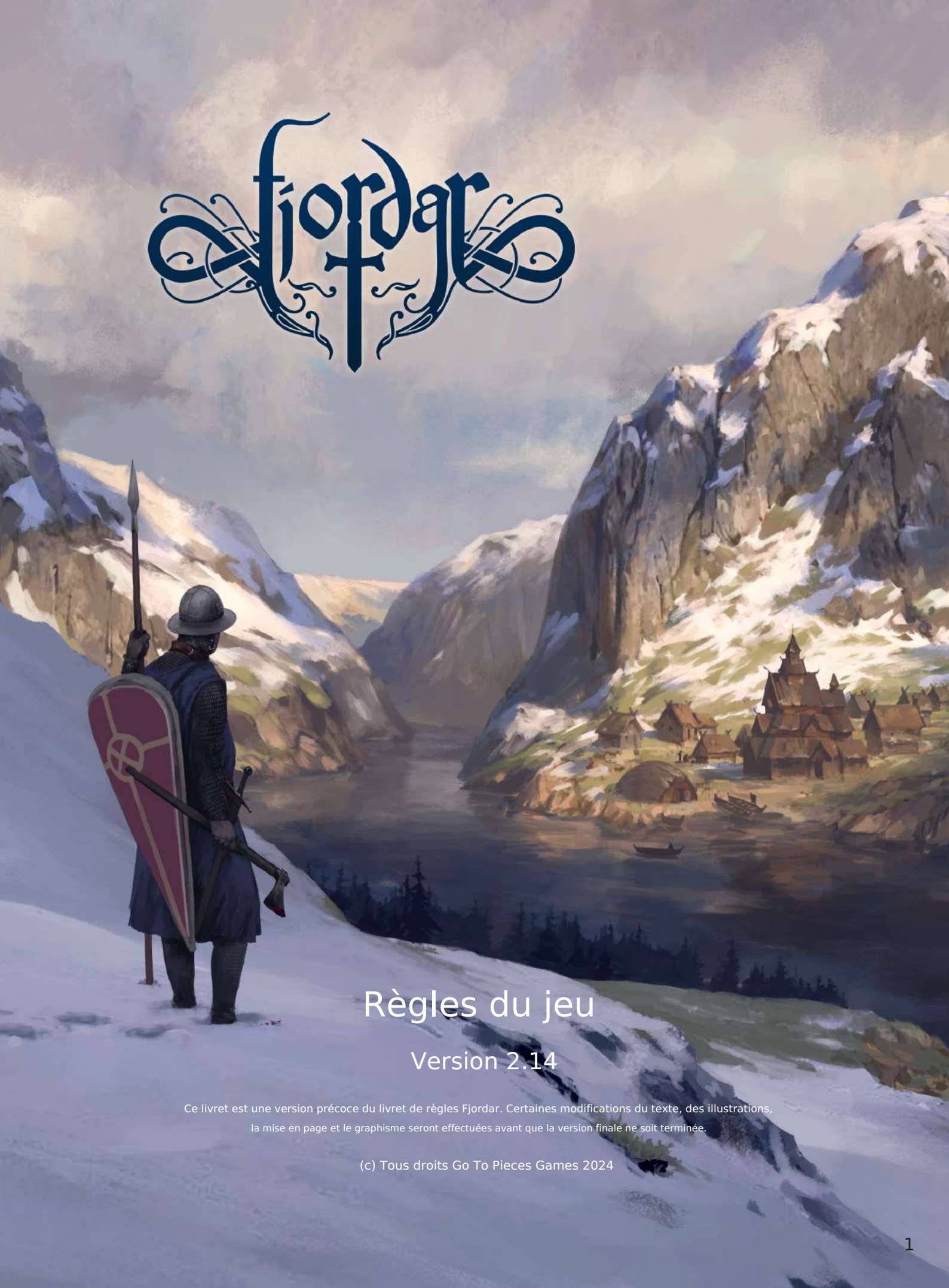


Règles du jeu

Version 2.14

Ce livret est une version précoce du livret de règles Fjordar. Certaines modifications du texte, des illustrations, la mise en page et le graphisme seront effectuées avant que la version finale ne soit terminée.

(c) Tous droits Go To Pieces Games 2024

Aperçu

Bienvenue dans Fjordar, un jeu se déroulant pendant les temps turbulents de la guerre civile norvégienne. Une guerre qui dura de 1130, lorsque la mort du roi Sigurd Jorsalfare déclencha une guerre de succession, à 1240, lorsque les hommes du roi Håkon Håkonson tuèrent le beau-père d'Håkon, le duc Skule Bårdson, alors qu'il fuyait le monastère en flammes où il s'était caché après la bataille d'Oslo quelques semaines plus tôt. Entre ces années, il y eut 22 prétendants au trône et d'innombrables batailles.

Dans Fjordar, vous jouez l'un des partis qui se sont progressivement formés autour des divers prétendants durant ces 110 années de conflit. Vous remportez la partie en ayant le plus de points de victoire; vous gagnez des points de victoire en construisant et en brûlant des églises, en battant vos adversaires au combat, en maintenant vos phares allumés, et en récupérant vos héritiers dans les divers châteaux sur la carte.

Le tour d'un joueur dans Fjordar commence toujours par jouer une carte de mouvement. La carte de mouvement vous donne des points de déplacement que vous utilisez pour déplacer vos unités sur la carte. Si vous déplacez une unité dans une zone occupée par un autre joueur, il y aura une bataille.

La bataille est résolue en comparant la force des unités impliquées, avant que chaque joueur ne joue une carte de bataille qui peut leur accorder une force additionnelle. Vous ne gagnez de force supplémentaire avec la carte que si vous devinez correctement la couleur de la carte de votre adversaire. Moins vous faites de suppositions, plus vous gagnez de force en ayant raison.

Ensuite, vous pouvez utiliser vos unités pour effectuer des actions de localisation et, à la fin de votre tour, vous piochez parfois une carte événement représentant le temps qui avance pour permettre à de nouvelles forêts de pousser et aux villages d'acquérir de nouvelles ressources à exploiter par tous les joueurs.

Le jeu se termine lorsqu'un joueur atteint ou dépasse 50 points de victoire, et que tous les joueurs ont eu un nombre égal de tours.

Exemples

Tout texte dans ce livret qui est écrit sur un fond vert clair comme celui-ci est un exemple. Si vous préférez simplement lire les règles et vérifier les exemples uniquement si quelque chose n'est pas clair, vous pouvez sauter en toute sécurité tout texte et images avec un fond comme celui-ci.

Table des matières

2 Aperçu
2 Table des matières
3 Composants
4 Mise en place générale
6 Termes clés
7 Alliances
8 Cartes de Mouvement, Cartes de Bataille et Cartes de Chef

9 Jouer la partie

10 Phase 1 : Payer de l'or, ou récupérer Toutes les cartes de mouvement

11 Phase 2 : Jouer une carte de mouvement

12 Phase 3 : Mouvement
12 -Zones
12 -Dépense de Points de Mouvement
13 -Navires
13 -Règles importantes de mouvement

14 Phase 4 : Bataille
14 -1 Calcul de la force initiale de la bataille
15 -2 Jouer les cartes de bataille
17 -3 Comparer la force totale de bataille
17 -4 Conséquences

18 Phase 5 : Actions de Lieu
18 -Aperçu des Lieux
18 -Action Forêt : Construire un navire
18 -Action Forêt : Construire un village
18 -Action Forêt : Construire une église
19 -Action Église : Brûler l'église
20 -Action Balise : Allumer la balise
20 -Action Village : Mobiliser ou Taxer
21 -Action de château : récupérer l'hériter

22 Phase 6 : Fin de votre tour

22 Fin de la partie
23 Jetons d'événement
23 Être essuyé (anéanti)

24 Jeux à deux joueurs

Composants

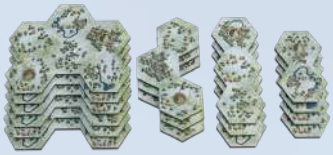
Tuiles de carte



2 tuiles de base centrales Level 1 à double face. Les tuiles de base centrales ont toujours six lettres numérotées A ou B autour du bord.



6 tuiles de base de bord Level 1 à double face. Les tuiles de base de bord portent toujours une lettre A numérotée de 1 à 6 d'un côté, et une lettre B numérotée de 1 à 6 de l'autre côté.



16 tuiles vertes Level 2 à double face de formes et tailles variées.



10 tuiles Level 3 à double face couvertes de neige de formes et tailles diverses.



6 tuiles Level 2 et Level 3 à double face d'une taille hexagonale.



8 tuiles de montagne Level 4 à double face d'une taille hexagonale.

Composants communs



1 Tableau des scores



8 Cartes Événement



24 Cartes de leader



24 Cubes de ressources



22 Pièces d'or



10 Jetons Événement



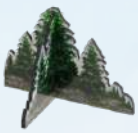
1 Jeton de départ du joueur



12 Châteaux



12 Navires



16 Forêts



12 Villages



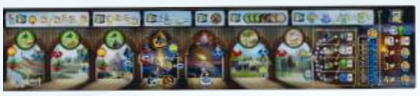
12 Églises



8 Balises

Composants du joueur

Chaque joueur possède les éléments suivants :



1 Tableau d'Actions



1 Tableau d'Alliance



8 Tuiles d'Alliance



4 Cartes de Combat Communes différentes



4 Cartes de Mouvement Communes différentes



1 Hird



6 Leidang





25 Cubes de contrôle 12 jetons d'héritier



6 Jetons de constructeurs d'église



1 Jeton de score

Mise en place générale

1 Placement des tuiles de base

Placez les tuiles de base que vous souhaitez utiliser au centre de la table. Si c'est votre première partie de Fjordar, allez maintenant à l'Annexe 1 : Mise en place de la carte - Première partie et suivez les instructions jusqu'à la fin. Ensuite, continuez avec l'étape 2, Plateau de score, ci-dessous.

Si ce n'est pas votre première partie, allez maintenant à l'Annexe 2 : Mise en place standard de la carte et suivez les instructions des étapes 1 et 2. Placez uniquement les tuiles de base, puis revenez ici. Nous ferons le reste à l'étape 9.

2 Plateau de score

Placez le plateau de score sur l'un des côtés de la carte.

3 Pions de localisation et ressources

Si c'est votre première partie, vous devriez déjà avoir placé tous les pions de localisation nécessaires, sur la carte ou à côté. Dans ce cas, vous pouvez ignorer les instructions de cette étape concernant les châteaux, églises, villages, balises, forêts et navires.

Placez tout l'or (3a), les villages (3b), les cubes de ressources (3c), les navires (3d), les forêts (3e) et les églises (3f) à côté de la carte, ainsi que 3 châteaux (3g) et 2 balises (3h) pour chaque joueur. Parmi ces châteaux, placez-en un sur chaque emplacement de château de départ correspondant au nombre de joueurs (voir les inscriptions sur chaque emplacement de château de départ), et sur l'emplacement du château de la tuile centrale (3i). Le château le plus proche du siège de chaque joueur est son château de départ. Placez un navire adjacent à chaque château de départ (3j).

4 Pions du joueur

Chaque joueur prend :

-6 Leidang (4a) de leur couleur, en plaçant 1 dans le navire adjacent à leur château de départ.

-Le Hird (4b) de leur couleur, en le plaçant dans leur château de départ.

-12 jetons héritier cylindriques (4c) de leur couleur.

-6 disques de jeton Bâtisseur d'église (4d)

-25 cubes (4e) de leur couleur, en plaçant 1 dans la tour de leur château de départ et 1 dans le navire adjacent.

-1 jeton de piste de score (4f) de leur couleur, en le plaçant sur la case de départ de la piste de score.

5 Plateaux individuels, cartes, tuiles Alliance et ressources de départ

Chaque joueur prend :

-1 de chaque carte de mouvement commune : Sumar, Haustr, Jól et Páskar (5a), en les plaçant dans leur main.

-1 de chaque carte de combat commune : Bagler, Birkebein, Lendsmenn et Øyskjegg (5b), en les plaçant dans leur main.

-1 plateau d'action (5c) en le plaçant devant eux.

-1 plateau d'alliance (5d) le plaçant directement sous leur plateau d'action.

-8 tuiles d'alliance (5e) ; une pièce de niveau II et une de niveau III de chacune des quatre alliances (Bagler, Birkebein, Lendsmenn et Øy-skjegg), et les mettre de côté près de leur zone de joueur.

-2 pièces d'or (5f).



Notez que les plateaux d'action dans le prototype actuel sont divisés en 2 parties.

GOTO Piec

6 Jetons d'événement et cartes d'événement

Placez un jeton d'événement (6a) sur chaque case événement de la piste de score. Mélangez les cartes d'événement et placez-les face cachée à côté du plateau de score, formant la pioche d'événements (6b).

7 Préparation du paquet de cartes Leader



Mélangez chaque génération de cartes Leader séparément (marquées avec les chiffres romains II, III, IV, V et VI) et placez-les en pile face cachée, la 6e génération en bas et la 2e génération au-dessus. Ceci constitue le paquet de cartes Leader (7).

Mettez les leaders de la génération I de côté pour le moment.

Chaque étape à partir d'ici nécessite la participation de tous les joueurs.

8 Choisir un joueur de départ

Le joueur qui a poursuivi ses ennemis pour la dernière fois sur un lac gelé sera le joueur de départ. Si cela ne s'applique à aucun joueur de votre groupe, il est acceptable d'utiliser tout autre moyen de choisir au hasard le joueur de départ. Donnez ceci au joueur le jeton de départ.

9 Construction de la carte

Si c'est votre première partie, vous avez déjà construit la carte, donc passez cette étape.

Si vous avez tous déjà joué à Fjordar, allez maintenant à l'Annexe 2 : Mise en place standard de la carte et suivez les étapes 3 à 8 en respectant les règles de placement des tuiles de la même annexe. Ensuite, continuez avec l'étape 10, Placement des héritiers, ci-dessous.

10 Placement des héritiers

Chaque joueur place 1 héritier de sa couleur dans chaque château neutre (châteaux qui n'ont pas de cube de contrôle d'un joueur). Cette étape n'est pas illustrée ci-dessous car la carte n'est pas terminée.

11 Choix des cartes Leader de départ

Trouvez les 4 cartes Leader de la génération I et donnez-les au joueur assis à droite du joueur de départ. Dans l'ordre inverse des joueurs (sens antihoraire), chaque joueur choisit une carte Leader pour commencer la partie. À 2 joueurs, le premier à choisir une carte en défausse aussi une qu'il ne veut pas laisser à l'autre joueur. Sauf à 2 joueurs, tous les joueurs montrent maintenant leur Leader de départ choisi, en plaçant les cartes non sélectionnées face visible dans une défausse à côté du paquet Leader. C'est le seul moment où vous montrez votre main aux autres joueurs.

12 Commencez à jouer !



esGames

Termes clés

Joueur actif
Le joueur dont c'est actuellement le tour.

Zone
Un espace sur le plateau composé d'un ou plusieurs hexagones adjacents de la même couleur au même niveau de terrain. Un seul joueur peut contrôler une zone et y avoir ses unités en même temps. Lire la suite à la page 12 (Mouvement).

Falaise
Deux zones adjacentes séparées par 2 ou 3 niveaux de terrain sont considérées comme séparées par une falaise. Lire la suite à la page 13 (Mouvement).

Zone contrôlée
Une zone où un joueur possède un cube de contrôle. Lire la suite à la page 12 (Mouvement).

Localisation contrôlée
Un emplacement dans une zone contrôlée par un joueur.

Influence
Votre influence avec une alliance est le total des emplacements que vous contrôlez appartenant à cette alliance, plus le nombre de cartes de leader de cette alliance que vous avez dans votre aire de jeu. Lire la suite à la page 7 (Alliances).

Emplacement
Une pièce du plateau sur laquelle vous pouvez interagir. Ce sont des églises, châteaux, villages, navires, forêts et balises. Lire la suite aux pages 18-21 (Actions de localisation).

Point de mouvement
Un chiffre qui indique combien de mouvement vous pouvez effectuer en un tour. Abrégé dans ces règles par PM. Les PM sont obtenues en jouant des cartes et sont représentées par une empreinte comme symbole. Lire la suite aux pages 11-12 (Cartes et mouvement).



Ligne de mouvement
La rangée de cartes à gauche de votre plateau d'alliance, composée des cartes de mouvement et de leader déjà jouées. Lire la suite à la pages 10-11 (Paiement des cartes et jeu de cartes).

Zone occupée
Une zone où un joueur possède au moins 1 unité.

Ligne Saga
La rangée de cartes à droite de votre plateau d'alliance, composée des cartes de leader déjà jouées. Lire la suite à la page 10-11 (Paiement des cartes et jeu de cartes).

Force
Un nombre qui détermine le vainqueur dans le combat. La force est fournie par les unités et les cartes et est représentée par un symbole de hache.



Lire la suite aux pages 14-17 (Bataille).

Ligne d'approvisionnement
Une ligne continue de zones adjacentes contrôlées par un seul joueur. Un joueur peut avoir plusieurs lignes d'approvisionnement séparées qui ne sont pas adjacentes les unes aux autres. Une ligne d'approvisionnement peut être aussi petite que 1 zone. Un navire contrôlé sur une zone marine peut faire partie de la ligne d'approvisionnement du joueur. Lire la suite à la page 12 (Mouvement).

Niveaux de terrain
Il existe 4 niveaux de terrain différents dans Fjordar, comme indiqué dans l'illustration ci-dessous : Niveau 1 : zones marines et terrestres au niveau de la mer. Niveau 2 : contreforts avec une légère couche de neige. Niveau 3 : collines avec une épaisse couche de neige. Niveau 4 : sommets des montagnes. Lire la suite à la page 12 (Mouvement) et à la page 14 (Bataille).



Unité
Une pièce représentant des soldats dans le jeu. Les deux types d'unités dans le jeu sont Hird et Leidang. Les nouvelles unités Leidang sont généralement acquises par les actions Muster et Light Beacon (page 24), tandis que si vous perdez votre Hird au combat, le seul moyen de le ramener sur le plateau est de jouer une carte de leader. Lisez comment elles sont utilisées au combat à la page 14 (Battle).


Hird


Leidang

Points de victoire
Un chiffre utilisé pour suivre votre score. Abrégé dans ces règles par VP. Chaque fois que le jeu vous indique de gagner des VP, vous le faites en déplaçant votre marque VP du nombre indiqué d'espaces sur la piste VP du tableau de score. Vous ne pouvez jamais perdre des VP dans Fjordar.

Alliances

Il existe quatre alliances avec lesquelles vous pouvez gagner de l'influence dans Fjordar. Chaque alliance est associée à sa propre couleur et à son propre type d'emplacement sur le plateau. Elles sont :

Bagler

Vous gagnez 1 influence avec l'Alliance Bagler pour chaque église que vous contrôlez, et pour chaque carte de chef que vous avez dans votre zone de joueur avec le symbole Bagler. Leur couleur est noire.



Une église sur le plateau.



Le symbole d'église.



Le symbole Bagler.

Birkebein

Vous gagnez 1 influence avec l'Alliance Birkebein pour chaque château que vous contrôlez, et pour chaque carte de leader que vous avez dans votre aire de jeu avec le symbole Birkebein. Leur couleur est blanche.



Un château sur le plateau.



Le symbole du château.



Le symbole Birkebein.

Lendsmenn

Vous gagnez 1 influence avec l'Alliance Lendsmenn pour chaque village que vous contrôlez, et pour chaque carte de leader que vous avez dans votre aire de jeu avec le symbole Lendsmenn. Leur couleur est verte.



Un village sur le plateau.



Le symbole du village.



Le symbole des Lendsmenn.

Øyskjegg

Vous gagnez 1 influence avec l'Alliance Øyskjegg pour chaque navire que vous contrôlez, et pour chaque carte leader que vous avez dans votre zone de joueur avec le symbole Øyskjegg. Leur couleur est bleue.



Un navire sur le plateau.



Le symbole du navire.



Le symbole Øyskjegg.

Migration d'alliances / Amélioration des alliances

Lorsque vous avez 4 d'influence (à partir des emplacements contrôlés et/ou des cartes de leaders), vous gagnez immédiatement une tuile d'alliance de niveau II dans l'espace de cette alliance sur votre plateau d'alliance. Cela augmente le mouvement et la force que vous obtenez lorsque vous jouez des leaders de cette alliance, les récompenses que vous gagnez en remportant des batailles utilisant cette alliance et diverses capacités spéciales.

Lorsque vous avez 7 d'influence avec une alliance, vous gagnez immédiatement un pion de niveau III avec cette alliance. Placez le pion de niveau III au sommet du pion de niveau II afin que la hauteur de la pile de tuiles facilite la visualisation des niveaux d'alliance des autres joueurs d'un seul coup d'œil.

L'obtention d'une nouvelle tuile alliance se fait instantanément et automatiquement lorsque vous atteignez l'influence requise. Une fois que vous avez une tuile d'alliance, vous ne la perdez jamais, même si votre influence tombe en dessous de l'exigence. Lisez-en plus sur les différentes tuiles d'alliance dans l'Appendice 6.



Bleu contrôle 2 châteaux (a et b) et possède 2 cartes de leader avec le symbole Birkebein (c et d). Cela signifie qu'ils ont 4 influence avec l'Alliance Birkebein et placent immédiatement la tuile Birkebein de niveau II dans l'espace Birkebein sur leur plateau d'alliance (e).

■ Cartes de déplacement, cartes de bataille et cartes de leader ■

Les cartes les plus utilisées à Fjordar sont les cartes de déplacement, les cartes de bataille et les cartes de leader. Les cartes de déplacement peuvent être identifiables par le symbole de carte avec une empreinte dans leur marge gauche, les cartes de bataille portent un symbole de carte avec une hache dans la marge gauche, tandis que les cartes de leader portent un symbole de carte avec une couronne au même endroit. Les cartes de leader peuvent être jouées soit comme cartes de déplacement soit comme cartes de bataille. Elles resteront dans votre zone de joueur pour le reste de la partie. Contrairement aux cartes de déplacement et de bataille habituelles.

IMPORTANT : tous les symboles dans la marge gauche d'une carte affectent vos tours ultérieurs et les tours des autres joueurs tant que la carte reste dans votre zone de joueur. Tous les autres symboles n'affectent que le tour où la carte est jouée.

Anatomie de la carte

1 Nom de la carte

2 Points de mouvement principaux (cartes de déplacement communes uniquement)

Les cartes de déplacement communes ont une quantité fixe de MP principaux, par exemple cette carte vous donne 1 MP lors de votre tour.



Une carte de déplacement commune

3 Points de Mouvement d'Alliance (leader uniquement)

Un symbole faisant référence au MP sur la tuile d'alliance actuelle de la même couleur que la carte de leader. Lors de la jouer une carte de leader comme carte de déplacement, ajoutez le MP imprimé sur la tuile d'alliance actuelle appartenant à la couleur de la carte de leader jouée.

4 Puissance d'Alliance (leader et cartes de bataille uniquement)

Un symbole faisant référence à la Puissance sur la tuile d'alliance actuelle de la même couleur que la carte de bataille ou de leader. Lors de jouer une carte en bataille, utilisez toujours la Puissance imprimée sur la tuile d'alliance actuelle qui correspond à la couleur de la carte jouée. Voir les pages 15-16 pour plus d'informations sur l'utilisation de la puissance d'alliance dans la bataille.

5 MP ou Force en marge gauche (cartes de leader et cartes de mouvement communes uniquement)

Les cartes de mouvement communes ont toujours 1 MP en marge gauche, tandis que les cartes de leader peuvent avoir soit 1 MP soit 1 Force en marge gauche.



Une carte de leader

6 Symbole d'alliance (cartes de leader uniquement)

Un symbole qui montre à quelle alliance appartient le leader. Voir Alliances à la page 7.

7 Type de carte (sur toutes les cartes)

Un symbole montrant si la carte est une carte de mouvement, une carte de leader ou une carte de bataille.

8 Numéro de génération (cartes de leader uniquement)

Ce nombre est utilisé lors du tri du deck de cartes de leader pendant la préparation.

9 Capacité spéciale (cartes de leader et cartes de mouvement communes uniquement)

Ceci est un effet ou une action qui ne s'applique que lors du tour où vous jouez la carte.

10 Multiplicateur de force (cartes de leader et cartes de bataille communes uniquement)

Un petit aperçu de la façon dont le nombre de suppositions affecte la force d'alliance de cette carte.

11 Couleur du symbole d'alliance (cartes de bataille communes uniquement)

Une zone colorée utilisée pour deviner la couleur de la carte de bataille de votre adversaire.



Une carte de bataille commune

GoToPiecesGames

Jouer la partie

En commençant par le joueur actif, chaque joueur réalise son tour complet avant de passer au joueur suivant dans l'ordre dans le sens des aiguilles d'une montre. Cela continue jusqu'à ce que la condition de fin de partie (voir page 26) soit atteinte.

Chaque joueur, à son tour, termine les 6 phases suivantes dans l'ordre décrit sur cette page. Vous DEVEZ terminer une phase complètement avant de passer à une phase ultérieure. Par exemple, vous ne pouvez pas effectuer une action de localisation avec une unité puis la déplacer vers une autre zone.

Phases

1 Payer de l'or, ou récupérer toutes les cartes de déplacement

Payer 1 or pour chaque carte déjà dans votre rangée de déplacement, ou récupérer toutes les cartes de déplacement de votre rangée vers votre main. Si vous récupérez toutes les cartes de déplacement, les cartes de leader dans votre rangée de déplacement sont déplacées vers la rangée du saga.



Ignorez cette phase lors de votre premier tour de jeu.

2 Jouez une carte de mouvement

Jouez une carte de mouvement commune, ou une carte de leader, pour gagner des MP à dépenser sur vos unités dans la phase de déplacement, ainsi que les capacités spéciales imprimées sur la carte.



3 Mouvement

Dépenser des MP pour déplacer vos unités et navires sur le plateau.



4 Bataille

Résolvez une bataille dans chaque zone vers laquelle vous avez déplacé l'une de vos unités et qui est occupée par un autre joueur.



5 Actions de localisation

Utilisez vos unités pour effectuer des actions dans les différents lieux autour du plateau de jeu. Vous pouvez effectuer jusqu'à 1 action de localisation avec chaque unité que vous avez dans une zone comportant une localisation.



6 Fin de tour

Score 1 VP pour chaque Beacon que vous avez allumé. Et si votre jeton de score est passé ou atterri sur au moins 1 marque d'événement pendant votre tour, piochez 1 carte d'événement.



Payer de l'or, ou réinitialiser la rangée de mouvement

Avant de jouer une nouvelle carte de mouvement, vous devez choisir entre :

1) Payer 1 or pour chaque carte (mouvement commun et dirigeant) qui se trouve actuellement dans votre rangée de mouvement.

OU

2) Récupérez toutes les cartes de mouvement communes de votre rangée de mouvement vers votre main, tout en déplaçant toutes les cartes de dirigeant de votre rangée de mouvement vers votre rangée de saga, en chevauchant les cartes déjà présentes, de sorte que la marge gauche de chaque carte reste visible.

Ignorez cette phase lors de votre premier tour du jeu.

Exemple de paiement d'or ou de réinitialisation de la rangée de mouvement



Rangée de Mouvement

Rangée de Saga

Blue a 3 cartes dans sa Rangée de Mouvement. Au début de son tour, il doit soit payer 3 or soit retirer toutes les cartes de la Rangée de Mouvement. S'il retire les cartes, il remet les 2 cartes de mouvement communes à sa main, tandis que en déplaçant la carte de dirigeant (Nikolas Arnesson) vers la Rangée de Saga. Là, Nikolas est placé chevauchant la carte Margrete Ragn-valdsdotter afin que la marge gauche de sa carte soit toujours visible.

GoToPiecesGames

Jouer une carte de mouvement

À chaque tour, vous DOIT jouer exactement 1 carte de votre main. Placez-la face visible devant vous, à gauche de votre plateau d'alliance. Chaque carte suivante est jouée de façon à chevaucher la carte précédente, en laissant visible la marge gauche de chaque carte.

La première carte dans la rangée de mouvement ne peut pas être une carte de dirigeant. Vous ne pouvez jouer une carte de dirigeant dans la rangée que s'il y a au moins une autre carte. Si votre unité Hird n'est pas sur le plateau lorsque vous jouez une carte de dirigeant, placez-la immédiatement sur le plateau dans une zone que vous contrôlez.

Une carte de mouvement vous donne des PM que vos unités peuvent dépenser pour se déplacer sur le plateau lors de la phase suivante : Mouvement. Elle vous accorde également des capacités spéciales qui s'appliquent uniquement à votre tour. Les différentes capacités sont détaillées dans les annexes 4 et 5.

Gagner des Points de Mouvement

Après avoir joué une carte, gagnez :

• 1 PM pour chaque symbole PM affiché en haut de chaque carte dans vos rangées de mouvement et de saga (y compris la carte nouvellement jouée).

• Le PM indiqué sur la tuile d'alliance correspondante la plus haute si vous avez joué une carte de dirigeant.

Placez un cube de contrôle sur la piste de rappel au bas de votre plateau d'alliance, dans l'espace correspondant au total de PM gagnés. Ces PM peuvent être dépensés pour déplacer vos unités et vos navires ce tour.

Exemples de cartes de mouvement jouées



Blue vient de jouer la carte Páskar (a). Ils gagnent 4 PM des cartes dans leur rangée de mouvement (b et c), en plus de 1 PM de leur rangée de saga (d), leur donnant un total de 5 PM à dépenser lors de la phase de mouvement ce tour.



Au tour suivant, Blue joue la carte Kristin Sigurdsdotter (a). Elle gagne 4 PM des cartes dans leurs rangées de mouvement et de saga (b, c, d et e). Comme Kristin est une dirigeante appartenant à l'alliance Lendsmenn (verte), Blue obtient également des PM sur la tuile d'alliance supérieure, tuile d'alliance Lendsmenn (f), qui montre 3 PM, donnant à Blue un total de 7 PM à dépenser lors de la phase de mouvement ce tour.

GoToPiecesGames a

3 Mouvement

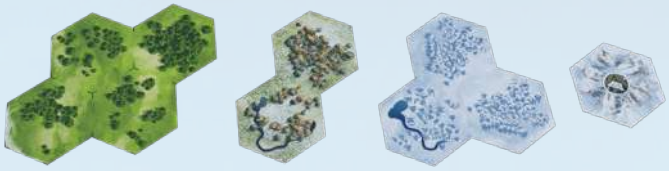
Dans la phase de mouvement, vous déplacez vos unités et vos navires sur le plateau en dépensant les PA gagnées lors de la phase précédente.

La carte de Fjordar est tridimensionnelle, ce qui signifie que la différence physique d'altitude entre les zones affecte le coût de mouvement. Les différentes options dont vous disposez lorsque vous déplacez une unité entre deux zones, et leurs coûts en PA, sont énumérées ci-dessous:

Zones

La carte sur laquelle vous jouez est divisée en zones de tailles variées. Lorsque vous déplacez vos unités, vous utilisez les PA pour vous déplacer entre les zones. Le mouvement à l'intérieur d'une zone est gratuit.

Il y a 3 types de zones dans le jeu:



1) Un ensemble d'hexagones terrestres de la même couleur de terrain, sur le même niveau de terrain, est considéré comme une zone terrestre. Ces zones peuvent être aussi petites que 1 hex, et elles peuvent contenir autant d'emplacements qu'elles ont d'hexagones.



2) Zones marines. Chaque hexagone individuel de terrain marin est considéré comme une zone distincte. Les unités ne peuvent se déplacer que vers des zones marines contenant un navire.



3) Un château. Les emplacements du château sont toujours considérés comme leurs propres zones à un seul hex.

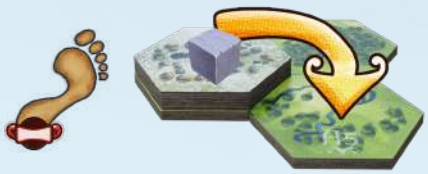
Dépense des points de mouvement

Vous pouvez dépenser des PA pour déplacer une unité d'une zone à une autre. Les PA peuvent être répartis librement entre toutes les unités que vous contrôlez sur le plateau, et il n'y a pas de limite à la distance que chaque unité peut parcourir tant que vous avez des PA pour les déplacer. Cependant, les unités qui entrent dans une zone occupée par des unités ennemies ne peuvent plus se déplacer ce tour. Vous ne pouvez pas conserver les PA non utilisés d'un tour à l'autre.

Placez 1 de vos cubes de contrôle dans chaque zone inoccupée que vous entrez et que vous ne contrôliez pas auparavant. Lors du déplacement dans une zone inoccupée contrôlée par un autre joueur, remplacez simplement leur cube de contrôle par le vôtre.



1 PA : déplacer une unité vers une zone adjacente sur le même niveau de terrain. Notez que les zones marines sont au même niveau de terrain que les zones terrestres les plus bas.



1 PA : déplacer une unité vers une zone adjacente située 1 niveau de terrain en dessous.



2 PA : déplacer une unité vers une zone adjacente située 1 niveau de terrain au-dessus.



1 PA : déplacer une unité vers n'importe quelle autre zone sur la même ligne d'approvisionnement, en ignorant tous les autres coûts de mouvement et les falaises.



1 PA : déplacer un navire vers n'importe quelle autre zone marine inoccupée. (Les navires ennemis ne bloquent pas votre chemin, vous pouvez donc les dépasser librement).

Navires

Les navires sont considérés comme un emplacement dans Fjordar et non comme une unité. Il ne peut jamais y avoir plus d'un navire dans une zone marine. Les navires sont gouvernés par les mêmes règles de contrôle que les zones : vous pouvez prendre le contrôle d'un navire inoccupé en y déplaçant une unité ou prendre le contrôle d'un navire occupé en gagnant une bataille là-bas.

Lors de l'obtention d'un nouveau navire, soit par l'action de localisation « Construire un navire » soit par des actions gratuites sur les cartes, vous placez toujours votre cube de contrôle dans celui-ci. Ne placez jamais un cube de contrôle directement en mer, le cube de contrôle se déplace avec le navire lorsque vous le déplacez. Un navire que vous contrôlez fait partie de votre ligne d'approvisionnement et sert de pont pour que vos unités puissent traverser.

Les navires peuvent contenir jusqu'à 2 unités et doivent avoir au moins 1 unité à bord pour pouvoir se déplacer. Lorsque vous déplacez un navire, les unités à bord se déplacent avec le navire gratuitement.

Falaises

Les zones adjacentes séparées par 2 ou 3 niveaux de terrain sont considérées comme séparées par une falaise. Vous ne pouvez pas monter ou descendre une falaise à moins de contrôler les deux zones séparées par la falaise (c'est-à-dire qu'elles font partie de la même ligne d'approvisionnement) ou que vous jouiez la carte Sumar (voir Annexe 4 : Les Cartes de Mouvement Communes).



Entrer en combat

Une unité que vous possédez et que vous avez déplacée dans une zone occupée par un autre joueur est considérée comme faisant partie de votre ligne d'approvisionnement pour le reste de votre phase de mouvement. Cela signifie que vous pouvez déplacer d'autres unités sur la même ligne d'approvisionnement dans cette zone pour seulement 1 PA chacune.

Exemples de mouvement



Rouge envisage où déplacer l'unité marquée (a). Pour se déplacer vers la zone (b), ils doivent utiliser 1 PA car cette zone est un niveau de terrain en dessous de l'unité. Pour se déplacer vers la zone (c), ils doivent utiliser 2 PA car cette zone est un niveau de terrain au-dessus de l'unité. Pour se déplacer vers le château (d), ils doivent utiliser 1 PA car il s'agit d'une autre zone au même niveau de terrain que leur unité.

Pour se déplacer jusqu'aux zones (e) ou (f), ils n'ont besoin que d'1 PA, car ces zones font partie de la même ligne d'approvisionnement. S'ils souhaitent ensuite entrer dans le navire contrôlé par le bleu en (g) et le prendre, ils devront dépenser 2 PA ; 1 pour se déplacer d'abord vers (f) puis 1 de plus pour entrer dans le navire adjacent en (g).



Bleu veut déplacer son unité en (a) vers la Balise en (e). Pour ce faire, ils doivent utiliser au total 7 PA ; 1 PA pour atteindre l'extrémité de la ligne d'approvisionnement en (b), 2 PA pour monter d'un niveau de terrain de (b) à (c), puis 2 PA de plus pour monter de (c) à (d), et enfin 2 PA de plus pour monter de (d) à (e).

4 Battle

Après la phase de mouvement, une bataille se déroule dans chaque zone occupée par des unités de plusieurs joueurs. Ces zones sont appelées zones de bataille.

Il peut y avoir plus d'une bataille durant le tour d'un joueur, s'il a entré dans plusieurs zones contenant les unités d'autres joueurs pendant sa phase de mouvement. Résoudre une bataille distincte pour chaque zone, elles sont résolues dans l'ordre choisi par le joueur actif. Lors de la résolution d'une bataille, suivez les 4 étapes suivantes :

1 Calculer la Force de Bataille Initiale

1. Les deux joueurs ajoutent la force de toutes leurs unités dans la zone de bataille.
   - Un Hird ajoute 3 de force.
   - Un Leidang ajoute 1 de force.
   - Si la zone de bataille est un château, le joueur défendant ajoute 2 de force pour la défense d'un château.

2. Les deux joueurs ajoutent la force de leurs Leidang dans les zones adjacentes.

Pour chaque Leidang dans une zone adjacente à la zone de bataille, ajoutez 1 de force, plus 1 de force pour chaque niveau de terrain au-dessus de la zone de bataille. Les Hird adjacents n'ajoutent aucune force. Note tout Leidang adjacent qui se trouvent à un niveau de terrain inférieur à la zone de bataille ajoute aussi 1 force chacun.

3. Les deux joueurs ajoutent la force de leur mouvement et de leurs rangs de saga.

Ajoutez 1 de force pour chaque symbole de force dans la marge gauche des cartes de votre mouvement et de vos rangs de saga.

Le total de ces étapes est votre force de bataille initiale. Placez un cube de contrôle sur la piste de rappel au bas de votre plateau d'alliance dans l'espace qui correspond à la force totale gagnée.

Exemple de calcul de la force initiale de bataille



L'orange attaque le bleu. Ils ont tous les deux un Hird dans la zone de bataille (a), leur donnant 3 de force chacun.

De plus, l'orange a 2 Leidang dans un navire adjacent (b) leur donnant 2 forces supplémentaires.

Bleu a 1 Leidang sur la montagne adjacente (c), 3 niveaux de terrain au-dessus de la zone de bataille, ce qui leur donne 4 forces supplémentaires ; 3 de la différence d'altitude et 1 du Leidang lui-même.



Orange a également 1 force sur une carte leader dans la rangée de saga (d), ce qui lui donne une force initiale totale de 6.



Bleu a 1 force supplémentaire sur une carte leader dans la rangée de mouvement (e), ce qui lui donne une force initiale totale de 8.

Après avoir calculé la force initiale, chaque joueur tente d'obtenir de la force à partir de l'une des quatre alliances du jeu.

Tout d'abord, les deux joueurs choisissent secrètement une carte de bataille (bataille commune ou leader) de l'alliance qu'ils veulent utiliser (a).

Ensuite, les deux joueurs choisissent 1, 2 ou 3 cartes de bataille communes pour prédire l'alliance de la carte de bataille de leur adversaire. Les cartes de bataille utilisées de cette manière sont appelées cartes de prédiction. Faites pivoter chaque carte de prédiction de 180 degrés et placez-la derrière votre carte de bataille choisie de sorte que seule la zone de couleur de l'alliance (b, c et d dans l'illustration à droite) soit visible.

Enfin, les deux joueurs révèlent simultanément leurs cartes de bataille et de prédiction choisies. Si l'une de vos cartes de prédiction correspond à l'alliance de la carte de bataille choisie par votre adversaire, vous gagnez la force imprimée sur la tuile supérieure de l'alliance appartenant à votre carte de bataille.

Selon le nombre de cartes de prédiction que vous avez utilisées pour deviner correctement l'alliance de la carte de bataille de votre adversaire, ajoutez la force sur la tuile d'alliance correspondant à votre carte de bataille multipliée par 1, 2 ou 3 à votre force de bataille initiale:

- Si vous avez joué 3 cartes de prédiction, multipliez la force sur votre tuile d'alliance par 1.
- Si vous avez joué 2 cartes de prédiction, multipliez la force sur votre tuile d'alliance par 2.
- Si vous avez joué 1 carte de prédiction, multipliez la force sur votre tuile d'alliance par 3.
- Si aucune de vos cartes de prédiction ne correspond à l'alliance de la carte de bataille de votre adversaire, vous ne gagnez aucune force de votre alliance choisie.

Retournez toutes les cartes de bataille communes et cartes de prédiction dans votre main.



Jouer des cartes leader comme cartes de bataille

Lorsque vous jouez une carte leader comme carte de bataille, augmentez votre force totale de 1 pour chaque symbole de force dans la marge gauche de la carte, mais n'utilisez pas la capacité de la carte. Si jouer une carte leader vous donne suffisamment d'influence pour obtenir une nouvelle tuile d'alliance, améliorez immédiatement cette alliance et basez toute force obtenue sur la nouvelle tuile. Si votre unité Hird n'est pas sur le plateau lorsque vous jouez un leader pour votre carte de bataille, placez-la immédiatement sur le plateau dans la zone de bataille actuellement en cours de résolution. Après la bataille, placez la carte leader directement dans votre rangée de saga où elle restera pour le reste du jeu, vous donnant de l'influence avec son alliance et 1 force supplémentaire ou MP.

Notez que lorsque vous utilisez un leader comme carte de bataille, vous pouvez prédire la même alliance que celle que vous jouez vous-même, puisque vous avez toutes les 4 cartes de bataille communes disponibles à utiliser comme cartes de prédiction.

GoToPiecesGames

Bataille Continuée

Exemple de Jeu de Cartes de Bataille

CARTES ET TUILES D'ALLIANCE DU JOUEUR ORANGE

Orange joue une carte de chef Øyskjegg (a) de sa main car il est au niveau II avec l'alliance Øyskjegg (b) et cette carte a aussi 1 force supplémentaire dans sa marge gauche (c). Il a une force initiale de 6, donc il décide de tenter sa chance pour essayer de battre la force initiale de 8 de Bleu. Il voit que Bleu est au niveau I dans toutes les alliances sauf Birkebein, qui est au niveau II (d), alors il parie que Bleu va jouer une carte Birkebein et n'utilise qu'une seule carte Birkebein pour sa prédiction.

Ils tournent cette carte de 180 degrés et la placent derrière leur carte de bataille de façon à ce que seule la zone de couleur d'alliance soit visible (e). S'ils devinent correctement, ils gagnent +7 de force (2 de la tuile d'alliance Øyskjegg (f), multiplié par 3 car ils n'ont utilisé qu'une seule carte de prédiction (e), et +1 de la marge gauche de la carte chef (c)). Ils ne gagneront que +1 de force (de la marge gauche de la carte chef (c)) s'ils se trompent.



GoToPiecesGames

CARTES ET TUILES D'ALLIANCE DU JOUEUR BLEU

Bleu n'a aucune carte chef disponible, il doit donc utiliser une carte de bataille commune. L'alliance Birkebein (d) est sa plus forte, il décide donc de jouer une carte Birkebein en bataille (g). Il voit qu'Orange est le plus fort dans les alliances Bagler et Øyskjegg (voir (b) et (h) ci-dessus), et n'étant pas sûr de l'alliance que son adversaire va utiliser, il décide de jouer à la fois les cartes Bagler et Øyskjegg comme cartes de prédiction. Ils tournent ces cartes de 180 degrés et les placent derrière leur carte de bataille pour que les couleurs noire et bleue soient bien visibles (i). S'ils devinent correctement, cela leur rapporte +4 de force (2 de la tuile d'alliance Birkebein (j), multiplié par 2 car ils ont utilisé 2 cartes de prédiction (i)), et +0 de force s'ils se trompent.



GoToPiecesGames

3 Comparez la Force Totale de Bataille

Après avoir ajouté toute force supplémentaire provenant de la carte de bataille jouée à votre force initiale, vous obtenez votre force totale de bataille. Comparez la force totale de bataille avec celle de votre adversaire. Le gagnant est le joueur avec la force totale de bataille la plus élevée. En cas d'égalité, l'attaquant l'emporte.

Exemple de Comparaison de Force de Bataille

En poursuivant la bataille des exemples précédents, Orange a deviné correctement l'alliance de la carte de bataille de son adversaire (la couleur de (e) correspond à (g) sur la page opposée) et gagne +7 de force en plus de sa force initiale de 6, pour un total de 13 de force.

Bleu a également deviné correctement la carte Øyskjegg de son adversaire (la couleur de l'une des cartes à (i) correspond à (a) sur la page opposée) et gagne +4 de force en plus de sa force initiale de 8, pour un total de 12 de force.

Cela fait du joueur Orange le vainqueur de la bataille !

4 Conséquences

Si l'attaquant gagne

L'attaquant remplace le cube de contrôle du défenseur par le sien, en remettant le cube du défenseur dans sa réserve. Le défenseur retraite ses unités vers une zone qu'il contrôle. S'il ne contrôle aucune zone, retirez les unités du plateau (voir Être Éliminé à la page 23).

Si l'attaquant a gagné un nouvel emplacement associé à l'alliance utilisée lors de la bataille, et que le contrôle de cet emplacement lui donne assez d'influence pour obtenir une nouvelle tuile d'alliance, il la gagne immédiatement.

Ensuite, l'attaquant gagne la récompense imprimée sur sa tuile d'alliance supérieure correspondant à l'alliance de sa carte de bataille (or ou PV).

Si le défenseur gagne

L'attaquant retire une de ses unités ayant participé à la bataille vers sa réserve. Ensuite, il retraite ses unités survivantes de la zone de bataille vers une zone qu'il contrôle.

Le défenseur garde le contrôle de la zone de bataille et gagne 1 or.

Exemple de Conséquences

Comme Orange a gagné en tant qu'attaquant, il prend le contrôle de la zone de bataille et remplacez le cube de contrôle de Bleu par le leur (m). Ils gagnent également la récompense imprimée sur leur tuile d'alliance correspondant à la carte de bataille utilisée. Ils ont joué une carte Øyskjegg donc ils gagnent les récompenses de leur tuile d'alliance Øyskjegg (Niveau II)—soit 2 or (k) soit 4 PV (l).

Bleu a perdu en tant que défenseur et doit se replier vers une zone qu'il contrôle. Il choisit de se replier vers le village (n) pour ne pas avoir à déplacer son Hird s'il décide de taxer le village lors d'un prochain tour.



5 Actions de localisation

Règles générales d'action de localisation

Après le mouvement et les combats, chacune de vos unités peut effectuer 1 action de localisation.

- Une unité doit être dans la même zone (pas hexagone) qu'un emplacement pour effectuer une action de localisation.
- Les unités placées à la suite d'une action de localisation ne peuvent pas effectuer une action de localisation au même tour où elles ont été placées.
- Plus d'une unité peut effectuer une action au même emplacement, si l'emplacement le permet.
- Certaines actions ont un coût en or. Si vous ne pouvez pas payer le coût, vous ne pouvez pas effectuer l'action.
- Effectuez les actions de localisation dans l'ordre de votre choix.
- S'il n'y a pas assez d'exemplaires d'emplacements ou d'unités dans l'offre pour compléter une action de localisation, vous pouvez retirer l'un de vos propres emplacements ou unités du type approprié du plateau pour le placer lors de l'action.

Descriptions de t

GoToPiecesGames

Action Forêt : Construire un Navire



Payer 1 or à l'offre.

Retirer la forêt du plateau.

Ajouter un cube de contrôle à un navire à partir de l'offre et le placer dans une zone marine vide adjacente à toute zone connectée à la forêt via une ligne d'approvisionnement. En cas d'absence improbable de telles zones marines, placez-le aussi près que possible de toute zone connectée à la forêt via une ligne d'approvisionnement.

L'unité qui a construit le navire peut entrer immédiatement dans celui-ci.

Action Forêt : Construire un Village



Retirer le Leidang effectuant l'action du plateau (cette action ne peut pas être effectuée en utilisant un Hird).

Retirer la forêt du plateau.

Remplacer la forêt par un village de l'offre.

Placer 2 cubes de ressources dans le village.

Aperçu des emplacements

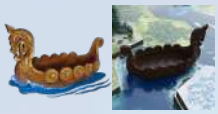

Forêt


Église


Borne / Repère lumineux


Village Château




Navire

outes les actions

Action Forêt : Construire une Église



Payer 1 or à l'offre.

Retirer la forêt du plateau.

Remplacer la forêt par une église à partir de l'offre.

Placer un jeton constructeur d'église de votre couleur dans le même hex que l'église.

Gagner 1 VP.

Action Église : Brûler une Église



Vous ne pouvez pas effectuer cette action dans une église ayant un jeton constructeur d'église de votre couleur.

Retirer l'Église du plateau et la placer dans le général offre. Si l'église a été construite par un autre joueur, retourner le jeton constructeur d'église au joueur qui la possède.

Puis, soit gagner 1 or,

OU

Gagner 1 VP pour chaque jeton constructeur d'église que vous avez sur le plateau.

GoToPiecesGames

Actions de localisation — Suite

Action de balise : Allumer la balise



Prenez le cube de contrôle situé à côté de la balise et placez-le sur le dessus de la balise. La balise est désormais considérée comme allumée.

Prenez une nouvelle unité Leidang depuis votre approvisionnement personnel et placez-la dans toute zone connectée à la balise via une ligne d'approvisionnement.

Vous ne pouvez pas effectuer cette action sur une balise déjà allumée avec un cube de contrôle de votre couleur.

Vous pouvez effectuer cette action sans placer de Leidang.

Action de village : Rassembler ou Taxer



Retirez 1 cube de ressource du village. Si un village n'a pas de cubes de ressources, vous ne pouvez ni rassembler ni taxer dans ce village.

Soit :

1) Rassembler : Placez une nouvelle unité Leidang depuis votre approvisionnement personnel dans n'importe quelle zone connectée au village via une ligne d'approvisionnement.

OU

2) Taxe : Prenez 1 or dans l'approvisionnement.

GoToPiecesGames

Action du château : Récupérer l'héritier

1
Prenez 1 héritier de votre couleur du château occupé par l'unité effectuant l'action et placez-le dans votre approvisionnement personnel.

2
Choisissez une alliance qui n'a pas été utilisée cette tour-ci pour récupérer un héritier. Gagnez des VP en utilisant le tableau sur votre plateau d'action en fonction de la somme de : 1) le nombre d'emplacements associés à l'alliance choisie qui sont connectés par une ligne d'approvisionnement au château dont vous avez retiré l'héritier, et 2) le nombre de symboles d'alliance correspondant à l'alliance choisie dans la marge gauche des cartes de leader dans votre zone de joueur.

3
Piochez les 3 premières cartes du paquet de leaders. Choisissez-en une à mettre dans votre main, et remettez les deux autres sur le paquet dans l'ordre dans lequel elles ont été piochées.

Dans une partie à 2 joueurs, choisissez 1 carte à mettre dans votre main, 1 carte à défausser, et replacez la carte restante sur le dessus du paquet.



GoToPiecesGames

Exemple de comptage d'héritier

Orange récupère l'héritier au château (a) et souhaite marquer le plus de VP possible. Ils n'ont qu'un seul navire (b) relié au château et pas de leaders Øyskjegg dans leur zone de joueur, de sorte que marquer l'alliance Øyskjegg ne leur rapporterait qu'1 VP selon le tableau sur leur plateau d'action (c).

Ils ont 1 village (d) connecté au château et 1 chef Lendsmenn (e), donc marquer l'alliance Lendsmenn leur rapporterait 2 VP. Ils ont 2 châteaux sur cette ligne d'approvisionnement (a et f) mais pas de leaders Birkebein, donc marquer l'alliance Birkebein ne leur rapporterait également que 2 VP. Cependant, ils ont 3 églises (g, h et i) sur cette ligne d'approvisionnement et 2 leaders Bagler (j) dans leur zone de joueur, donc marquer l'alliance Bagler leur rapporterait 6 VP selon le tableau ci-dessus.





6 Fin de votre tour

Gagnez des points de victoire grâce aux balises

Gagnez 1 VP pour chaque balise éclairée avec l'un de vos cubes de contrôle sur le plateau.

Piochez une carte d'événement

À la fin de votre tour, s'il y a un jeton d'événement (voir « Jetons d'événement » sur la page suivante) dans l'espace d'événement au bas du tableau de score, retirez ce jeton, puis piochez et résolvez une carte d'événement.

Si le paquet d'événements est vide, mélangez la pile de défausse d'événements pour former un nouveau paquet. Ensuite, le jeu se poursuit avec le joueur à votre gauche.

. Fin de la partie

Quand le jeu se termine ?

La fin du jeu est déclenchée lorsqu'un joueur atteint ou dépasse 50 VP.

Lorsque la fin du jeu est déclenchée, terminez le tour en cours afin que tous les joueurs aient le même nombre de tours.

Calculs de fin de partie

Lorsque le jeu est terminé, chaque joueur effectue le calcul final des points comme suit :

-Gagnez des VP pour chaque ensemble de leaders issus de différentes alliances dans votre zone de joueur (pas dans votre main). 2 VP pour 2 alliances différentes, 5 VP pour 3 alliances différentes et 10 VP pour 4 alliances différentes (comme indiqué dans le tableau à droite de chaque fiche d'action du joueur).

-Lancez les VP de fin de partie sur vos tuiles d'alliance de niveau III (le cas échéant, voir Annexe 6 : Les Tuiles d'Alliance).

Le joueur ayant le score le plus élevé gagne. En cas d'égalité, le joueur à égalité avec le plus d'unités sur le plateau l'emporte. Si l'égalité persiste, le joueur à égalité ayant le plus d'or remporte la victoire. S'il y a encore égalité, les joueurs à égalité se partagent la victoire et le trône de Norvège.

Fin de l'exemple de score de la partie



GoToPiecesGames

À la fin de la partie, Blue a réussi à obtenir 6 cartes de leaders dans sa zone de joueur ; 2 Øyskjegg (a), 2 Birkebein (b), 1 Bagler (c) et 1 Lendsmenn (d). Cela signifie qu'ils ont 1 jeu complet de leaders (1 de chaque alliance) et 1 demi-jeu (1 Birkebein et 1 Øyskjegg qui ne sont pas inclus dans le jeu complet). Selon le tableau à droite de chaque plateau d'action du joueur, cela signifie qu'ils marquent 10 PV pour le jeu complet (e) et 2 points pour le demi-jeu (f), ce qui leur donne un total de 12 PV provenant de leurs leaders à la fin de la partie.

De plus, ils ont réussi à accumuler suffisamment d'influence tout au long du jeu pour faire évoluer l'alliance Øyskjegg vers la troisième et dernière tuile d'alliance (g). Cette tuile leur accorde 1 VP pour chaque balise qu'ils ont allumée dans leur couleur à la fin de la partie. Donc s'ils parviennent à maintenir 3 balises allumées, ils marqueraient 3 VP supplémentaires, pour un total de 15 VP au score final de la partie.



Jetons d'événement

À chaque tour, la première fois où vous faites passer votre jeton de score devant un jeton d'événement sur la piste de score, placez ce jeton d'événement dans l'espace d'événement au bas du tableau de score. Si vous dépassez d'autres jetons d'événement plus tard au même tour, ne les retirez pas. Ceux-ci seront retirés par les joueurs qui sont derrière vous sur la piste du score plus tard dans le jeu.

Un jeton d'événement dans l'espace d'événement vous indique de piocher une carte d'événement à la fin de votre tour, comme expliqué sous « Piochez une carte d'événement » à la page précédente.



GoToPiecesGames

Rouge (a) a 8 VP. Ils récupèrent un héritier et marquent 9 points, déplaçant leur jeton de score jusqu'à 17. Ce faisant, ils dépassent 2 jetons d'événement avec leur jeton de score. Ils retirent le premier jeton qu'ils dépassent (b) et le placent dans l'espace d'événement (d), mais laissent le deuxième jeton (c) à sa place. Tout jeton d'événement supplémentaire qu'ils dépassent ce tour restera en place. À la fin de leur tour, ils retirent le jeton de l'espace d'événement et piochent une carte d'événement.

Éliminé

Dans la guerre civile norvégienne, il n'était pas rare que de nouveaux groupes rebelles apparaissent, apparemment de nulle part, chaque fois qu'il y avait un vide de pouvoir après la mort d'un prétendant. Et parfois même lorsqu'il n'y avait pas de vide de pouvoir après la mort d'un prétendant.

Bien que rare, il est possible de commencer votre tour sans unités sur le plateau. Si cela se produit, effectuez une étape supplémentaire avant la phase 1 de votre tour en fonction du nombre de zones que vous contrôlez:

Si vous contrôlez 3 zones ou plus, placez votre Hird et un nouveau Leidang sur le plateau, répartis comme vous le souhaitez dans n'importe quelles zones que vous contrôlez, avant de commencer votre tour.

Si vous contrôlez 2 zones ou moins, faites ce qui suit avant de commencer votre tour:

1
Placez un cube de contrôle dans 2 zones non contrôlées. Si le nombre de zones non contrôlées est insuffisant, vous pouvez placer des cubes dans des zones inoccupées contrôlées par n'importe quel joueur, en retirant les cubes de ce joueur dans le processus.

2
Placez un nouveau navire avec votre cube de contrôle dans celui-ci, dans n'importe quelle zone marine vide.

3
Placez votre Hird et 2 Leidang dans les zones que vous contrôlez, répartis comme vous le souhaitez.

4
Piochez les 3 premières cartes du deck de leaders, choisissez-en deux à ajouter à votre main et remettez la dernière sur le dessus du deck.

5 Gain 2 or.

Jeux à deux joueurs

Les changements des règles pour jouer à 2 joueurs sont indiqués dans les règles, mais sont regroupés ci-dessous pour plus de praticité.

Appendice 2 : La configuration standard de la carte

Étape 7

Dans une partie à 2 joueurs, il n'y a pas de limite à la taille d'une zone, donc passez cette étape.

Installation générale

11 Choisir les cartes de leaders de départ

Trouvez les 4 cartes de leader et remettez-les au dernier joueur.

Dans l'ordre inverse des joueurs, chaque joueur choisit une carte de leader pour commencer la partie. Le premier joueur à sélectionner une carte défausse également une carte qu'il ne veut pas que l'autre joueur ait. Placez les cartes non sélectionnées de la première génération dans une pile de défausse face cachée sans les regarder.

Dans une partie à deux joueurs, ne révélez pas votre carte de leader de départ choisie à votre adversaire.

Dans une partie à deux joueurs, la pile de défausse des cartes de leader est face cachée.

Actions de localisation

Action du château : récupérer l'héritier, étape 3

Piochez les 3 premières cartes de la pile de leaders, choisissez 1 carte à prendre dans votre main, 1 carte à défausser face cachée dans la pile de défausse, et remettez la carte restante sur le dessus de la pile.