracelet en argent, une recrue et un point de renommée.



Girouette – Si vous complétez une ligne de cinq vikings de couleurs différentes, vous pouvez effectuer immédiatement l'action Explorer. Vous devez toujours payer le coût d'exploration.



Bracelet en or – Si vous recrutez le 3e viking de même couleur, vous pouvez réserver une carte destination de votre choix. Prenez-la parmi les cartes visibles et posez-la à côté de votre aire de jeu. Lorsque vous faites l'action Explorer, vous pouvez désormais choisir d'explorer une destination réservée à la place d'une destination visible. Vous pouvez avoir jusqu'à deux cartes destination réservées.



Chaudron – Si vous recrutez le 2nd viking de même couleur, vous pouvez prendre la carte viking de votre choix au lieu de celle imposée par la carte jouée.



Casque – Si vous placez la carte terre d'influence que vous venez d'explorer, directement sur une carte terre d'échange, vous pouvez effectuer immédiatement l'action Recruter.



Coupe d'hydromel – Si vous effectuez l'action Explorer, vous pouvez défausser un viking du plateau et le remplacer par le 1er de la pioche.



Pièces d'argent – Pour chaque viking recruté **au-delà** du 3e viking de même couleur, vous gagnez 1 point de victoire.

GLOSSAIRE

Bracelets de bras en argent – Éléments décoratifs, symboles de richesse et de loyauté, ils étaient également utilisés comme moyen de paiement en argent au poids.

Knarr ou Knörr – Vaisseau de charge avec une coque plus courte que les navires de guerre (*langskip*), pas ou partiellement ponté pour permettre le transport de marchandises dans la coque et adapté à la haute mer.

Recrues – Des non-scandinaves peuvent intégrer une bande de vikings. Ils peuvent être déserteurs d'une armée opposée, ancien prisonnier, jeunes hommes recrutés dans les ports ou tentés par l'aventure.

Scaldes – La poésie tient une grande place dans la culture scandinave, en témoigne le rôle important des scaldes. Ces poètes, chanteurs et aventuriers pouvaient accompagner les rois et les grands seigneurs au combat pour chanter ensuite leurs louanges à la cour. La poésie scaldique prend diverses formes : description de combat, chant d'amour, glorification...

Terre d'échange – Dans les comptoirs commerciaux (*Emporia*), les vikings échangent pacifiquement des marchandises. Ces grands ports, qui regroupent des activités de commerce et d'artisanat, sont au cœur des réseaux d'échange entre la Scandinavie, l'Europe et le Moyen-Orient.

Terre d'influence – Les vikings s'installent sur certaines terres étrangères, par petits groupes. Ils se marient, négocient parfois avec les seigneurs locaux et de génération en génération se fondent dans la population, comme cela a pu être le cas en France (Normandie), en Russie (Royaume Rus') ou en Angleterre (Danelaw, Royaume des Orcades, Royaume des Hébrides et de Man, Royaume d'York, Mercie Orientale).

Vikingr/vikingar (pluriel) – En norrois le terme féminin « viking » désigne une expédition maritime. Le vikingr est donc celui qui participe à cette expédition pour s'enrichir par le commerce et la piraterie. Il peut être guerrier, paysan ou marchand et choisir ce moyen de faire fortune à un moment de sa vie. Le terme ne désigne donc pas un peuple mais une activité, un mode de vie.

ColorADD

ColorADD est un langage universel, inclusif et non discriminatoire qui permet aux personnes daltoniennes d'identifier les couleurs. Utilisé par Bombyx sous licence.



FR
Pensez à donner ou recycler.
Association ou Magasin ou Déchèterie
https://quefairedemesdechets.fr