

VIKINGAR

LES RÈGLES



 **Jackbro**
CRÉATIONS LUDIQUES



VIKINGAR

**VOUS VIKINGS, TERREUR DES MERS DU NORD
N'AVEZ QU'UN SEUL BUT : QUITTER LE MONDE
DES MORTELS EN HÉROS VALEUREUX.**

**ACCOMPLISSEZ LES EXPLOITS EXIGÉS PAR
LES ASES EN EXPLORANT LA TERRE DES HOMMES
ET FRANCHISSEZ GLORIEUSEMENT
LES PORTES DU WALHALLA**

CONTENU DE LA BOÎTE :



Une planchette de jeu centrale



24 cadrans de territoires



10 runes



Un sac de pioche

QUATRE CLANS VIKINGS COMPORTANT :



Cinq jetons Avant-poste



Cinq jetons Drakkar



Huit pions de progression des exploits

PHASES DE JEUX

1. Activation des drakkars (les actions)
2. Construction (bâtiments & or)
3. Construction des drakkars et achat de trésor
4. Maintenance

Nombre de drakkar maximal	
0 exploit	1 exploit
2 drakkars	3 drakkars
2 drakkars	4 drakkars

Lieu	Défense	Butin
Village	Aucune	1 or
Ville	4 runes	2 or
Lieu de culte	4 runes	2 or
Forteresse	5 runes	3 or
Quête mythique	Selon la carte	

Coût en pièce d'or	
Construire un avant-poste	0 or
Construire un drakkar	2 or
Acheter un trésor	3 or
Droit de passage forteresse	2 or

Une tuile aide-mémoire Charte des exploits



Un lot de cocardes À feu et à sang



Un lot de pièces d'or



24 supports à carte



4 jetons de tour



Un jeu de 24 mini-cartes Bout du monde



Un jeu de 24 mini-cartes Quête mythique



Un jeu de 30 cartes Événement de navigation

CHARTE DES EXPLOITS

Comment déterminer la durée d'une partie

La durée moyenne d'une partie est influencée par: le nombre de joueurs et le nombre d'exploits à accomplir. Au début de la partie, les joueurs doivent s'entendre sur le nombre d'exploits nécessaires afin de remporter la victoire.

Durée estimée à 4 joueurs selon le nombre d'exploits fixé en début de partie

3 exploits : 60-75 minutes

4 exploits : 90-105 minutes

5 exploits : 120-135 minutes



RÈGLES DE VICTOIRE

POUR GAGNER, VOUS DEVEZ :

- Explorer le monde des mortels avec vos drakkars;
- Accomplir les exploits divins préalables à la victoire
Le nombre d'exploits à accomplir est choisi en début de partie;
- Découvrir l'une des portes menant vers les mondes des Aes. Ces portes sont situées au bout du monde.

Pour réussir un exploit, le joueur doit accumuler les réussites. Le joueur doit faire avancer un pion de progression des exploits sur la **Charte des exploits** de son clan. Lorsqu'un de ses pions atteint la dernière case d'un exploit, le joueur récolte la coupe d'accomplissement en lien avec celui-ci.

De l'or pour les grands héros : lorsque la coupe d'un exploit divin est remportée par un joueur, il ne peut plus faire progresser le pion lié à cet exploit. Le joueur récolte une pièce d'or en guise de récompense.



8 EXPLOITS PEUVENT ÊTRE ACCOMPLIS EN COURS DE PARTIE



Le joueur avance son pion à chaque fois qu'il perd un drakkar au combat.

Note : les bateaux perdus à la suite d'un événement de navigation ne permettent pas au joueur d'avancer son pion.



Le joueur avance son pion à chaque fois qu'il réussit à détruire un lieu de culte.



Le joueur avance son pion à chaque fois qu'il réussit à détruire une place forte.



Le joueur avance son pion à chaque fois qu'il acquiert un trésor lors de la phase Construction.



Le joueur avance son pion à chaque fois qu'il réussit à détruire un drakkar d'un autre joueur lors d'un combat.



Le joueur avance son pion à chaque fois qu'il réussit à vaincre un monstre mythique.

Note : les drakkars détruits à l'aide de carte et sans combat ne permettent pas au joueur d'avancer son pion.



Le joueur avance son pion à chaque fois qu'il réussit à détruire une ville.



Le joueur avance son pion à chaque fois qu'il termine un tour (phase Maintenance) avec le moins de points d'exploit (tous les exploits cumulés).

CONFIGURATION DU PLATEAU DE JEU

Le plateau de jeu représente le Midgard, le monde des mortels. Il est parsemé de villes, villages, places fortes, lieux de culte et de quêtes mythiques que vous devez explorer et conquérir. Il est divisé en quatre sections.

1. La haute mer : lieu de départ de tous les Vikings. La navigation en haute mer est le moyen le plus rapide de se déplacer. C'est également le plus périlleux. Plusieurs événements peuvent arriver dans ces eaux tumultueuses (icebergs, tempêtes, absence de vent, attaques de drakkars ennemis, bêtes mythiques...).

Un pacte unissant les clans vikings interdit tout affrontement entre joueurs qui sont en haute mer.

2. Les royaumes du nord : territoires situés au nord de l'équateur.

3. Les royaumes du sud : territoires situés au sud de l'équateur.

4. Le bout du monde : il s'agit de la fin physique du monde des mortels. Il faut explorer cette zone pour découvrir l'une des portes du Walhalla. Naviguez avec précaution, sinon vous risquez de tomber dans la grande chute menant au néant.

LES LIEUX

Voici les 5 types de lieu sur les terres explorables ainsi que les actions possibles pour chacun :

-  **1. Villages de pêcheurs :** vous pouvez les piller
-  **2. Villes :** vous pouvez les piller ou y construire un avant-poste
-  **3. Lieux de culte :** vous pouvez les piller ou y construire un avant-poste
-  **4. Places fortes :** vous pouvez les piller ou payer un droit de passage (2 or)
-  **5. Quêtes mythiques :** vous pouvez pourfendre une créature légendaire

MISE EN PLACE DU JEU

- **Mettre en place le plateau de jeu :** placez la planchette centrale à proximité de tous les joueurs et disposez les 24 cadrans de territoires autour au hasard et face cachée.
 - **Attribuer un clan viking à chaque joueur :** distribuez les jetons de drakkars, les jetons d'avant-postes et la charte des exploits divins en respectant la couleur du clan attribué.
 - **Placer les premiers drakkars :** chaque joueur place deux jetons Drakkar dans la zone haute mer.
 - **Préparer les accessoires :** déposez les cartes en pile de pioche. Disposez ces piles et la banque d'or à portée de tous. Mettez les runes dans le sac de pioche.
 - **Déterminer le nombre d'exploits divins à accomplir :** les joueurs décident combien d'exploits devront être réalisés afin de gagner la partie.
- Il est conseillé de choisir 3 ou 4 exploits sur une possibilité de 8. Plus le nombre d'exploits est élevé, plus la partie sera longue.**

APERÇU D'UN TOUR DE JEU

Tous les joueurs piochent un jeton de tour. Le joueur ayant pioché la plus petite valeur commence le tour.

Le tour est divisé en quatre phases. La phase 1 est jouée à tour de rôle. Les phases 2-3-4 sont jouées simultanément par tous les joueurs.

Phase 1, Activation des drakkars, les joueurs effectuent un mouvement et une action avec chacun de leurs drakkars. Une fois un drakkar joué, il doit être placé en mode inactif (côté ombragé du jeton). Lorsque le joueur a joué l'ensemble de ses drakkars, son tour est terminé.

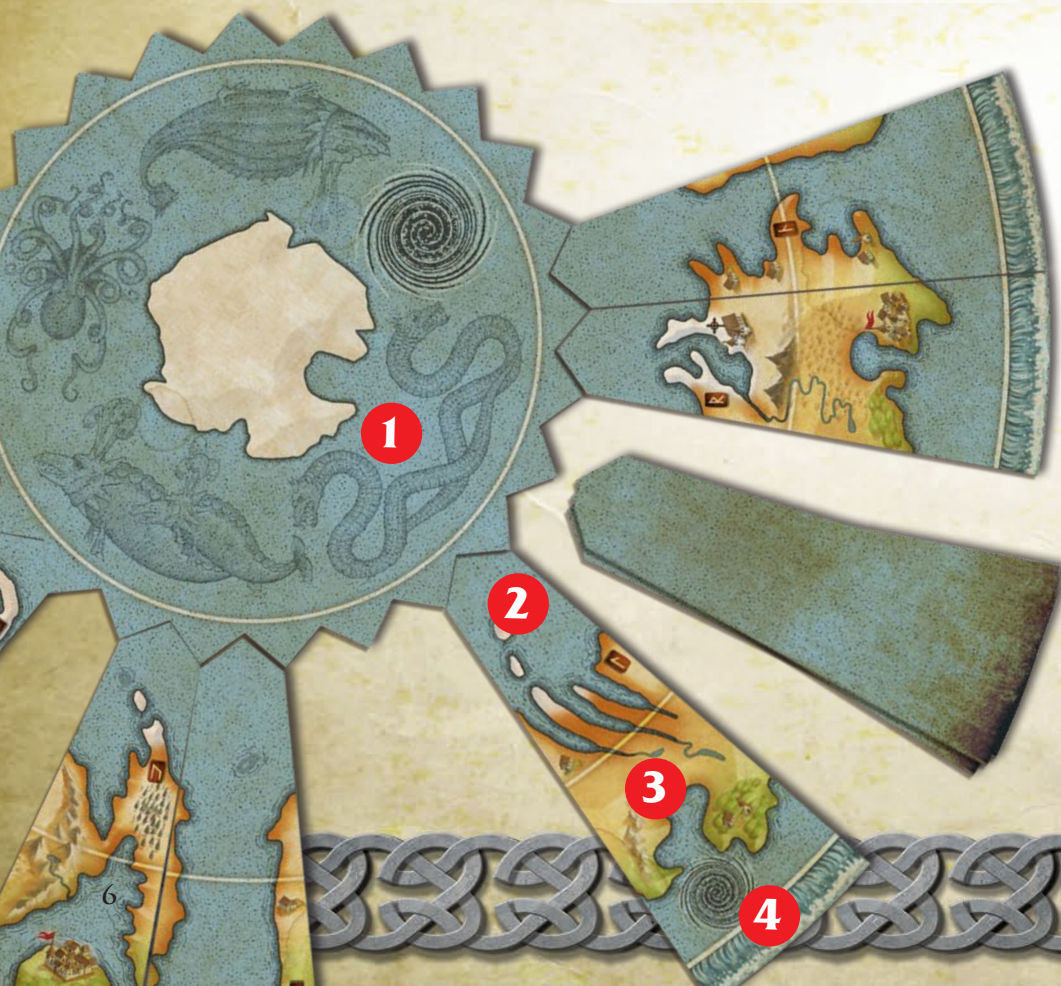
Le joueur ayant pigé le jeton de tour avec la 2^e plus petite valeur joue alors ses drakkars et ainsi de suite. La première phase du tour se termine lorsque tous les joueurs ont joué leurs drakkars.

Phase 2, Commerce, les joueurs récoltent simultanément les pièces d'or ramassées par leurs avant-postes.

Phase 3, Construction et achat de trésor, les joueurs peuvent construire des drakkars s'ils ont l'or nécessaire et s'ils ne dépassent pas la quantité de drakkars permise. Ils peuvent également acheter un trésor pour faire progresser l'exploit de la coupe du riche (un seul trésor par tour).

Phase 4, Maintenance, conclut le tour. Tous les drakkars inactifs sur le jeu sont remis en mode actif et les runes sont remises dans le sac. C'est également lors de cette phase que l'on détermine le joueur qui mérite le point du damier.

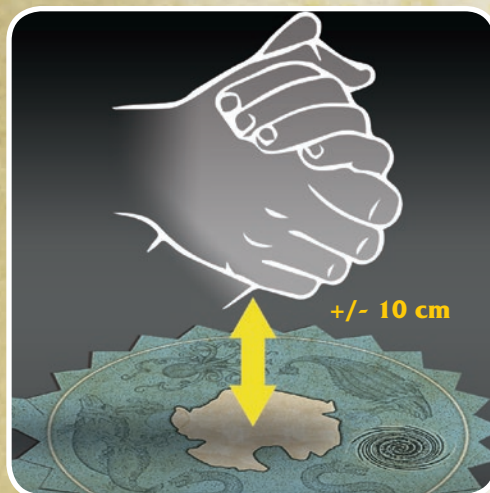
Les joueurs pigent un jeton de tour pour déterminer l'ordre de jeu du prochain tour.



RÉSOLUTION DES COMBATS ET DES ACTIONS

HAUTEUR RECOMMANDÉE DU LANCER DE RUNES

Environ 10 cm



VALIDITÉ DES RUNES



La destinée des hommes est soumise aux caprices des Ases. Les runes permettent l'interprétation de leur volonté lors des combats et des actions. Chaque rune possède deux faces.

Une face active (avec le symbole) et une face inactive (sans symbole).

Le nombre de runes à utiliser est de 5 runes pour l'attaquant et de 4 runes pour le défenseur.

Toutefois, certains objets magiques obtenus lors des quêtes mythiques permettent d'augmenter le nombre de runes à lancer.

LANCER DES RUNES

Pour être valides, les runes doivent être lancées dans un seul mouvement et doivent atterrir dans la partie centrale du plateau de jeu (Zone haute mer). Toute rune qui sort de cette zone (dès qu'elle touche à la ligne de démarcation) ne pourra être comptabilisée dans le total des points de destinée. Ne les lancez pas trop fort, mais elles ne doivent pas non plus être déposées. La main du lanceur ne doit pas toucher le plateau et doit rester à une distance acceptable (environ 10 cm). À tout moment, le conseil des clans - une majorité des joueurs adverses - peut exiger un nouveau lancer!

EXEMPLE DE LANCER ET VALEUR EN POINTS DE DESTINÉE



8 points de destinée
Runes se superposant (x2)
Rune sur le côté (3 pt)
Rune couchée active (1 pt)



6 points de destinée
Runes se superposant (x2)
Rune sur le côté (3 pt)
Rune couchée inactive (0 pt)



0 points de destinée
Runes couchées inactives (0pt)



4 points de destinée
Runes se superposant (x2)
2 Runes couchées actives (2 pt)
1 rune inactive (0 pt)

CALCUL DES POINTS DE DESTINÉE

Pour connaître la valeur d'un lancer de runes, il faut additionner les points de destinée de chacune d'elles. Le positionnement des runes influence leur valeur :



- Seules les runes actives (côté imagé visible) valent des points de destinée.



- Rune active seule = 1 point
- Rune tombée en équilibre sur son flanc sur la longueur (côté long) = 3 points



- Rune empilée, qui chevauche ou qui est chevauchée par une ou plusieurs runes, voit sa valeur doublée :

- 2 points de destinée pour les runes actives en situation de chevauchement.

- 6 points pour les runes tombées en équilibre sur le côté long et en situation de chevauchement.



- Rune tombée en équilibre sur l'un de ses flancs sur la largeur (côté court) = victoire immédiate, les dieux sont avec vous... à moins que le défenseur n'égalise, ce qui lui donnerait la victoire.

RÉSOLUTION DES COMBATS :

Combat entre joueurs

À tour de rôle, l'attaquant et le défenseur lancent leurs runes. Les deux joueurs peuvent utiliser leurs objets spéciaux, remportés lors des quêtes mythiques, afin d'influencer le nombre de runes à lancer.

- Le joueur ayant le plus grand nombre de points de destinée (selon le résultat des runes) remporte la victoire.
- Le joueur ayant le moins de points de destinée est vaincu.

Note : en cas d'égalité, c'est le défenseur qui gagne à tous les coups.



Combat d'un joueur contre un lieu non contrôlé

(ville, lieu sacré, forteresse, quête mythique et autres événements)

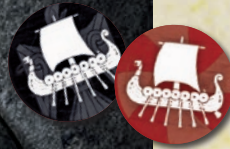
Dans le cas de combats contre un lieu neutre, un joueur adverse, désigné sur le moment, doit lancer les runes de la défense. La quantité de runes utilisées à la défense dépend du lieu attaqué (voir le tableau des lieux). Aucune rune ne peut être ajoutée par le défenseur.

- Le joueur ayant le plus grand nombre de points de destinée (selon le résultat des runes) remporte la victoire.
- Le joueur ayant le moins de points de destinée est vaincu.

Note : en cas d'égalité, c'est le défenseur qui gagne à tous les coups.

Lieu	Défense	Butin remporté
Village	Aucune	1 pièce d'or
Ville	4 runes	2 pièces d'or
Lieu de culte	4 runes	2 pièces d'or
Forteresse	5 runes	3 pièces d'or
Quête mythique	Selon la carte	





LES 4 PHASES DE JEU

1 ACTIVATION DES DRAKKARS

Jouée à tour de rôle

Chaque drakkar peut effectuer un mouvement et une action. Le mouvement doit être effectué avant de faire l'action. Si le joueur décide de réaliser une action en premier, il perd dès lors son mouvement.

A. MOUVEMENT

Un drakkar avance d'un territoire à la fois. Le joueur déplace son jeton sur un territoire adjacent.

Quitter la haute mer (plateau central)

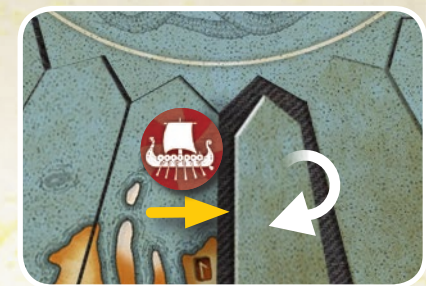
Pour quitter la haute mer, le joueur doit piocher une carte Événement de navigation. Chaque carte révèle un événement et une difficulté. L'événement est résolu en lançant un jet de destinée avant de pouvoir avancer le jeton de son drakkar.

Si le jet de destinée lancé par le joueur a une plus forte valeur que le jet effectué en guise de défense pour l'événement, il peut terminer son mouvement et faire son action. Certaines cartes offrent des trésors en guise de récompense.

Si le joueur échoue, il subit la conséquence indiquée par un pictogramme sur la carte. S'il perd son mouvement le joueur peut utiliser son action pour sortir de la haute mer. Son drakkar est placé en mode inactif.



Déplacement vers un territoire inexploré (cadran face cachée)



Lorsque son drakkar pénètre sur des territoires inexplorés, le joueur doit retourner le cadran de territoire afin de le placer face visible sur le plateau de jeu. Le joueur avance alors son drakkar dans la case nouvellement explorée. Son déplacement peut toutefois être limité par la présence d'une place forte. (Voir mouvement limité par la présence de places fortes.)

Déplacement sur un cadran de territoire du nord au sud



Une voie navigable doit être présente pour passer des royaumes du nord à ceux du sud (dans un sens comme dans l'autre) : ce déplacement compte pour un mouvement.

Un drakkar peut utiliser un tourbillon pour se «téléporter»



Le joueur peut utiliser un tourbillon afin de se déplacer vers un autre tourbillon visible sur la carte. S'il le fait à partir de la haute mer, le joueur n'a pas à piocher une carte Événement de navigation.

Les territoires ne peuvent recevoir qu'un seul drakkar (sauf zone haute mer)

Un joueur peut déposer un seul jeton drakkar par case. Si le joueur pénètre dans un cadran sur lequel un drakkar ennemi est présent, il y a automatiquement un combat (sans utilisation d'une action).

Explorer le bout du monde



Lorsqu'un bateau pénètre dans une zone Bout du monde inexplorée, le joueur pige une carte Là où la terre cède.

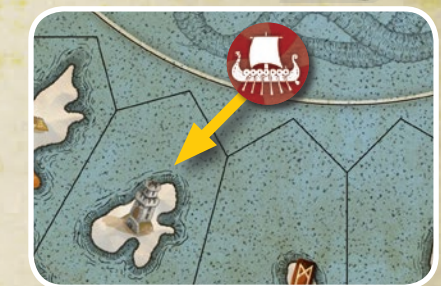
S'il pige une carte de la grande chute, il doit la résoudre. Il doit alors réussir un jet de navigation avec une difficulté de 5 runes. Si le joueur réussit, il peut avancer son bateau sur la case explorée. Son bateau est alors placé en mode inactif. Si le joueur échoue, son bateau est détruit et doit être remis dans sa réserve. La carte Là où la terre cède doit rester sur le jeu au bout de la tuile de territoire en dehors du jeu.

S'il s'agit d'une des portes du Walhalla, le joueur peut avancer son bateau sur la case explorée. Si le joueur possède suffisamment d'exploits divins, le joueur gagne. Sinon, son drakkar est placé en mode inactif.



Note : un joueur peut décider de laisser son drakkar sur l'une des portes. Il gagnera automatiquement lorsqu'il réalisera son dernier exploit.

Mouvement limité par la présence de places fortes






Un joueur qui veut avancer son jeton drakkar sur un cadran protégé par une place forte doit payer **2 pièces d'or** en droit de passage. Si le joueur ne paye pas le droit de passage, il doit annuler son mouvement et demeurer sur le territoire initial ou utiliser une action afin d'attaquer la place forte.

Note : le joueur peut laisser son drakkar sur la zone contrôlée par la place forte sans avoir à repayer à chaque tour le droit de passage. Par contre, s'il quitte la zone, il devra payer à nouveau un droit de passage pour y repasser.

ANATOMIE DES CARTES

Les cartes Là où la terre cède, Quête mythique et les cartes Événement de navigation sont construites sur le même modèle.

Explication des pictogrammes :

-  Le drakkar du joueur est détruit.
-  Le joueur ne peut pas récolter la récompense, mais peut continuer son chemin.
-  Le drakkar du joueur demeure sur sa case de départ. Le joueur peut toutefois prendre son action afin de compléter son mouvement.

Difficulté, le nombre de runes de destinée à lancer lors de la défense de l'événement

Pictogrammes de conséquence de la défaite



Nom de la carte et récompense remportée par le joueur en cas de victoire



B. LES ACTIONS

- **Mouvement supplémentaire**
- **Construire un avant-poste**
- **Piller/attaquer**
- **Faire une quête mythique**

Mouvement supplémentaire



Le joueur peut décider d'effectuer un mouvement supplémentaire à titre d'action. Les règles du mouvement de base s'appliquent aussi. Une fois son drakkar déplacé, il doit être retourné en mode inactif.

Construction d'un avant-poste



Un avant-poste peut être construit gratuitement sur les lieux de culte ou sur les villes du territoire occupé par le drakkar. Le lieu ne doit pas être contrôlé par un autre joueur.

Chaque joueur possède une quantité maximale de 5 jetons Avant-postes. S'il n'a plus de jeton disponible pour construire, le joueur peut décider de détruire l'un de ses avant-postes afin de le placer sur le nouveau lieu.

Si le lieu est contrôlé par un autre joueur, le joueur actif doit attaquer et détruire l'avant-poste déjà présent sur le lieu afin de le remplacer par le sien. Voir l'action « Piller une ville ou un lieu de culte contrôlé par un joueur » pour plus d'information.

Note : une place forte à proximité du lieu n'empêche pas la construction d'un avant-poste. Exemple: un avant-poste peut être construit si le joueur a payé son droit de passage.

Attaquer un adversaire



Le joueur peut attaquer les drakkars adverses, sauf dans la zone haute mer.

Pour y arriver, il doit simplement avancer son jeton drakkar dans un cadran de territoire occupé par un drakkar ennemi. Les deux joueurs se battent à l'aide des runes de destinée.

Si l'attaquant remporte la victoire, son drakkar est retourné en mode inactif. Il remporte un point d'exploit de la coupe du sanguinaire.

Le joueur qui échoue perd son drakkar et récolte un point d'exploit de la coupe du valeureux.



Piller un village de pêcheurs



Le joueur pille un village de pêcheurs afin de s'enrichir. Aucun combat n'est nécessaire. Le joueur doit simplement déposer une cocarde **À feu et à sang** et récolter une pièce d'or puis retourner son drakkar en mode inactif.

Piller une ville ou un lieu de culte



Le joueur pille une ville ou un lieu de culte afin de s'enrichir. Il doit réussir un jet de destinée d'une difficulté de **4 runes**.

Si le joueur remporte la victoire, il gagne **2 pièces d'or** et récolte un point d'exploit lié au type de lieu qu'il a pillé. Une cocarde **À feu et à sang** est alors déposée sur le plateau de jeu pour masquer le lieu détruit.

S'il échoue, son drakkar est détruit et il récolte un point d'exploit de la coupe du valeureux.

Attention : si la ville ou le lieu de culte est protégé par une place forte, la place forte doit être détruite avant de pouvoir piller l'autre lieu.

Piller une ville ou un lieu de culte contrôlé par un joueur



Un joueur désire attaquer une ville ou un lieu de culte occupé par l'avant-poste d'un autre joueur. Le joueur attaquant peut décider de piller le lieu tel que décrit plus haut ou décider de détruire seulement l'avant-poste. Pour y arriver, il doit vaincre son adversaire lors du jet de destinée. Le défenseur utilise ses propres runes de destinée pour défendre son avant-poste.

Note : le joueur défenseur peut utiliser les objets magiques gagnés lors de ses quêtes.

Piller une place forte



Le joueur pille une place forte afin de la détruire et récolter l'or qu'elle renferme. Il doit réussir un jet de destinée d'une difficulté de **5 runes**.

Si le joueur remporte la victoire, il remporte **3 pièces d'or** et récolte un point d'exploit de la coupe du stratège. Une cocarde **À feu et à sang** est alors déposée sur le plateau de jeu pour masquer le lieu détruit.

S'il échoue, son bateau est détruit et il récolte un point d'exploit de la coupe du valeureux.

Faire une quête mythique



Le joueur peut tenter de réaliser une quête mythique. Pour y arriver, il doit piocher une carte Quête mythique. Chaque carte révèle une créature, son nombre de runes de défense et un objet magique offert en récompense. La quête mythique se termine en lançant un jet de destinée.

Si le jet de destinée lancé par le joueur a une plus forte valeur que le jet effectué en guise de défense pour la créature, le joueur reçoit le trésor mythique indiqué sur la carte et récolte un point d'exploit de la coupe du Héros. Une cocarde **À feu et à sang** est alors déposée sur le plateau de jeu pour masquer le lieu de légende qui a été détruit.

S'il échoue, son drakkar est détruit et le joueur récolte un point d'exploit de la coupe du valeureux.

Attention : les cartes de quête restent sur le cadran jusqu'à ce que les monstres soient vaincus. Utiliser les supports à carte afin de les maintenir en place.



2 COMMERCE

Jouée simultanément
par les joueurs

Les joueurs récoltent **1 pièce d'or** pour chaque avant-poste en leur possession (ville, lieu de culte).

3 CONSTRUCTION DE DRAKKAR ET ACHAT DE TRÉSOR

Jouée simultanément
par les joueurs

Constructions de drakkar

Chaque joueur peut construire gratuitement un drakkar par tour. Le coût de construction pour les drakkars supplémentaires est de **2 pièces d'or**. Les nouveaux jetons Drakkars sont toujours déposés dans la zone haute mer. Le nombre maximal de drakkars contrôlés par chaque joueur dépend du nombre d'exploits réussis, sans dépasser 5.

Nombre de drakkar maximal

0 exploit accompli	1 exploit accompli	2 exploits et plus
2 drakkars	3 drakkars	4 drakkars

Le cinquième drakkar est accessible en vainquant le Kraken (carte haute mer)

Achat de trésors

Le joueur peut acquérir un trésor par tour au coût de 3 pièces d'or.

Le joueur récolte un point d'exploit de la coupe du richissime.

4 MAINTENANCE

Jouée simultanément
par les joueurs

- Remettre les bateaux en mode actif.
- Remettre les runes dans le sac de pioche.
- Déterminer le joueur récoltant le point de la coupe du damné

Les joueurs comparent le total de points d'exploit qu'ils ont récoltés jusqu'à présent. Le joueur dont la charte des exploits cumule le plus bas pointage récolte un point d'exploit de la coupe du damné.

Exemple: 2 valeureux, 2 pilleurs et 1 richissime = 5 points d'exploit.

S'il y a égalité entre deux ou plusieurs joueurs, ils piochent le jeton de tour. Celui qui a pioché le jeton ayant la plus petite valeur se mérite le point du damné.

- Déterminer le joueur débutant le prochain tour en piochant le jeton de tour. Celui qui a pioché le jeton de tour ayant la plus petite valeur commence le tour suivant.

Résumé des phases de jeu

1. Activation des drakkars

A. Mouvement

B. Les actions possibles

- Effectuer un mouvement supplémentaire
- Construire un avant-poste
- Piller/attaquer
- Faire une quête mythique

2. Commerce

- Recevoir 1 pièce d'or par avant-poste placé sur le jeu

3. Construction et achat de trésor

- Placer son drakkar gratuit (Ne pas dépasser le nombre de drakkars maximal)
- Achat de drakkar supplémentaire (Ne pas dépasser le nombre de drakkar maximal)
- Achat de Trésor (un par tour)

4. Maintenance

- Remettre les drakkars en mode actif
- Remettre les runes dans le sac de pioche
- Déterminer le gagnant du point du damné
- Piger une rune pour déterminer l'ordre de jeu du prochain tour

Nombre de drakkar maximal		
0 exploit accompli	1 exploit accompli	2 exploits et plus
2 drakkars	3 drakkars	4 drakkars

Lieu	Défense	Butin remporté
 Village	Aucune	1 pièce d'or
 Ville	4 runes	2 pièces d'or
 Lieu de culte	4 runes	2 pièces d'or
 Forteresse	5 runes	3 pièces d'or
 Quête mythique	Selon la carte	

Coût en pièce d'or	
Construire un avant-poste	0 pièce d'or
Construire un drakkar	2 pièces d'or
Acheter un trésor	3 pièces d'or
Payer le droit de passage d'une forteresse	2 pièces d'or

Pictogrammes cartes



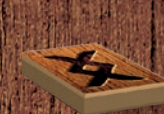
Drakkar détruit



Pas de récompense



Drakkar endommagé (Doit prendre son action pour quitter la zone)



1 point



3 points



Points X2



Victoire
Sauf sur égalité