PRÉFACE

Les Scandinaves des temps vikings sont des navigateurs, mais aussi, et même avant tout, des fermiers et des propriétaires fonciers. Les hommes libres, qui portent les armes et prennent les décisions majeures, tiennent leur statut et leur richesse de la terre qu'ils possèdent, qu'ils exploitent, qu'ils transmettent à leurs enfants et dans laquelle ils sont finalement enterrés. Les ressources qu'elle fournit (bois, laine, minerai…) permettent de construire des navires et de monter des expéditions maritimes, ou d'afficher son statut en organisant des banquets fastueux dans d'imposants bâtiments. Au cœur du domaine se trouve la *skáli*, la ferme principale, dont la taille reflète la richesse des occupants.

Les fermes peuvent se regrouper en villages, que chacune et chacun veille à défendre et à faire prospérer, comme cette extension invite la joueuse ou le joueur à le faire. C'est un principe de base de ces sociétés : le collectif prime toujours sur l'individu. Tout s'organise autour de la communauté et le butin issu des raids doit circuler pour contribuer à sa cohésion. Sur le plan politique, de petits groupes, des clans, se structurent autour d'un chef, victorieux au combat et suffisamment riche pour pouvoir redistribuer des trésors à ses fidèles, mais obligé de tenir compte de l'avis des *things*. Ces assemblées locales rassemblent les hommes libres pour trancher les différends ou prendre des décisions importantes. En Islande, une assemblée à l'échelle de l'ensemble de l'île est même créée : *l'Althing*, le *thing* de tous les *things*.

Lucie Malbos,
Maître de conférences, spécialiste des mondes du Nord au Moyen Âge, notamment du phénomène viking.



MATÉRIEL

- 4 skáli



- 35 cartes bâtiment



▲ Recto



▲ Verso

- 13 cartes destination

8 terres d'échange

▼ Recto





▲ Verso



5 terres d'influence

▼ **Recto**





▲ **Verso**

- 4 aides de jeu



- 12 pions pièce



- 10 pions raid



- 2 cartes bâtiment spéciales



- 2 pions changement



▲ **Recto**
disponible

▲ **Verso**
indisponible

BUT DU JEU

Ce mode de jeu vous offre la possibilité de développer le village autour de votre skáli en dépensant vos pièces d'argent et de participer à des raids, pour vous assurer des gains précieux. Mais surveillez bien les raids des autres clans pour ne pas perdre vos récompenses.

MISE EN PLACE

❶ Mélangez les 8 cartes terres d'échange avec celles du jeu de base.

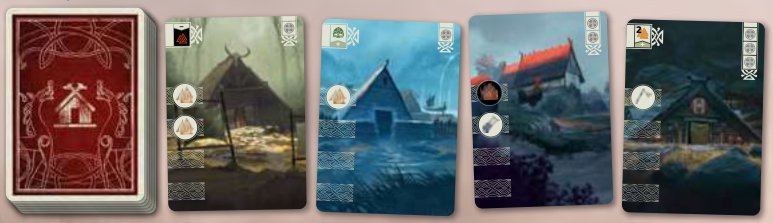
❷ Mélangez les 5 cartes terres d'influence avec celles du jeu de base.

❸ Effectuez la mise en place classique, comme indiqué dans le livret de Knarr.

❹ Prenez devant vous la skáli portant le même emblème que votre bateau, ainsi que 3 pions pièce. Placez-en 1 dans votre skáli.



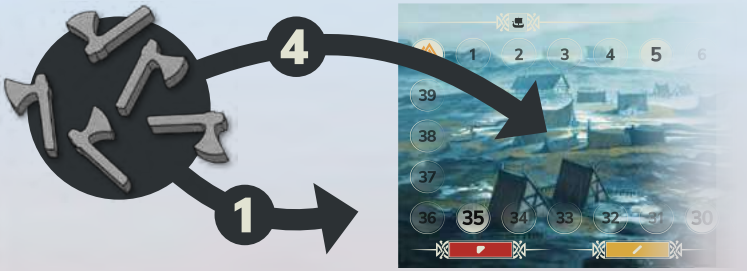
❺ Mélangez les cartes bâtiments, faites-en une pioche, puis dévoilez les 4 premières.



❻ Donnez 1 pion raid à chaque personne.

❼ Sur le plateau central, placez **1 pion raid par personne + 1.** *Par exemple, si vous jouez à 3, placez-en 4 sur le plateau.* Enfin, placez **1 pion raid supplémentaire** à côté du plateau. S'il reste des pions raid, rangez-les dans la boîte.





Si vous jouez à deux, prenez chacun ou chacune une carte bâtiment spéciale que vous placez à droite de votre skáli ainsi qu'un pion changement, face disponible visible.

DÉVELOPPER VOTRE VILLAGE

Le tour de jeu reste le même que dans le jeu de base, mais désormais, de la même manière que vous pouvez faire du commerce, vous pouvez développer votre village **une fois par tour, avant ou après votre action.** Vous pouvez le faire avant ou après avoir fait du commerce.

❶ Choisissez un bâtiment parmi les 4 visibles et payez son coût en dépensant le nombre de pions pièces indiqué en haut à droite.

❷ Prenez le bâtiment et posez-le à droite de votre skáli.

❸ Révélez-en un nouveau pour remplacer celui qui a été pris.



Si vous jouez à deux, à tout moment pendant votre tour, vous pouvez renouveler 1 ou 2 cartes bâtiment parmi les 4 visibles. Pour cela retournez votre pion changement sur sa face indisponible, glissez sous la pioche la ou les cartes que vous retirez et dévoilez-en autant pour les remplacer.

ACTIVER VOTRE VILLAGE

Votre skáli et les bâtiments que vous lui ajoutez constituent votre village. Il s'active chaque fois que vous faites une action, immédiatement **après avoir complètement terminée cette action.** Selon l'action que vous faites, vous appliquez les effets de la ligne correspondante :



❶ Lorsque vous explorez **une terre d'influence** ⚔. *Ici, prenez un pion raid sur le plateau et un bracelet.*

❷ Lorsque vous explorez **une terre d'échange** ⚓. *Ici, prenez un pion raid.*

❸ Lorsque vous recrutez un viking **d'une couleur que vous avez déjà** devant vous. *Ici, ne prenez rien.*

❹ Lorsque vous recrutez un viking **d'une couleur que vous n'avez pas** devant vous. *Ici, prenez un pion pièce et un pion raid.*

Appliquez les effets de la ligne dans l'ordre de votre choix.

La plupart des effets sont déjà présents dans le jeu de base, mais quelques nouveautés font leur apparition.

Si vous jouez à deux, la carte bâtiment spéciale vous permet, lorsque vous recrutez un viking d'une couleur que vous avez déjà, de retourner votre pion changement sur sa face disponible pour pouvoir l'utiliser de nouveau.

Perdez 1 point de victoire. Reculez votre pion d'une case sur la piste de score. Si vous êtes sur la case 0, il ne se passe rien.

Gagnez 1 pièce en ajoutant un pion pièce dans votre skáli. Vous ne pouvez jamais avoir plus de 3 pions pièce dans votre skàli. L'excédent est perdu.

RAIDS



Lorsque vous obtenez un pion raid (grâce à votre village ou aux nouvelles destinations), prenez un pion raid parmi ceux placés sur le plateau et posez-le devant vous, visible de tout le monde.

À la fin de votre tour, s'il n'y a plus de pions raid sur le plateau, un raid est déclenché et vous devez le résoudre.



➧ La ou les personnes avec **le plus** de pions raid obtiennent tous les gains indiqués en blanc en haut de leur village (skáli + bâtiments). Puis elles remettent **tous leurs pions raid** sur le plateau.



➧ La ou les personnes avec **le moins** de pions raids appliquent les pertes indiquées en noir en haut de leur village. **Mais elles gardent leurs pions raid.**

➧ **Les autres** personnes n'obtiennent pas de gain et n'appliquent pas de perte. Elles remettent **1 seul pion raid** sur le plateau.



Si vous jouez à deux, la personne qui possède le moins de pions raids applique les pertes, puis doit en plus remettre **1 seul** pion raid sur le plateau. En cas d'égalité, les deux appliquent les pertes et les gains et remettent tous leurs pions sur le plateau.

Important : si vous devez prendre un ou plusieurs pions raid, mais qu'il n'y en a plus sur le plateau, prenez **le pion raid supplémentaire** placé à côté du plateau à la mise en place.

Par exemple, vous devez prendre 3 pions raid, mais il n'en reste plus qu'1 sur le plateau. Prenez-le, ainsi que le pion raid supplémentaire. Mais, le 3e pion que vous deviez prendre est perdu.

De même, lors de la résolution du raid, celui ou celle qui a gagné le raid en ayant le plus de pions remet 1 pion à côté du plateau pour remplacer le pion supplémentaire pris. Ses autres pions sont remis sur le plateau. Si plusieurs joueurs ont remporté le raid, seul l'un d'eux remet 1 pion à côté du plateau.

Exemple de résolution d'un raid

Le raid est déclenché :

- **A** et **B** possèdent 1 pion raid chacun. Ils appliquent leurs **pertes** et gardent leur pion .
- **C** possède 3 pions raid dont le pion supplémentaire. Elle ne gagne ni ne perd rien et remet 1 pion sur le plateau.
- **D** possède 5 pions raid. Elle gagne le raid, obtient ses **gains** et remet 1 pion à côté du plateau (pour remplacer le pion supplémentaire) et les autres sur le plateau.

Lexique

Skáli – Ferme scandinave dont les dimensions et les fonctions varient selon le rang de ses propriétaires : lieu d'habitation, avec un espace de vie organisé autour du foyer central et une zone destinée au bétail, ou lieu de démonstration du pouvoir qui accueille les réunions et les banquets.

Thing – Assemblée d'hommes libres qui permet de prendre des décisions politiques, de proclamer des lois et de régler les disputes à l'échelle locale ou même régionale.

Pièces d'argent – Les pièces d'argent étaient utilisées comme moyen de paiement, généralement au poids, elles pouvaient donc être découpées selon les besoins. Cette économie de pesée coexiste encore largement avec des échanges sous forme de troc, avant que l'usage des monnaies à leur valeur unitaire s'impose progressivement.

ColorADD

ColorADD est un langage universel, inclusif et non discriminatoire qui permet aux personnes daltoniennes d'identifier les couleurs. Utilisé par Bombyx sous licence.



Bleu · Vert · Jaune · Orange · Rouge · Violet · Marron