

# WIKINGER<sup>2.0</sup>

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

→ **préparation** | Chacun reçoit : **1 plateau avec 1 premier marqueur** dessus, un **second marqueur** sur la case 10, **30/25/20 or** à 2/3/4 Joueurs, **1 tuile de départ**, qui sera placée avec la première tuile achetée | Mélanger les tuiles restantes et **constituer 6 piles f.c de 12 tuiles**, placées sur plateau | **Personnages dans le sac**

— **memo** 25 tuiles spéciales pour les règles avancées uniquement

## Début de manche x 6

Placer autour de la roue les 12 tuiles d'une pile, combinées à 12 personnages tirés du sac (cf aide de placement sur plateau)

## Tour de jeu = 12 combinaisons tuile/perso acquises

### ① ACQUÉRIR UNE COMBINAISON

Le joueur actif achète une combinaison tuile/personnage. Il peut échanger des points de victoire contre de l'or (1 contre 1)

— **memo** combinaison "0" peut être acquise si le personnage associé est le dernier de cette couleur ou si le joueur actif n'a pas les moyens d'acheter d'autres combinaisons (aucune obligation de conversion points contre or).

— **memo** Si la combinaison "0" est achetée, tourner la roue pour que le "0" soit en face de la première combinaison disponible.

### ② PLACER COMBINAISON SUR SON PLATEAU

→ **rappel** : Tuile de départ placée également au premier tour.

**Tuile placée adjacente** à l'un des bords du plateau où à une autre tuile. Il faut respecter sens des tuiles et correspondance des paysages.

**Personnage laissée sur la tuile** (à condition que ce soit dans la rangée de même couleur) **ou placée sur la barque**.

— **memo** si tuile impossible à placer : défaussée et Perso sur barque

— **memo** les 3 premières cases drakkar occupées en priorité

### ✧ PETITS DÉCOMPTES (FIN TOURS 1, 3, 5)

Chaque orfèvre (jaune) non menacé par un drakkar rapporte 3 ors

### ✧ GRANDS DÉCOMPTES (FIN TOURS 2,4,6)

Chaque marin (défaussé ensuite) peut emmener sur les îles vierges tous les Persos de même couleur ou 1 Perso de chaque couleur

— **memo** un perso max. par tuile

— **memo** plusieurs marins peuvent être utilisés avant 1 grand décompte

— **memo** le max. de marins doivent être utilisés avant 6e décompte

→ **drakkar** : annule gains de la colonne jusqu'au perso de même couleur que sa voile.

→ **guerrier** : neutralise drakkar et récupère argent et PV sur drakkar

→ **noble** : + 2 points

→ **éclaireur** : + 1 point et chaque orfèvre et pêcheur dans la même colonne rapporte 1 point supplémentaire

→ **orfèvre** : 3 pièces d'or

→ **pêcheur** : intervient uniquement lors du décompte final

### ✧ DÉCOMPTÉ FINAL (APRÈS DÉCOMPTÉ TOUR 6)

— **memo** si égalité, bonus donné à chaque ex-aequo

→ **marins** : le joueur avec le + de marins gagne 10 points

→ **îles achevées** : le joueur avec le + d'îles gagne 7 points

→ **plus grande île** : le joueur gagne 5 points

→ **drakkar non neutralisé** : valeur du drakkar déduite

→ **groupe de 5 pièces d'or** : + 1 point

→ **ressources** : + 2 pts par ressource excédentaire, -1 par ressource manquante. Un pêcheur nourrit 5 persos (y compris lui). Un pêcheur non placé (sur barque) s'auto-alimente.

# WIKINGER<sup>2.0</sup>

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

→ **préparation** | Chacun reçoit : **1 plateau avec 1 premier marqueur** dessus, un **second marqueur** sur la case 10, **30/25/20 or** à 2/3/4 Joueurs, **1 tuile de départ**, qui sera placée avec la première tuile achetée | Mélanger les tuiles restantes et **constituer 6 piles f.c de 12 tuiles**, placées sur plateau | **Personnages dans le sac**

— **memo** 25 tuiles spéciales pour les règles avancées uniquement

## Début de manche x 6

Placer autour de la roue les 12 tuiles d'une pile, combinées à 12 personnages tirés du sac (cf aide de placement sur plateau)

## Tour de jeu = 12 combinaisons tuile/perso acquises

### ① ACQUÉRIR UNE COMBINAISON

Le joueur actif achète une combinaison tuile/personnage. Il peut échanger des points de victoire contre de l'or (1 contre 1)

— **memo** combinaison "0" peut être acquise si le personnage associé est le dernier de cette couleur ou si le joueur actif n'a pas les moyens d'acheter d'autres combinaisons (aucune obligation de conversion points contre or).

— **memo** Si la combinaison "0" est achetée, tourner la roue pour que le "0" soit en face de la première combinaison disponible.

### ② PLACER COMBINAISON SUR SON PLATEAU

→ **rappel** : Tuile de départ placée également au premier tour

**Tuile placée adjacente** à l'un des bords du plateau où à une autre tuile. Il faut respecter sens des tuiles et correspondance des paysages.

**Personnage laissée sur la tuile** (à condition que ce soit dans la rangée de même couleur) **ou placée sur la barque**.

— **memo** si tuile impossible à placer : défaussée et Perso sur barque

— **memo** les 3 premières cases drakkar occupées en priorité

### ✧ PETITS DÉCOMPTES (FIN TOURS 1, 3, 5)

Chaque orfèvre (jaune) non menacé par un drakkar rapporte 3 ors

### ✧ GRANDS DÉCOMPTES (FIN TOURS 2,4,6)

Chaque marin (défaussé ensuite) peut emmener sur les îles vierges tous les Persos de même couleur ou 1 Perso de chaque couleur

— **memo** un perso max. par tuile

— **memo** plusieurs marins peuvent être utilisés avant 1 grand décompte

— **memo** le max. de marins doivent être utilisés avant 6e décompte

→ **drakkar** : annule gains de la colonne jusqu'au perso de même couleur que sa voile.

→ **guerrier** : neutralise drakkar et récupère argent et PV sur drakkar

→ **noble** : + 2 points

→ **éclaireur** : + 1 point et chaque orfèvre et pêcheur dans la même colonne rapporte 1 point supplémentaire

→ **orfèvre** : 3 pièces d'or

→ **pêcheur** : intervient uniquement lors du décompte final

### ✧ DÉCOMPTÉ FINAL (APRÈS DÉCOMPTÉ TOUR 6)

— **memo** si égalité, bonus donné à chaque ex-aequo

→ **marins** : le joueur avec le + de marins gagne 10 points

→ **îles achevées** : le joueur avec le + d'îles gagne 7 points

→ **plus grande île** : le joueur gagne 5 points

→ **drakkar non neutralisé** : valeur du drakkar déduite

→ **groupe de 5 pièces d'or** : + 1 point

→ **ressources** : + 2 pts par ressource excédentaire, -1 par ressource manquante. Un pêcheur nourrit 5 persos (y compris lui). Un pêcheur non placé (sur barque) s'auto-alimente.