

Federico et Leo Colovoni

WIKING

Pour 2 à 4 capitaines à partir de 5 ans

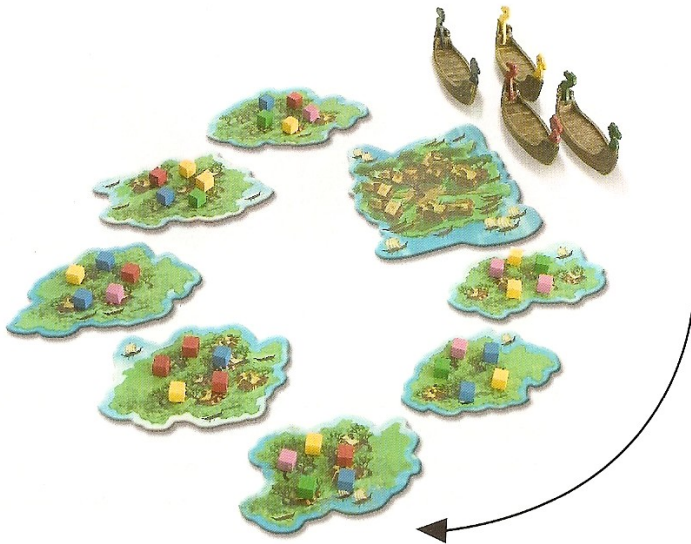
Capitaine d'un navire viking, tu sillones les mers lointaines. Lorsque tu débarques sur les îles, tu peux prendre des tonneaux à ton bord pour les ramener sur ton île natale. Mais fais bien attention !!! Les autres capitaines Vikings sont sur tes talons et essayeront de voler toutes tes marchandises.

Contenu

3 dés de couleur
8 îles (1 grosse île natale et 7 petites îles)
4 bateaux
50 tonneaux (cubes colorés) – 10 de chaque couleur
1 sac

Préparation du jeu

D'abord, pose les huit îles en cercle sur la table. Place tous les tonneaux dans le sac. Sans regarder, prends et place 5 tonneaux sur chacune des 7 petites îles. La grande île – l'île de départ – reste vide. Ensuite, chaque joueur prend un drakkar et le place sur l'île de départ. Les dés sont mis en évidence sur la table.



Le jeu

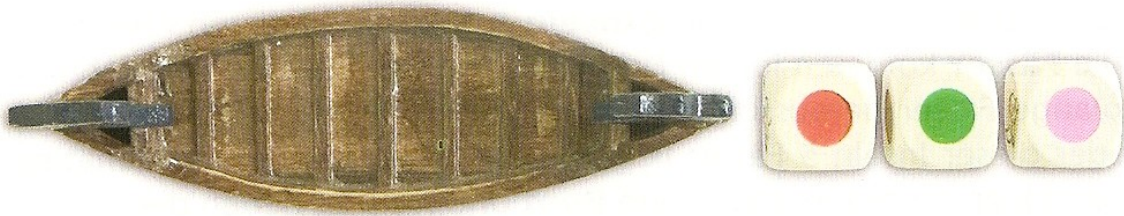
Le plus jeune joueur commence. On joue dans le sens des aiguilles d'une montre.

Quand c'est ton tour, tu lances tous les dés et tu avances ton bateau d'île en île dans le sens des aiguilles d'une montre en fonction du résultat des dés. Tu ne peux bouger ton navire que de trois îles au maximum. La distance parcourue est déterminée par la couleur des dés. Chaque couleur compte pour un point **mais**

attention si un ou plusieurs dés montrent la même couleur que ton bateau, ces dés ne comptent pas pour l'évaluation de la longueur de ton déplacement.

Exemples

1. Lili, capitaine du navire bleu obtient rouge, vert et rose. Elle peut avancer son navire de une, deux ou trois îles – comme elle le désire.



2. Lara capitaine du navire vert roule rouge, vert et jaune. Elle ne peut avancer que de une ou deux îles. Le dé vert n'est pas compté pour son déplacement.



Dès que tu accostes sur une île sur laquelle reposent des tonneaux, tu peux en prendre un et le placer dans ton bateau. Si tu accostes sur une île où se trouvent un ou plusieurs autres bateaux, tu peux prendre un tonneau de l'île ou bien de la cargaison des navires adverses qui mouillent au même endroit que toi.

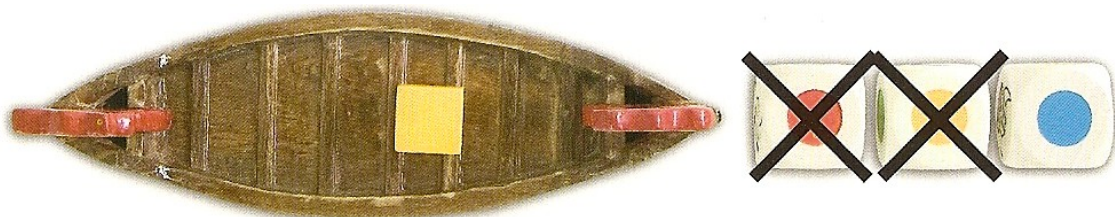
Quand une île n'a plus de tonneaux, tu peux prendre 5 tonneaux du sac et les replacer sur cette île. S'il n'y a plus de trésor sur cette île et que le sac est vide, l'île reste vide et l'on ne peut plus prendre de tonneaux sur celle-ci.

Un bateau chargé est généralement moins rapide en mer.

Dès qu'un drakkar est chargé avec un ou plusieurs tonneaux, il devient plus difficile de le faire avancer. Dès qu'un drakkar possède un chargement, non seulement tu ne comptes plus les dés qui montrent la couleur de ton bateau mais tu ne comptes pas non plus ceux qui montrent la couleur des tonneaux de ta cargaison. Si le résultat des dés ne montre aucune couleur te permettant d'avancer, tu restes sur place et tu dois décharger un tonneau de ton bateau sur l'île où tu te trouves pour alléger sa cargaison.

Exemple

1. Leo le capitaine du bateau rouge a un tonneau jaune en cale. Il lance rouge, bleu et jaune. Il ne peut avancer que d'une île. Rouge et jaune ne comptent pas dans son lancé.



2. Theo a le bateau vert. Il possède un tonneau rouge. Il joue vert, vert et bleu. Il ne peut avancer que d'une seule île.



3. Max possède le bateau jaune et une cargaison avec un tonneau bleu et un tonneau rouge. Il joue jaune, rouge et bleu. Il ne peut plus avancer et doit rester où il se trouve. De plus, il doit redéposer un tonneau sur l'île où il se trouve.



Attention, les jokers (Casque de Viking) sont toujours considérés comme une couleur acceptée quelque soit la couleur de ton navire ou de tes marchandises. Avec un joker, tu es donc toujours capable d'avancer d'au moins une case.

Dès que ton bateau s'arrête ou passe par l'île de départ, tu peux prendre tous les trésors de ta cargaison et les placer devant toi. Ces trésors ne comptent plus comme cargaison et ne peuvent plus être pris par les autres joueurs. Chaque tonneau ainsi déchargé compte comme un point de victoire.

Fin du jeu

Dès qu'un joueur a 15 trésors en face de lui, la partie s'arrête et il est déclaré gagnant. Les trésors sur les bateaux ne comptent pas, seuls comptent les trésors effectivement déchargés.

Notes additionnelles

Que se passe-t-il si personne n'a 15 trésors et qu'il n'y a plus de trésors disponibles ?
C'est le joueur avec le plus de trésors collectés qui l'emporte.



Traduction française par Stéphan Alomène.