

WALHALLA^{1.0}

3 à 4 | 60 mm > avoir le plus de points

→ **préparation** | Mélanger les 18 tuiles terrain f.c et **constituer 3 presqu'îles de 6 tuiles** chacune, reliées au plateau et espacées par des fjords. Mélanger f.c les pointes 3 à 5 et en ajouter 1 au bout de chaque presqu'île. Faire de même avec les pointes 6 à 9. Retourner f.v. toutes les tuiles | **12 tuiles drakkar** mélangées pour former 1 pioche f.c | **Chacun reçoit 9 vikings** (seulement 7 à 3 joueurs) + 1 carte + un marqueur placé sur le zero de la piste de score | **Autres vikings** à côté du plateau : chaque joueur en prend 1 de sa couleur pour le mettre sur Walhalla.

Tour de jeu (3 phases)

① TIRER UNE TUILE DRAKKAR ET MONTER À BORD

Chaque drakkar possède 3 places dont une attribuée. C'est d'abord le joueur désigné par la pastille de couleur qui décide s'il occupe cette place ou non avec l'un de ses vikings. Ensuite le joueur actif peut embarquer 1 ou 2 vikings.

— **memo** si la pastille désigne le 4e joueur (dans une partie à 3), la place reste vide.

— **memo** si la pastille désigne le joueur actif, il a la possibilité d'occuper les 3 places du Drakkar

— **memo** Si un joueur n'a plus assez de vikings pour embarquer, il peut se défausser d'une carte action et récupérer le ou les vikings manquants en reculant sur la piste de score de 1 point / viking acquis

② ENVOYER UN DRAKKAR AU COMBAT

La tuile Drakkar est placée dans un fjord, le long d'une presqu'île (ou entre 2). Le drakkar doit être "collé" au plateau de jeu ou au drakkar précédemment placé.

— **memo** si un drakkar ne peut pas accoster au moins une tuile terrain (cela ne comprend pas les pointes), il ne peut s'engager dans ce fjord.

③ DÉBARQUER

En commençant par la pointe du bateau, **chaque viking descend sur un territoire directement adjacent**

— **memo** si le drakkar est entre 2 presqu'îles, chaque viking peut débarquer à gauche ou à droite

→ **Si terrain libre**, il accomplit simplement l'action éventuellement liée au terrain

→ **Si terrain occupé par un adversaire**, celui-ci décide s'il perd ou gagne le combat :

- **s'il perd**, il envoie son viking au Walhalla tandis que le viking du joueur actif est posé sur la tuile et peut éventuellement réaliser l'action liée au terrain

- **s'il gagne**, il enlève l'un de ses vikings du Walhalla (retourne dans réserve générale) tandis que le viking du joueur actif va au Walhalla

— **memo** si un joueur n'a plus de viking au walhalla, il ne peut pas décider de gagner le combat

→ **Si terrain occupé par joueur actif**, le viking dans le drakkar est remis dans la réserve perso du joueur

— **memo** si un viking a le choix entre débarquer sur une tuile adverse ou alliée, il doit forcément attaquer l'ennemi.

✦ TERRAINS ET ACTIONS LIÉES

→ culte : tirer une carte action

→ forêt : points de victoire immédiat (inscrits sur le terrain)

→ village : bonus de +1 ou +2 lors du décompte

→ champ de blé : 1/2/3 pts de victoire par champ après la 1ere/2e/3e attaque

✦ JOUER DES CARTES ACTION

→ lors d'un débarquement ou après une attaque

✦ FIN D'UNE ATTAQUE

dès que les 12 drakkars ont attaqué

ou lorsque plus aucun joueur n'a de vikings dans sa réserve

— **memo** d'éventuelles cartes action sont alors jouées f.c et révélées simultanément.

✦ PRÉPARATION D'UNE NOUVELLE ATTAQUE

Tous les vikings sont remis dans la réserve générale, **excepté** ceux sur les champs.

Les 12 drakkars sont mélangés et forment une nouvelle pioche

→ Renfort

Chacun compte ses **vikings au Walhalla + bonifications** éventuelles et récupère, selon son rang, 10/9/8 (à 3 J.) ou 8/7/6/5 vikings (à 4 J.)

— **memo** si un joueur possède encore des vikings de l'attaque précédente, il pourra les utiliser pour la suivante

— **memo** Les joueurs reçoivent des renforts dans la limite de la réserve générale

→ Retrait des héros de Walhalla :

Chacun remet dans la réserve générale **autant de héros qu'il y en a dans la couleur la moins représentée**

Décompte des presqu'îles après une attaque

Après la 1ere et la 2e attaque, les joueurs calculent leurs vikings présents + bonification village(s) occupé(s) + bonification carte(s)

→ le joueur avec le meilleur total gagne les points indiqués sur la pointe extrême

→ le joueur avec le second meilleur total gagne les points indiqués sur l'avant-dernière pointe

— **memo** si égalité pour 1ere place, les points des 2 pointes sont cumulés et divisés (résultat arrondi au supérieur)

— **memo** si égalité pour 2e place, chacun gagne les points de l'avant dernière pointe

Après la 3e et dernière attaque, on gagne également :

+1 point par terrain occupé

+6 points pour celui qui a le plus de héros à Walhalla

+4 points pour le second à avoir le plus de héros

Effet des cartes :

→ forêt : 1 point de victoire par tuile occupée

→ culte : 1 point de victoire par tuile occupée

→ champ : 1 point de victoire par tuile occupée

→ village : 1 point de victoire par tuile de ce type occupée

→ presqu'île 6/7/8 : + 2 pendant le décompte de majorité

→ renfort : + 2 pendant le décompte de majorité

→ chasse : points x2 lors de la conquête d'une forêt

→ attaque : défaite automatique du défenseur

→ bouclier : aucun viking éliminé à walhalla si assaillant repoussé.

Peut être joué aussi pour compenser absence de vikings à Walhalla.

Ne contre pas la carte "attaque".