

Sébastien Dujardin

LOFOTEN




Aujourd'hui considéré comme l'un des plus beaux archipels au monde, celui des Lofoten était autrefois un important territoire viking. Sachant s'adapter à des situations très diverses, les vikings étaient à la fois des colons pacifiques, des bâtisseurs, des envahisseurs, mais aussi de très habiles commerçants. Avec votre flotte de drakkars, vous êtes déterminés à exploiter au mieux les quatre marchandises essentielles de ces îles. Tentez de devenir le Jarl le plus puissant de l'archipel !



Mise en place

La mise en place correspond à celle du jeu de base que nous vous conseillons pour vos premières parties.

Matériel du jeu de base

- 8 cartes Entrepôt de niveau 1 
- 2 cartes Aide de jeu
- 1 carte premier joueur
- 36 cartes Commande
- 1 plateau Marché
- 2 roues Flotte
- 8 tuiles Drakkar
- 8 pièces de monnaie
- 32 tuiles Marchandise
- 2 jetons Bouclier (pour le décompte final)





Matériel pour les 3 modules d'extension


- 8 cartes Entrepôt de niveau 2  
- 8 cartes Jarl
- 7 cartes Exigence du Jarl (recto verso)

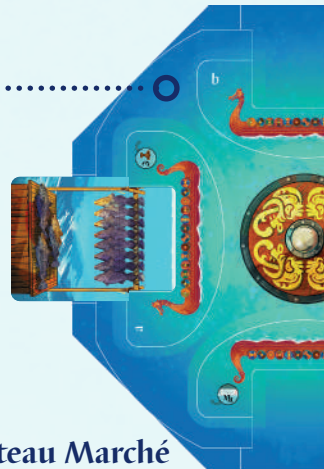


Le jeu de base est agrémenté de 3 modules d'extension expliqués en fin de règles. Découvrez Lofoten comme bon vous semble ; l'archipel est tellement beau ! Mais la version de base du jeu est fortement conseillée pour les débutants.

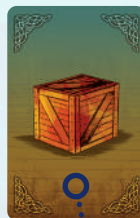
Les tuiles Marchandise

Il existe 4 types de marchandise : **l'hydromel** , **le poisson séché** , **le mouton** , **les coffres** . Chaque marchandise est représentée sur 8 tuiles Marchandise (2 de valeur 1, 4 de valeur 2 et 2 de valeur 3).

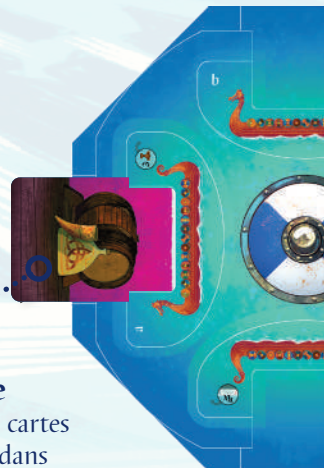
- 3 Roue Flotte** 
- Placez chaque roue de manière à ce qu'un Drakkar soit face à la case centrale du plateau Marché.



- 7 Tuiles Marchandise**
- Mélangez-les et placez-les, en deux tas, sur leur face représentant le type de marchandise sans leur quantité. Piochez 5 tuiles, retournez-les et placez-les sur le plateau marché.



- 5 Cartes Commande**
- Formez une pioche face cachée.



- 6 Cartes Commande**
- Chaque joueur pioche 2 cartes Commande et les place dans les Drakkars situés à la gauche et à la droite de sa roue Flotte.
- Note : si les 2 cartes représentent des marchandises identiques, vous pouvez en piocher 2 nouvelles jusqu'à en obtenir 2 différentes.*

2 Tuiles Drakkar

Chaque joueur prend un lot de tuiles Drakkar a-b-c-d et les place aléatoirement dans les emplacements de sa roue Flotte, face claire visible.

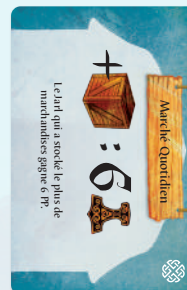
Pour vos premières parties, ne tenez pas compte des icônes imprimées en haut à droite des tuiles.

4 Cartes Entrepôt

Placez aléatoirement 4 cartes de niveau 1 



Pour des raisons de simplicité, nous considérons que les deux joueurs se partagent les Entrepôts. Chacun stockant ses tuiles Marchandise de son côté de l'Entrepôt.



8 Cartes Commande

Chaque joueur pioche 3 cartes et les place de gauche à droite dans sa main en gardant l'ordre de la pioche.



*La position des cartes dans votre main est une notion essentielle ! Ne changez jamais leur position (carte du milieu, de gauche et de droite).
Faites-y très attention !*

9 Le premier joueur prend la carte premier joueur et 2 pièces de monnaie. Son adversaire prend 3 pièces de monnaie. Les 3 pièces restantes forment une réserve près du plateau de jeu.

Les 2 jetons Bouclier seront utilisés pour le décompte final.

But du jeu

Dans Lofoten, vous devez charger des marchandises du Marché dans vos Drakkars et les transporter vers les Entrepôts de votre clan. Pour chaque type de marchandise, un décompte particulier vous permet de prendre l'avantage sur le Jarl adverse. Votre but est de gagner plus de PP (Points de Pouvoir) que le Jarl adverse lors du décompte final pour devenir le Jarl le plus puissant de l'archipel !

Déroulement du jeu

Chaque manche est divisée en 3 phases ; un joueur joue une manche complète en alternance avec son adversaire. Voici comment nous vous présenterons le déroulement d'une manche, en respectant le code couleur :

❶ Phase d'action : jouer une carte Commande de votre main

↔ Jouer une carte latérale : réaliser des mouvements avec votre Flotte

🕒 Jouer la carte centrale : placer une commande dans le Drakkar à quai

❖ Les deux actions automatiques : charger ou décharger un Drakkar

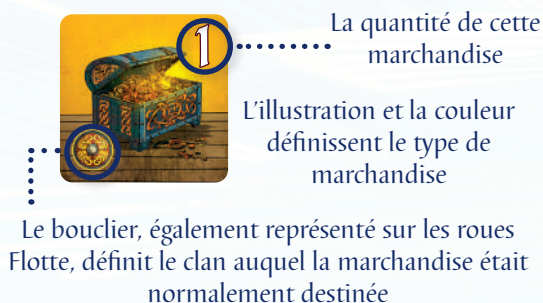
❷ Phase de pioche : piocher une carte Commande et choisir sa place dans votre main

❸ Phase de maintenance : remplir le Marché

Anatomie d'une carte Commande et d'une tuile Marchandise



L'illustration et la couleur définissent le type de marchandise



① Phase d'action : jouer une carte Commande de votre main

Pour réaliser une action, vous devez jouer **une des 3 cartes Commande** de votre main sans changer l'ordre des 2 autres cartes de votre main.



Aucune règle dans ce jeu ne vous permettra de changer l'ordre des cartes de votre main !

La position de la carte dans votre main définit le type d'action :

↻/↺ Jouer une carte latérale : réaliser des mouvements avec votre Flotte

Vous pouvez réaliser des **mouvements avec votre Flotte de Drakkars** à une condition importante : avant et après chacun de vos mouvements, **votre Flotte doit toujours être parfaitement alignée avec l'une des 5 zones du Marché**. Ces zones sont délimitées par 2 poteaux de bois et chacune d'entre elles contient une case où peut être placée une tuile Marchandise.



La flotte de Noélie est alignée avec la deuxième zone du Marché qui est occupée par une tuile Marchandise de 3 moutons.

Définissons maintenant le nombre de mouvements et le type de mouvements possibles :

Le nombre de mouvements est défini par **la valeur de la carte**. Vous pourrez donc faire 1, 2 ou 3 mouvements en jouant une carte de valeur 1, 2 ou 3. Il n'est pas obligatoire d'effectuer la totalité de ces mouvements.

- Il existe deux types de mouvements :
 - › → **le déplacement horizontal** d'une zone vers la droite (si vous jouez votre carte de droite) ou vers la gauche (si vous jouez votre carte de gauche) ;
 - › ↻ **la rotation** d'un quart de tour dans le sens horaire (si vous jouez votre carte de droite) ou antihoraire (si vous jouez votre carte de gauche).
- Il est possible de combiner les deux types de mouvement à condition de ne pas dépasser la valeur de la carte et de respecter le sens des mouvements.

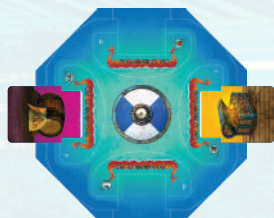
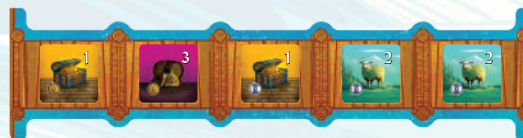
Exemple:

La main de Madeline est représentée à droite. Elle choisit de jouer sa carte de droite pour pouvoir réaliser jusqu'à 3 mouvements.

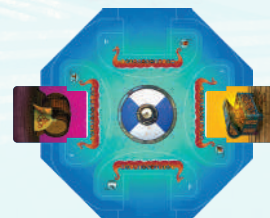
Bien qu'elle respecte les règles, Madeline découvre le jeu, sa stratégie n'est pas encore très au point...

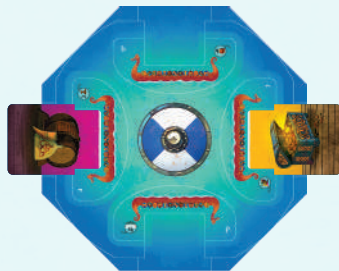
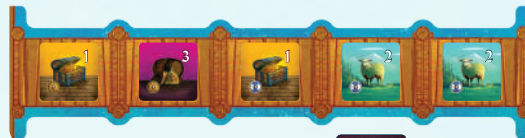


Pour cette action, seule la valeur de la carte est importante. Vous ne devez pas tenir compte du type de marchandise ou de l'action centrale.

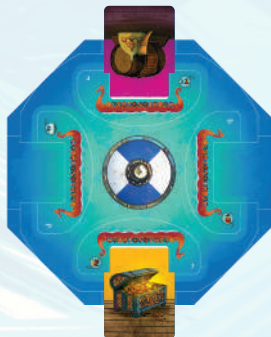
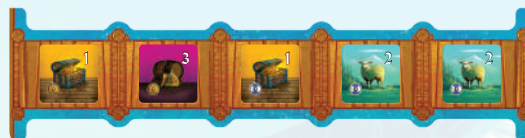
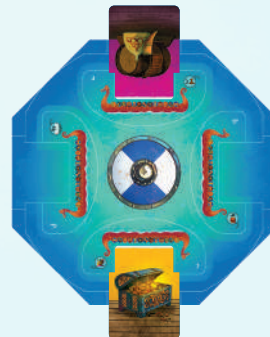


Comme premier mouvement, elle réalise un déplacement horizontal de sa flotte vers la droite, ayant joué sa carte de droite.

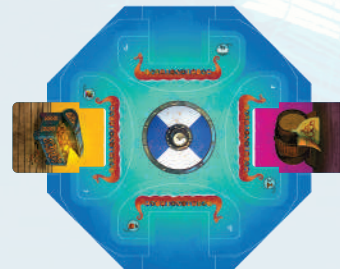




Comme deuxième mouvement, elle réalise une rotation d'un quart de tour dans le sens horaire (carte de droite).



Elle aurait pu s'arrêter là mais elle préfère faire un troisième mouvement en réalisant une nouvelle rotation.



La carte venant de la droite de votre main, je vous conseille de la placer sous l'extrémité droite du plateau Marché. Des icônes vous y rappellent le sens de vos mouvements.

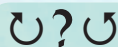
🕒 Jouer la carte centrale : placer une commande dans le Drakkar à quai

Cette action se déroule en plusieurs étapes :

1. Placez la carte Commande du centre de votre main dans le Drakkar situé en bas de votre Flotte. Si cet emplacement comporte déjà une carte, il est impossible de réaliser cette action. La carte que vous venez de jouer devient une commande qu'il faudra tenter d'honorer au Marché.
2. Vous pouvez ensuite profiter d'un effet immédiat dépendant du type de marchandise représenté sur la carte. Cet effet est rappelé dans la partie centrale, en haut de chaque carte.



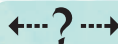
Volez une pièce de monnaie dans la réserve. Quand le trésor de guerre est vide, volez une pièce de monnaie au Jarl adverse.



Effectuez une rotation de votre Flotte d'un quart de tour dans le sens de votre choix.



Choisissez une tuile du plateau Marché et rangez-la dans la boîte. Cette tuile sera remplacée lors de la phase de maintenance.



Effectuez un mouvement horizontal de votre Flotte dans la direction de votre choix.

Vous pouvez profiter de cet effet autant de fois que le nombre de tuiles Marchandise du même type stockées dans votre Entrepôt (voir page suivante pour le stockage). Si cet Entrepôt est vide, vous pouvez tout de même profiter de l'effet une seule fois.

Par exemple, si un Jarl possède 3 tuiles Marchandise de type coffre, il peut voler de 1 à 3 pièces. S'il ne possède aucune tuile Marchandise de type coffre dans son Entrepôt, il peut tout de même en voler une.



1. Il n'est pas obligatoire de profiter de tous les effets gagnés de cette manière.
2. La valeur des cartes n'intervient pas lorsque la carte centrale est jouée.

À tout moment de votre tour de jeu, vous pouvez dépenser des pièces de monnaie :

- a. 1 pièce pour ajouter 1 mouvement à sa Flotte après avoir joué une carte latérale (toujours en respectant le sens du mouvement).
- b. 2 pièces pour défausser les 3 cartes Commande de sa main et en piocher 3 nouvelles. Comme d'habitude, les cartes doivent garder le même ordre que dans la pioche.
- c. 3 pièces pour jouer un tour supplémentaire après la phase d'intendance.

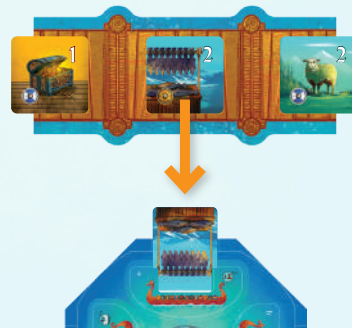
❖ Les deux actions automatiques : charger ou décharger un Drakkar

Ces actions sont obligatoires et se déclenchent immédiatement :

- au tout début de votre phase d'action, suite aux actions de votre adversaire ;
- après avoir joué votre carte, pendant la résolution de vos actions.

Vous devez **immédiatement charger un Drakkar** lorsque ces 3 conditions sont remplies simultanément :

- ce Drakkar est situé juste en face d'une tuile Marchandise du Marché.
- Attention : cela peut se produire entre 2 déplacements de votre Flotte ;
- votre Drakkar est occupé par une carte Commande du même type que la tuile Marchandise ;
- votre Drakkar n'a pas déjà été chargé avec une autre tuile Marchandise.



→ **Placez la tuile Marchandise sur la carte Commande**, dans l'encoche carrée .



Les boucliers présents sur les tuiles n'ont aucune influence à ce stade du jeu. Un joueur peut aussi charger des marchandises destinées au Jarl adverse.

Vous devez **immédiatement décharger un Drakkar** lorsque ces 2 conditions sont remplies :

- ce Drakkar arrive à quai, c'est-à-dire qu'il devient le Drakkar inférieur de votre Flotte,
- ce Drakkar est chargé par une tuile Marchandise.

→ **Stockez la tuile dans un Entrepôt** et défaussez la carte Commande. Si aucun Entrepôt ne stocke ce type de marchandise, placez la tuile en face de l'Entrepôt vide de votre choix, de votre côté. Si un Entrepôt stocke déjà ce type de marchandise, vous devez placer la tuile en face de cet Entrepôt, de votre côté. Les tuiles Marchandise sont toujours placées face visible.

Rappel : les joueurs se partagent les 4 Entrepôts qui doivent chacun stocker le même type de marchandise.



Dans ce cas, les 2 poissons de Noëlie doivent être déchargés puis stockés dans le premier Entrepôt puisque son adversaire y a déjà stocké du poisson.

② Phase de pioche : piocher une carte Commande et choisir sa place dans votre main

Piochez une carte de la pile de cartes Commande et placez-la soit à l'extrémité gauche de votre main, soit à l'extrémité droite, sans changer l'ordre des 2 autres cartes.

Important : vous ne pouvez pas placer la carte piochée au centre de votre main.

③ Phase d'intendance : remplir le Marché

Pour chaque emplacement vide du Marché, vous devez choisir la tuile Marchandise supérieure de l'une des 2 piles de tuiles et la placer sur un emplacement libre de votre choix. Avant de faire ce choix, vous pouvez retourner la tuile pour prendre connaissance de la quantité de marchandises présente sur celle-ci. Répétez l'opération jusqu'à ce que tous les emplacements du Marché soient occupés.

Note : dans le cas où 4 tuiles représentant le même type de marchandise sont sur le plateau Marché, le joueur actif défasse les 2 tuiles centrales parmi ces 4 tuiles et les remplace une à une en suivant la procédure expliquée ci-dessus.

Fin de partie

La fin de partie se déclenche quand il n'y a plus assez de tuiles Marchandise pour remplir le plateau Marché. La partie s'achève lorsque les 2 joueurs ont joué le même nombre de tours de jeu, à la fin de la phase d'action du joueur qui ne possède pas la carte premier joueur. Il est possible que le Marché ne soit pas rempli lors de ce dernier tour de jeu.

Ensuite, chaque joueur peut décharger la tuile Marchandise d'un seul de ses Drakkars (*peu importe la position du Drakkar, il ne doit pas nécessairement être en position inférieure*) et la placer dans l'Entrepôt dédié à cette marchandise.

Procédez ensuite au décompte de fin de partie.

Décompte de fin de partie

Retournez le plateau Marché pour utiliser la piste de score qui s'y trouve et prenez les 2 jetons Bouclier. Décomptez chacun des 4 Entrepôts. Pour chaque Entrepôt, chaque joueur totalise les nombres inscrits sur les tuiles Marchandise de son côté de l'Entrepôt. Le joueur totalisant le plus gros score gagne le nombre de PP indiqué sur la carte Entrepôt. En cas d'égalité, aucun des deux joueurs ne gagne de PP (et si vous préférez tout de même obtenir des PP en cas d'égalité, c'est possible, il suffit d'attribuer aux deux joueurs le même nombre de PP). Après avoir décompté les 4 Entrepôts, le joueur qui a le plus de PP gagne la partie.



Vous pouvez arrêter votre lecture ici et jouer votre première partie !



Jeu complet

De retour de leurs longues expéditions, les vikings rapportent de nouvelles richesses mais aussi de nouvelles techniques de pêche, de chasse ou de tonnellerie. Vous pourrez tenter de valoriser différemment vos marchandises pour l'emporter face aux autres clans.

Les 3 modules qui suivent peuvent être joués seuls ou ensemble et sont combinables comme vous le souhaitez.

Module 1 : Nouveaux Entrepôts

Mise en place

Remplacez autant de cartes Entrepôt de niveau 1 que vous le souhaitez par autant de cartes Entrepôt de niveau 2. La difficulté augmente avec le nombre de carte de niveau 2.

Fin de partie

Chaque carte Entrepôt de niveau 2 propose un décompte spécifique expliqué sur les cartes. Rien ne change pour les cartes Entrepôt de niveau 1.



Module 2 : Alliance avec d'autres Jarls

Mise en place









Placez 2 cartes Jarl près de l'espace de jeu. Ensuite, placez une carte Exigence du Jarl au-dessus de chacune de ces cartes, sur une face au hasard.

Déroulement

Il est possible de s'associer avec un autre clan de l'archipel en satisfaisant aux exigences de son Jarl. À la fin de votre tour de jeu, récupérez une carte Jarl si vous remplissez la condition de la carte Exigence qui lui est associée. Vous n'êtes pas obligé de prendre une carte Jarl immédiatement et pouvez la réclamer lors d'un prochain tour de jeu.



Cartes Exigence :

 Stockez 1 tuile Marchandise de chaque type.	 Stockez 3 tuiles Marchandise du type représenté.	 Possédez au moins 2 boucliers de chaque type sur vos tuiles Marchandise.	 Donnez 3 pièces de monnaie à votre adversaire.
 Stockez 10 Marchandises.	 Stockez 6 Marchandises du type représenté.	 Possédez 5 boucliers identiques de n'importe quel type.	 Possédez 5 pièces de monnaie.

Attention : un joueur ne peut pas posséder les deux Jarls. S'il en possède déjà un, le second ne peut être récupéré que par son adversaire, s'il parvient à remplir les exigences de celui-ci.

Les cartes Jarl rapportent les pouvoirs immédiats, permanents ou de fin de partie qui y sont indiqués. Certaines cartes doivent être associées à un Entrepôt dès que vous les gagnez.

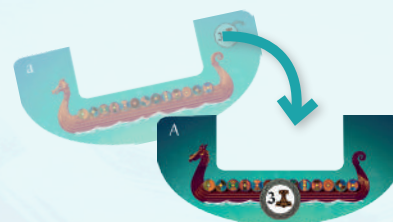
Module 3 : Amélioration des Drakkars

Mise en place

À la fin de votre tour de jeu, vous pouvez améliorer un Drakkar de votre Flotte en le retournant sur sa face opposée (plus foncée). Pour payer cette amélioration, vous devez retourner une tuile stockée dans un de vos Entrepôts. Lors du décompte final, une tuile Marchandise retournée ne vaudra que pour une seule marchandise et elle ne rapportera aucun bouclier, utile pour certaines cartes Entrepôt.

Ensuite, retournez un Drakkar de votre choix sur sa face opposée (foncée).

Chaque Drakkar a un pouvoir qui lui est propre :



- A. Gagnez 3 PP en fin de partie ;
- B. Ce Drakkar peut charger jusqu'à 4 marchandises (il peut donc charger plusieurs tuiles jusqu'à ce qu'elles affichent une valeur cumulée de 4 au maximum) ;
- C. Si ce Drakkar a une carte Commande, vous pouvez y charger n'importe quel type de marchandises, peu importe le type de la carte Commande présente ;
- D. Lorsque vous placez une carte Commande dans ce Drakkar, vous pouvez profiter jusqu'à 4 fois de l'effet central de cette carte Commande.

Fin de partie

Gagnez 1/3/6/10 PP si vous avez amélioré 1/2/3/4 Drakkars.

Auteur : Sébastien Dujardin

Illustrations et Graphisme : Weberson Santiago & Luis Francisco

Développement et réaction des règles : Pearl Games

Remerciements : L'auteur remercie sa très chère épouse qui en, plus de son soutien habituel, a permis à notre famille de découvrir les Lofoten, Madeline pour avoir joué la première partie de ce jeu et Noélie pour avoir eu très fort envie d'y jouer. N'oublions pas nos merveilleux relecteurs ainsi que Martin et les membres de la grande famille d'Asmodee ayant participé à la conception de ce projet.

