LINDISFARNE

RÈGLES DU JEU

PRÉSENTATION

8 Juin 793, l'Abbaye de Lindisfarne est pillée par les vikings et l'occident découvre l'existence de ces redoutables guerriers. Les raids vont se succéder dans toute l'Europe pendant plusieurs siècles, apportant trésors et prestige à ces valeureux Jarls.

MATÉRIEL

- A 3 plateaux formant une carte maritime
- B 6 dés
- C 38 cartes destination
- D 20 cartes objectif
- E 24 jetons viking (6 par joueurs)
- F 12 jetons rune
- G 1 pion premier joueur (représentant un jarl)

2 règles du jeu (français et anglais)

DÉTAIL DES ÉLÉMENTS



3 plateaux avec différentes conditions de résolutions



Les cartes destinations : 5 pays différents, comprenant chacun 5 ou 6 cartes



Les cartes objectifs, comprenant à chaque fois 3 pays différents.



Les cartes Norvège, où les joueurs vont commercer et acquérir des effets ou des bonus. Ces effets sont détaillés en annexe.







VUE D'ENSEMBLE

Vous incarnez des jarls, des chefs de clan viking, et préparez des raids dans les pays d'Europe pour rapporter le plus de richesses et de prestige. Mais la mer est capricieuse, et sans un peu de chance ou l'aide des Dieux, vous pourriez bien débarquer ailleurs que prévu ou après vos adversaires...
Jetez les dés et placez vos vikings avec sagesse pour obtenir la majorité sur les différents plateaux et acquérir des cartes destination et objectif.

MISE EN PLACE

1. Placez les 3 plateaux au centre de la table, pour former la carte maritime. Dans les cartes destinations, choisissez au hasard 8 cartes Norvège, et mélangez-les aux autres cartes destinations (vous obtenez ainsi une pioche de 36 cartes). Les cartes Norvège restantes sont remises dans la boite, elles ne serviront pas pour cette partie.
2. Placez 2 cartes destination à côté de chaque plateau comme indiqué sur le schéma.
3. Mélangez les cartes objectifs.
4. Chaque joueur prend les 6 jetons de son clan. Un joueur est désigné pour devenir le premier joueur du tour et prend le pion Jarl.



TOUR DE JEU

Une partie de Lindisfarne se déroule en 6 expéditions, découpées chacunes en plusieurs tours de jeu.
En commençant par le possesseur du pion Jarl, et en continuant dans le sens horaire, chaque joueur réalise une action à son tour, parmi 2 options :

- PRÉPARER UNE EXPÉDITION
- RENTRER AU VILLAGE

PRÉPARER UNE EXPÉDITION

Un joueur qui décide de préparer une expédition jette autant de dés qu'il a de jetons viking devant lui (au début du voyage, chaque joueur dispose de 6 jetons viking).
Puis, le joueur doit affecter au moins un dés (mais peut en affecter autant qu'il souhaite) à un des plateau. Pour cela, il pose un jeton viking sur chaque valeur de dés choisis, mais il ne peut jouer que sur un seul plateau par tour.

Si le joueur est déjà présent sur ce plateau, les nouveaux jetons sont ajoutés à sa ligne. S'il y a deja un jeton sur la valeur choisie par le joueur, ses jetons viking s'empilent

S'il n'est pas encore présent sur le plateau choisi, le joueur se place sur la première ligne libre (la plus au nord).
Il ne peut y avoir qu'une seule ligne par joueur et par plateau.

Plus vous posez de jetons viking dans un tour, moins vous jetterez de dés au tour prochain.



***Bleu** vient de lancer ses trois dés. Il décide de placer ses deux "5" sur le premier plateau.*

Un joueur peut également dépenser un ou plusieurs jetons rune pour appliquer un modificateur de +/-1 à un dés. Plusieurs jetons rune peuvent être utilisés sur un même dé, ou être répartis sur plusieurs dés.
Attention: un dé de valeur 6 ne peut recevoir de modificateur "+1", et un dé de valeur 1 ne peut recevoir de modificateur "-1".

A son tour, un joueur peut également utiliser un effet de ses cartes Norvège. Les effets peuvent s'utiliser une fois par partie. Inclinez la carte quand vous utilisez son effet pour se souvenir qu'il ne pourra plus être utilisé.

RENTRER AU VILLAGE





Avant de lancer les dés, un joueur peut décider de rentrer au village. Dans ce cas, il ne joue plus pour cette expédition et ne peut utiliser d'effets de cartes. S'il est le premier joueur à rentrer au village, il prend le pion Jarl (et sera le premier joueur pour la prochaine expédition). Le joueur prend également 1 jeton rune par jeton viking encore présent devant lui (s'il n'a pas placé tous ses jetons vikings). Un joueur qui n'a plus de jetons viking est obligé de rentrer au village

C'est ensuite au joueur suivant.
Un ou plusieurs joueurs peuvent continuer à jouer plusieurs tours même si un joueur est déjà rentré au village.

*Au tour suivant, **Bleu** décide de "rentrer au village". C'est le premier joueur à choisir cette action, il prend donc le pion Jarl. Le joueur prend également 1 jeton rune, car il lui reste 1 jeton viking.*

Jetons rune: Les jetons rune s'acquièrent au moment de rentrer au village (s'il reste des jetons viking au joueur), ou grâce à certaines cartes. Ces jetons peuvent être utilisés au tour du joueur pour modifier le résultat d'un dé de +/-1. Il est possible d'utiliser plusieurs jetons rune sur un même dé ou de les répartir sur plusieurs dés dans un même tour.

FIN D'UNE MANCHE

Lorsque tous les joueurs sont rentrés au village, l'expédition se termine. Les joueurs mènent des raids et récolent le fruit de leur préparation. Il y a 5 pays sur lesquels les joueurs mènent des raids, et la Norvège, où les joueurs vont commercer.
On résout les différents plateaux l'un après l'autre, dans l'ordre, en commençant par le plateau le plus au nord (qui comprend la Scandinavie), et en redescendant vers le sud.

Pour chaque plateau, les joueurs vont déterminer lequel d'entre eux est majoritaires. En cas d'égalité, c'est le joueur qui s'est placé en premier (sur la ligne la plus au nord), qui est majoritaire.

- Pour le premier plateau, on va additionner la valeur des jetons viking de chaque joueur. Le joueur avec la plus forte somme est majoritaire. Le joueur suivant avec la plus forte somme est deuxième etc...
- Pour le second plateau, on va regarder la suite de valeur continue la plus longue (sans tenir compte des valeurs). Le joueur avec la plus longue suite est majoritaire. Le joueur suivant avec la suite la plus longue est second etc...
- Pour le troisième plateau, on va regarder la pile de jetons la plus haute (le plus de jetons de valeur identique, sans tenir compte de la valeur). Le joueur avec la plus haute pile est majoritaire. Le joueur suivant avec la pile la plus haute est second etc...

Le joueur majoritaire peut choisir une carte destination ou piocher une carte objectif. Le second joueur fait de même, puis le troisième et ainsi de suite.
Pour piocher une carte objectif, il faut pouvoir renoncer à une carte destination. Si les deux premiers joueurs prennent les cartes destinations, les troisièmes et quatrièmes joueurs sur un plateau ne prennent rien.
Si un joueur décide de prendre une carte objectif, il pioche les deux premières cartes, en choisit une, et place l'autre sous la pioche.

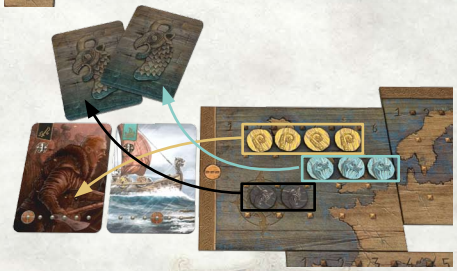
Pour remplir l'objectif, le joueur doit posséder des cartes des trois pays indiqués sur la carte objectifs.

Dans tous les cas, un joueur ne peut récupérer qu'une seule carte (destination ou objectif) par plateau.

Lorsque tous les plateaux ont été résolus, s'il reste des cartes destination (parce que plusieurs joueurs ont pioché des cartes objectif), elles sont defaussées dans une pile séparée.
Ensuite, on pioche deux nouvelles cartes destinations pour chaque plateaux (cf mise en place). Le joueur possédant le pion Jarl (le premier à être rentré au village lors de la manche précédente) débute la nouvelle expédition.



Bleu (10) *est majoritaire et décide de prendre 1 carte destination.*
Noir (9) *est second et décide de prendre la carte restante.*
Jaune(6)*, qui est troisième ne prend rien.*



Jaune *est majoritaire et décide de prendre une carte.*
Bleu *est second et décide de renoncer à la carte restante pour piocher un objectif.*
Noir *est troisième et décide de renoncer également à la carte restante pour piocher un objectif*
La carte restante est défaussée

FIN DE PARTIE

La partie se termine à la fin de la 6ème expédition.
Retournez les plateaux pour assembler la piste de score.

Chaque objectif rempli rapporte 10 points de prestige

Pour chacun des 6 pays, les joueurs qui ont le plus de cartes de ce pays marquent 4 points de prestige (en cas d'égalité, tous les joueurs marquent 4 points)

Chaque carte destination rapporte 0, 1 ou 2 points de prestige

Les joueurs marquent également des points de pretiges s'ils réussissent à reconstituer une partie des fresques, en fonction du nombre de cartes (les boucliers sur les cartes montrent la position de la carte dans la fresque) :

cartes connectées	2	3	4	5	6
points de prestige	2	6	10	14	20

Il est possible de faire plusieurs petites suites pour une même fresque.

N'oubliez pas que certaines cartes Norvège modifient les points de majorité et de fresque !

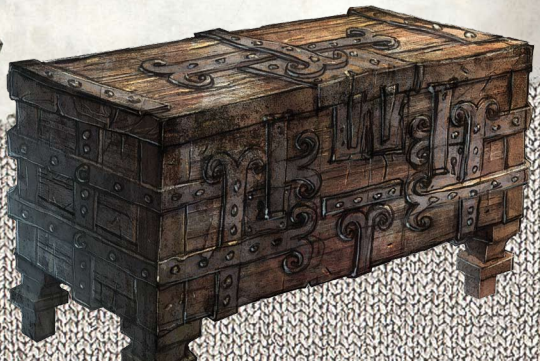
Une carte destination ne peut être utilisée que pour remplir un seul objectif, mais est utilisée pour déterminer les majorités et les bonus de fresque.

Chaque joueur ajoute ses points de prestige. Celui qui en possède le plus devient le Jarl le plus prestigieux et est invité à siéger au conseil du Roi Harald

VARIANTE POUR 2 JOUEURS

Lors d'une partie à deux joueurs, un joueur neutre est ajouté. Avant chaque expédition, lancez les 6 dés et placez les jetons viking de la couleur neutre comme suit:
- les 5 et les 6 sur le premier plateau (le plus au nord)
- les 3 et les 4 sur le second plateau
- les 1 et les 2 sur le dernier plateau (le plus au sud).

Lors de la résolution, le joueur neutre prend toujours une carte s'il fait parti des joueurs majoritaires et la défausse. Si le joueur neutre est premier sur un plateau, c'est le dernier joueur sur ce plateau (ou le joueur qui n'est pas présent) qui choisit quelle carte est défaussée.
Si le joueur neutre est second sur un plateau, le joueur majoritaire choisit quelle carte est défaussée par le joueur neutre (s'il en reste plusieurs).





CRÉDITS:
Auteurs : Alain Pradet et Damien Fleury
Illustrateurs : Ann&Seb
Graphisme : Thomas Dutertre
Développement et rédaction : Rémi Gruber
Traduction anglaise : Lora & Marc-Grégor Campredon

RUNES Editions 2018

Authors: Alain Pradet and Damien Fleury
Illustrators: Ann&Seb
Graphics: Thomas Dutertre
Development and production: Rémi Gruber
English translation: Lora & Marc-Grégor Campredon