



INVASIONS



Règles du jeu



Introduction

Invasions propose aux joueurs d'incarner le rôle de leurs (éventuels) ancêtres venus du Nord. Chaque joueur (appelé dans les règles qui suivent Jarl) dirigera son drakkar lors de multiples voyages.

Chaque voyage débute en Scandinavie, où les Vikings et les marchandises sont embarqués et où les runes sont déchiffrées. Durant le voyage, vous ferez du commerce avec les populations locales, vous pillerez leurs trésors ou vous tenterez d'établir des colonies. Si vous le pouvez, vous tenterez d'accomplir des sagas qui seront contées par les skalds.

La rapidité avec laquelle vous amasserez richesse et notoriété déterminera l'influence qu'aura eue votre Jarl sur le haut Moyen Âge.

Matériel

Liste

- 1 livret de règles ;
- 1 plateau de jeu ;
- 33 cartes rune (dont 9 pour joueurs expérimentés) ;
- 27 cartes sagas ;
- 5 tuiles de drakkar (une par joueur) ;
- 1 pion de rose des vents ;
- 33 pions de marchandises ;
- 3 pions de derniers tours ;
- 1 pion de préparation ;
- 1 pion de navigation ;
- 15 tuiles de trésor ;
- 65 pièces de monnaie (21 de valeur 10, 21 de valeur 3 et 25 de valeur 1) ;
- 5 figurines de drakkar (une par joueur) ;
- 75 figurines de viking (15 par joueur) ;
- 3 figurines de grande ville ;
- 3 pions de pillage pour grande ville ;
- 12 figurines de petite ville ;
- 12 pions de pillage pour petite ville ;
- 3 dés.

Le plateau de jeu 1

Il représente l'intégralité du monde Viking : la mer du Nord, l'Atlantique et la mer Méditerranée, ainsi que les voies navigables d'Europe de l'Est. C'est sur ces étendues d'eau que chaque Jarl déplacera son drakkar.

Seules les parties divisées en cases seront utilisées. La partie la plus à l'ouest de l'Atlantique et la partie terrestre de l'Europe ne sont pas utilisées.

Les mers et les fleuves sont divisés en cases pour calculer le déplacement des drakkars.

Les ports sont des éléments très importants du jeu.

Chaque port possède une couleur particulière et une valeur comprise entre 2 et 5. Les ports représentent différents lieux : de vrais ports (Dublin ou Constantinople 2), des villes reliées à la côte par des fleuves (Paris ou York), des îles (Les Orcades ou Les Féroé) ou même des plages isolées (Hvark ou Horn).

La Norvège, la Suède et le Danemark sont différents dans le sens où ils sont représentés par de grands cercles et n'ont pas de valeur chiffrée. On les nomme ports d'attache 3.

Aides de jeu

Plusieurs aides de jeu sont réparties sur le plateau :

- la rose des vents 4 ;
- la table des incidents de navigation 5 ;
- la zone d'hivernage 6 ;
- les marchandises recherchées 7 ;
- les sagas en cours 8 ;
- le déroulement du tour 9.

Les cartes

Il y a deux paquets de cartes : les runes et les sagas.

Les sagas 10



Chaque carte de ce type comprend les indications suivantes :

- la période historique (première, deuxième ou troisième) ;
- la nation viking qui a historiquement réalisé cette saga (Norvège, Suède ou Danemark).

Cette indication étant primordiale pour savoir quel Jarl a le mieux servi une nation en particulier ;

- le ou les lieux à visiter et l'action qu'il faudra effectuer (commerce, pillage ou colonisation) pour que la saga soit résolue ;
- éventuellement, les points de bonus gagnés en réalisant cette saga (si elle est particulièrement difficile).

Les runes 11



Ces cartes représentent les impondérables qui peuvent aider les Jarls ou handicaper leurs adversaires. Par définition, les runes permettent de modifier certaines règles du jeu. Certaines cartes comportent deux losanges de couleur rouge près de leur nom. Ces cartes affectent fortement le déroulement de la partie et ne doivent

être utilisées que par les joueurs recherchant un niveau d'interaction très important (voir encadré dans le chapitre « mise en place »). Elles ne sont pas présentes dans l'édition originale d'Invasions.

Note importante : certaines cartes rune comportent la même illustration mais pas le même texte ! Prenez donc bien soin de lire chaque carte avant de la jouer.

Les drakkars 12

Le drakkar de chaque Jarl est représenté par une figurine à sa couleur.

Le drakkar est la seule figurine qui se déplace au cours de la partie.

Chaque Jarl possède aussi un drakkar en carton fort qu'il place devant lui.

Un drakkar peut contenir une combinaison de marchandises (fourrures, peaux et défenses de mammouth) et de Vikings. Chaque case du drakkar permet d'accueillir un pion de marchandises ou un Viking.

Les figurines de Vikings 13

Les figurines de Vikings représentent deux éléments de jeu différents selon l'endroit où ils se trouvent. Lorsqu'ils sont placés sur le drakkar d'un Jarl, ce sont des guerriers qui partent à l'aventure. Lorsqu'ils sont placés dans les ports, ce sont les colonies établies par le Jarl auquel ils appartiennent. Chaque Jarl reçoit au début de la partie 15 figurines de Vikings à sa couleur.



Les figurines de ville et les pions de pillage

Le jeu comporte 12 figurines de petites villes **14** et trois figurines de grandes villes **15**, ainsi que 12 petits pions de pillage et 3 grands pions de pillage. Lorsque vous préparerez le jeu pour la première fois, insérez délicatement un petit pion de pillage sous chaque petite ville (en prenant soin que la face chiffrée soit visible quand on retourne la figurine de ville). Faites de même avec les 3 grandes villes.



Les richesses

Les pièces **16** de 1, 5 et 10 servent à comptabiliser les points de victoire gagnés au cours de la partie et au moment du comptage final. Le jeu comporte aussi des « tas » de richesses en carton fort **17**. Chaque tas de richesses représente 50 points de victoire. Les points de victoire ne sont jamais perdus au cours de la partie. Quoi qu'il arrive au drakkar d'un Jarl, ses richesses ne sont pas affectées.

Les autres pions

Le jeu comporte de nombreux autres pions :

- des marchandises de trois types différents **18** (fourrures, peaux et défenses de mammouth) qui sont chargées dans les drakkars et qui servent au commerce ;
- un pion de direction du vent **19** qui est utilisé conjointement à la rose des vents imprimée sur le plateau de jeu afin de connaître les possibilités de déplacement des drakkars au cours de la partie ;
- des pions de « préparation », « navigation » **20** et « derniers tours » **21** qui servent à mémoriser certaines phases de jeu.

Trois dés **22**

Lors des phases de combat du jeu (pillage ou colonisation), vous serez amenés à jeter un ou plusieurs dés afin de connaître le résultat de vos actions.



Mise en place

Création du paquet des sagas

Prenez les 9 sagas qui comportent la mention « 1^{ère} période » et battez-les. Sans en prendre connaissance, écarter 3 cartes parmi les 9. Opérez de la même façon avec les cartes de sagas des 2^e et 3^e périodes.

Les 18 cartes de sagas restantes sont rassemblées, face cachée, pour former le paquet des sagas qui sera utilisé lors de la partie. Mettez les 6 cartes de la 1^{ère} période sur le dessus, les 6 cartes de la 2^e au milieu et les 6 cartes de la 3^e en dessous.

Placez le paquet de sagas non loin du plateau de jeu. Piochez les 3 cartes du dessus du paquet et placez-les face visible sur les trois emplacements prévus à cet effet au centre du plateau. La position exacte des 3 cartes n'a aucune importance.

Placement des villes

Mélangez les villes de façon à ce qu'aucun Jarl ne se souvienne du pion de pillage qui se trouve sous chacune d'elle. Placez une petite ville sur chaque port dont l'emplacement est marqué d'une étoile dans un cercle (Lindisfarne, Pembroke, Lincoln, Dublin, Brême, Lubeck, Bayeux, Bordeaux, Saint-Jacques de Compostelle, Séville, Arles et Antioche). Placez une grande ville sur chaque port dont l'emplacement est marqué d'une étoile dans un cercle de plus grande taille (Paris, Rome et Constantinople).

Pions de marchandises

Triez les trois types de marchandises et placez-les en trois tas à côté du plateau de jeu.

Placez dans la case « marchandises recherchées » du plateau de jeu un pion de peaux.

Création du paquet des runes

Battez le tas de cartes rune et posez-le face cachée à côté du plateau de jeu. Distribuez une carte rune à chaque Jarl.

Les cartes dont le titre est entouré de losanges rouges sont réservées à des joueurs qui recherchent une plus grande interaction, mais aussi plus de chaos dans leurs parties. Ces cartes ne sont pas présentes dans l'édition originale anglaise d'*Invasions* (Viking fury) et vous pouvez parfaitement ne pas les inclure dans le paquet des runes.

Placement des autres pions

Le pion de direction du vent est placé au milieu de la rose des vents, sur le plateau de jeu, avec la pointe de la flèche dirigée vers le sud.

Les pions de richesses sont triés par valeur et placés à côté du plateau de jeu.

Les pions de préparation et de navigation sont placés sur le plateau de jeu non loin de la zone de déroulement du tour, tandis que les trois pions de derniers tours sont placés non loin des sagas en cours.

Choix des drakkars

Chaque Jarl choisira une couleur. Il reçoit la figurine de drakkar, les figurines de Vikings et le drakkar en carton à sa couleur. La figurine de drakkar est placée dans la zone d'hivernage. Les Vikings et le drakkar en carton sont placés devant le Jarl, bien visibles des autres Jarls.

Début de la partie

Le Jarl le plus chevelu (ou celui qui a été tiré au sort) est appelé premier joueur. Il reçoit 1 point de victoire. Le deuxième (dans le sens des aiguilles d'une montre) reçoit 2 points de victoire, le troisième 3 et ainsi de suite. Ce petit « cadeau » est prévu pour compenser le fait que certains Jarls ne partent pas à l'aventure en même temps.

Commencez à jouer !

Déroulement d'un tour de jeu

Invasions se déroule en une série de tours de joueurs. Lorsqu'un joueur a terminé son tour, c'est à son voisin de gauche de jouer le sien. La mesure de temps de base durant le tour est la journée et le tour de chaque joueur est divisé en 7 journées.

Actions

Durant son tour, un Jarl peut réaliser jusqu'à 7 actions parmi les suivantes :

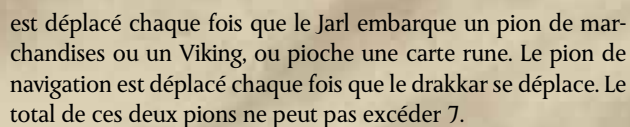
- embarquer un pion de marchandises ou une figurine de Viking ;
- piocher une carte rune ;
- déplacer son drakkar dans une case ou un port adjacent.

Chacune de ces trois actions prend une journée et on peut tout à fait effectuer plusieurs fois la même action.

Un Jarl n'est jamais obligé d'utiliser les 7 jours dont il dispose durant son tour, mais les jours inutilisés ne peuvent pas être dépensés lors d'un tour ultérieur.

LA ZONE DE DÉROULEMENT DU TOUR

Les pions de préparation et de navigation sont déplacés dans la zone de déroulement du tour pour comptabiliser les journées passées par le Jarl dont c'est le tour. Le pion de préparation



MISSIONS

Un Jarl peut demander à ses Vikings d'effectuer des missions, parmi les suivants :

- faire du commerce ;
- piller ;
- coloniser.

Les Vikings ne peuvent pas toujours effectuer ces missions (voir les chapitres en question) mais leur résolution n'est jamais comptabilisée parmi les 7 actions du tour (c'est-à-dire qu'une mission ne « dépense » aucune journée pour le Jarl dont c'est le tour).

AUTRES ACTIVITÉS

Un Jarl peut toujours effectuer les actions suivantes pendant son tour (et gratuitement) :

- jouer une carte rune ;
- placer son drakkar dans la zone d'hivernage (cette action termine le tour en cours) ;
- déplacer son drakkar de la zone d'hivernage vers un des trois ports d'attache (Suède, Norvège et Danemark).

Comme pour les missions, agir ainsi ne compte pas comme une des 7 actions du tour.



Embarquement

Un Jarl peut effectuer uniquement cette action si son drakkar se trouve dans la zone d'hivernage et nulle part ailleurs.

LIMITE DE CHARGEMENT

Durant la première période (indiquée en haut de chaque carte de saga), un Jarl ne peut embarquer que 5 Vikings et/ou marchandises (ou une combinaison des deux). Il peut donc « remplir » les cases de son drakkar marquées d'un « I ». Durant la deuxième période (qui commence dès qu'une carte saga « 2^e période » est placée face visible au centre du plateau), il peut embarquer 6 Vikings et/ou marchandises (ou une combinaison des deux) en remplissant les cases de son drakkar marquées d'un « I » ou d'un « II ». Durant la troisième période, le Jarl peut embarquer 7 Vikings et/ou marchandises en remplissant la totalité des cases de son drakkar.

Nous sommes dans la première période. Leif embarque 2 peaux, 2 défenses de mammouth et un Viking. Il ne peut pas embarquer plus, car son drakkar est chargé au maximum. Charger ce Viking et ces marchandises lui prend 5 jours.

RÉSOLUTION DE L'EMBARQUEMENT

Embarquer un pion de marchandises ou une figurine de Viking prend une journée.

Une fois qu'un drakkar a été chargé (totalement ou non), il peut être déplacé de la zone d'hivernage vers un des ports d'attache au choix du Jarl qui le commande. Cela ne prend aucune journée.

ÉQUIPAGE MINIMUM

Bien qu'il n'y ait aucune limitation aux types de figurines ou pions embarqués sur un drakkar, il doit toujours contenir au moins un Viking pour pouvoir naviguer. Si pour quelque raison que ce soit un drakkar se retrouve sans Viking à son bord, il est déclaré comme étant abandonné et retourne immédiatement à la zone d'hivernage. Tous les pions de marchandises qui peuvent encore s'y trouver sont remis dans la réserve. Le joueur qui vient de perdre son drakkar termine son tour immédiatement.





Leif vend ses dernières marchandises à Lincoln et dispose encore de 5 jours. Il retourne au Danemark (3 jours) et passe les deux jours qui lui restent à piocher des cartes rune.

Toutes les autres cases (mer, fleuve, port d'attache et bien entendu la zone d'hivernage) peuvent être occupées par plusieurs drakkars en même temps.

Piocher une carte rune

Tout Jarl dont le drakkar est dans un port d'attache peut piocher des cartes rune. Piocher une carte rune prend une journée.

Exemple : après avoir embarqué des Vikings et des marchandises, Leif dispose encore de 3 jours avant de terminer son tour. Il déplace son drakkar vers un port d'attache et pioche 2 cartes rune (il aurait pu dépenser un ou deux de ces jours restants pour naviguer s'il n'avait pas voulu piocher de cartes).

Bien qu'il soit plus fréquent de piocher des cartes rune après être passé de la zone d'hivernage à un port d'attache, il est aussi possible de revenir à un port d'attache pour piocher des cartes rune.

NOMBRE MAXIMAL DE CARTES RUNE

Aucun Jarl ne peut posséder plus de 3 cartes rune en main à un moment donné. Les cartes rune sont gardées face cachée dans la main du joueur.

Déplacement

Déplacer un drakkar vers une case ou un port adjacent prend une journée.

Un drakkar peut entrer dans n'importe quel port, port d'attache ou case de mer ou de fleuve du plateau de jeu.

Un drakkar peut terminer son déplacement dans n'importe quel type de case ou de port.

La seule restriction au déplacement est qu'il est interdit d'entrer dans un port qui contient déjà un autre drakkar.

NAVIGATION DIFFICILE

Chaque case de mer ou de fleuve fait partie d'une des quatre zones de navigation du jeu (Nord, Sud, Est ou Ouest) indiquées par une couleur d'eau spécifique.



Les ports font toujours partie de la zone de navigation qui correspond à la case de mer ou de fleuve adjacente.

Remarque importante : les îles Shetland et Féroé font partie de la zone Ouest.

La rose des vents imprimée sur le plateau de jeu indique le nombre de jours de beau temps dont chaque Jarl dispose durant son tour selon la zone de navigation où il se trouve. Par exemple, la zone Sud offre 6 jours de beau temps sur 7 tandis que la zone Nord n'offre que 3 jours de beau temps sur 7.

NAVIGUER PAR MAUVAIS TEMPS

Un Jarl peut décider que son drakkar va passer plus de jours à naviguer que le quota de jours de beau temps dont il dispose, mais cette témérité a un coût. Il est indiqué sur une petite table en dessous de la rose des vents.

Exemple : Ragnar navigue 7 jours dans la zone de navigation du Nord. Il passe 3 jours à naviguer par beau temps et 4 jours de plus par mauvais temps. Il doit donc subir 2 pertes.



Ragnar souhaite accoster en Angleterre. York et Norwich sont déjà occupées par des drakkars. Sa seule possibilité est d'accoster à Lincoln.

En naviguant à l'est, on dispose de 4 jours de beau temps. Éric navigue de la Suède jusqu'à Rostov (5 jours de navigation ce qui implique une perte : il élimine un Viking). Il fait du commerce à Rostov et se rend ensuite à Bulgar. Cela signifie qu'il a navigué 2 jours de plus et a donc dépassé la limite de navigation sans risque de 3 jours. Il subit donc immédiatement une seconde perte (mais pas deux pertes supplémentaires puisqu'il a déjà subi une perte en arrivant à Rostov).

Table des incidents de navigation

Jours de mauvais temps	1 ou 2	3 ou 4	5
Pertes (vikings ou marchandises)	1	2	3

Le propriétaire du drakkar décide ce qui sera perdu : des figurines de Viking, des pions de marchandises ou une combinaison des deux.

RÉSOLUTION DU DÉPLACEMENT

Les drakkars subissent des pertes dès qu'elles interviennent.

Lorsqu'un drakkar passe d'une zone de navigation à une autre, résolvez le tour un jour après l'autre. Les pertes causées par un déplacement dans la première zone sont toujours subies avant que le déplacement dans la seconde zone ne soit effectué.

LA ROSE DES VENTS

La rose des vents modifie le nombre de jours de beau temps dans les zones de navigation. Au début de la partie, la flèche (qui

porte la mention « +1 ») est dirigée vers le bas. Les joueurs disposent donc de 7 jours de beau temps dans le Sud (les 6 de base, +1 donné par la direction du vent) et seulement 2 jours de beau temps dans le Nord (les 3 de base, -1 donné par la direction du vent). Les valeurs de l'Ouest et de l'Est ne sont pas modifiées.

Chaque fois qu'un Jarl joue ou défausse une carte rune, il peut décider de modifier la direction du vent d'un quart de tour dans le sens de son choix. Il peut aussi tout à fait choisir de ne pas changer la direction du vent.

Les trois missions

Les Jarls peuvent influencer le monde qui les entoure de trois façons différentes : en faisant du commerce, en pillant ou en établissant des colonies. Ces trois actions spécifiques sont appelées « mission ». Chacune est résolue d'une façon qui lui est propre, cependant, il existe quelques similarités.

Généralités

- 1) Les missions ne peuvent être effectuées que dans les ports. Le drakkar d'un Jarl doit se trouver dans le port où il compte effectuer sa mission.
- 2) Un Jarl peut effectuer plusieurs missions lors du même tour. Par contre, il ne peut effectuer qu'une seule mission par port et par tour.

Ragnar dispose de 5 jours de beau temps dans la zone Ouest et de 3 jours dans la zone Nord. Il navigue de York à Horn. Il passe 5 jours à l'Ouest et ne dépasse donc pas la limite. Par contre, les deux jours suivants dans le Nord sont les sixième et septième passés en mer durant son tour, et il dépasse donc la limite de 4, ce qui l'oblige à subir 2 pertes.



Leif se déplace du Danemark vers York (cela prend 3 jours), y commerce (pas de jour), navigue jusqu'à Lincoln (2 jours de plus) et tente de piller la ville (pas de jour). Il lui reste donc 2 jours avant la fin de son tour.

Exemple : Thorkil déplace son drakkar à York et décide d'y implanter une colonie (sans succès). Il peut continuer son déplacement ou arrêter là son tour. Il ne peut pas tenter à nouveau de s'implanter à York durant ce tour (il ne peut pas non plus y effectuer une autre mission).

- 3) Un Jarl qui effectue une mission dans un port et qui se déplace ensuite peut y revenir dans le même tour, mais ne pourra pas y effectuer de nouveau une mission (il devra attendre le tour suivant).
- 4) Un Jarl qui commence son tour dans un port peut y effectuer une mission avant de se déplacer (les restrictions propres à certaines missions doivent être prises normalement en compte).
- 5) À la différence des autres actions (piocher une carte rune, embarquer, se déplacer, etc.), les missions ne prennent pas de temps (on ne décompte pas de jours en les effectuant).

Exemple : Leif place un pion de défenses de mammouth à Dublin. Il gagne 3 points de victoire (parce que Dublin possède une valeur de 3).

RESTRICTIONS

- 1) Un port ne peut pas contenir plus d'un pion de marchandises.
 - 2) Aucun port ne peut contenir un type de marchandises déjà présent dans un autre port de la même région.
- Les ports indépendants ne font partie d'aucune région et un Jarl peut donc y commercer en y plaçant le pion de marchandises de son choix.

Si York contient un pion de défenses de mammouths et Norwich un pion de peaux, seul un pion de fourrures pourra être déposé à Lincoln.



Ports

Chaque port possède deux caractéristiques : sa valeur et la couleur de sa région.

LA VALEUR DES PORTS

La valeur des ports est comprise entre 2 et 5 : plus la valeur est haute, plus ses habitants sont puissants ou agressifs et plus il sera lucratif d'y commercer ou d'y établir une colonie.

LA RÉGION DES PORTS

Une région est constituée de 3 ports proches les uns des autres. Une région est symbolisée par une couleur (orange, bleu, etc.). Le concept des régions est important lors des missions de commerce et de colonisation.

Les ports de couleur grise sont considérés comme étant indépendants et ne font donc partie d'aucune région.

Les ports d'attache (Norvège, Suède et Danemark) n'ont pas de valeur ni de région, et aucune mission ne peut y être effectuée.



Commerce

Pour commercer, un Jarl doit prendre un des pions de marchandises qui se trouvent dans son drakkar et le poser dans le port. Il gagne ensuite un nombre de points de victoire égal à la valeur du port.



MARCHANDISES RECHERCHÉES

Au début du jeu, la case comprenant la mention « Marchandises recherchées » contient un pion de peaux. Ce pion pourra éventuellement être remplacé par un autre en cours de partie grâce à une carte rune spécifique (« Besoins différents »). Lorsqu'un Jarl commerce en offrant un pion de marchandises qui correspondent à celui posé dans la case « marchandises recherchées » du plateau, il gagne 2 points de victoire supplémentaires.



Ragnar place un pion de peaux à Arles alors que les peaux sont les marchandises recherchées à ce moment précis. Il marque donc 6 points de victoire (4 pour la valeur du port et 2 de plus pour les marchandises recherchées).



Pillage

Seuls les ports qui contiennent une figurine de ville peuvent être pillés.

Un Jarl qui parvient à piller un port prend la figurine de ville qu'il contenait, montre aux autres joueurs la valeur de son trésor (indiquée en dessous) et gagne un nombre de points de victoire identique. Il garde la figurine de ville devant lui pour le décompte final (bonus de la hache sanglante). La valeur du port n'entre pas en ligne de compte en ce qui concerne les points de victoire gagnés lors de ce décompte.

COMMENT PILLER

- 1) Le Jarl peut jeter un dé par Viking embarqué dans le drakkar jusqu'à un maximum de 3 dés.
- 2) Les dés sont lancés les uns après les autres.
- 3) Si le résultat d'un dé est supérieur à la valeur du port, le pillage est réussi. Il n'est pas nécessaire de continuer à lancer les dés.
- 4) Si le résultat du dé est inférieur ou égal à la valeur du port, une figurine de Viking doit être éliminée du drakkar. Le Jarl peut cependant continuer à jeter les dés s'il lui reste des Vikings qui n'ont pas encore attaqué (mais il ne peut pas jeter plus de 3 dés en tout).



Ragnar tente de piller Paris (valeur 5). Son drakkar comporte 5 Vikings, mais il ne peut pas jeter plus de 3 dés. Son premier jet est de 1 et le premier Viking meurt. Le deuxième jet est de 5 et un autre Viking meurt. Le dernier jet est de 6 et indique que le pillage est réussi.

5) Un port qui est la cible d'un pillage et qui contient déjà un pion de marchandises voit sa valeur baisser de 1 lors de la résolution de cette mission (quel que soit le Jarl qui a déposé le pion).

Exemple : dans l'exemple précédent, le deuxième jet de Ragnar (le 5) aurait été un succès puisque la valeur de Paris aurait été de 4.



Colonisation

Un Jarl peut décider de coloniser un port. Si la tentative est un succès, une figurine de Viking présente dans le drakkar est placée dans le port. La figurine de Viking est devenue une colonie.

Les Jarls gagnent des points de victoire pour les colonies qu'ils ont fondées, mais uniquement à la fin de la partie (lors du décompte final). Une fois implantée, une colonie ne peut pas être déplacée.

RESTRICTIONS

1) Un port ne peut contenir qu'une seule colonie. Bien qu'un drakkar puisse entrer dans un port où se trouve une colonie adverse, il ne peut pas tenter de le coloniser à nouveau.

2) Un Jarl ne peut pas décider d'attaquer une colonie adverse.

3) Un Jarl ne peut pas tenter de coloniser un port où se trouve encore une figurine de ville. Le port doit être préalablement pillé avant qu'une colonie n'y soit établie (le tout lors de deux tours différents, bien entendu).

4) Un port ne peut pas être colonisé s'il reste encore une ville qui n'a pas été pillée dans la même région. Par exemple, au début de la partie, on ne peut pas coloniser York ou Norwich tant que Lincoln n'a pas été pillée.

COMMENT COLONISER

1) Le Jarl peut jeter un dé par Viking embarqué dans le drakkar jusqu'à un maximum de 3 dés.

2) Tous les dés sont jetés en même temps (c'est une différence par rapport au pillage).

3) Si au moins un dé indique un succès, la colonie est établie et une figurine de Viking passe du drakkar au port.

4) Pour chaque dé qui indique un échec, une figurine de Viking doit être éliminée du drakkar.

Leif souhaite coloniser Kiev (valeur 4). Son drakkar contient 4 Vikings, mais il ne peut pas jeter plus de 3 dés. Il décide de lancer 3 dés et obtient 4, 5 et 6. Il parvient à implanter une colonie mais perd 2 Vikings de son drakkar (1 qui représente les pertes causées par le 4 et l'autre qui prend possession du port et devient une colonie).

5) Un port qui va être colonisé et qui contient déjà un pion de marchandises voit sa valeur baisser de 1 lors de la résolution de cette mission, comme dans les règles de pillage.

Un Jarl peut toujours décider de lancer moins de dés que le nombre autorisé s'il souhaite éviter des pertes excessives (quel lâche !).

Les runes

Un Jarl peut jouer autant de cartes rune qu'il le désire durant son tour. Les cartes rune ne peuvent pas être jouées pendant le tour d'un adversaire.

Résolution des runes

Jouer une carte rune ne prend aucune journée. C'est toujours le cas même si la carte permet d'effectuer une action qui prend habituellement du temps.

Exemple : la carte rune « Nouvelles recrues » permet d'embarquer une figurine de Viking, mais ne prend pas de temps (alors que généralement, embarquer un Viking prend une journée).

Jouer des runes

Pour jouer une carte rune, le Jarl doit lire son texte à haute voix et en appliquer immédiatement les effets. La carte est ensuite défaussée (à côté de la pile de cartes rune).

Lorsqu'il joue une carte rune, un Jarl doit prendre soin de lire la carte entièrement : de nombreuses runes doivent être jouées à des moments précis du tour ou à des endroits très spécifiques.

Exemple : une rune qui donne un bonus au combat doit être jouée avant de lancer les dés.

Important : quand une rune indique « en combat », cela regroupe aussi bien les tentatives de pillage que de colonisation.

Les cartes rune peuvent être jouées une par une ou plusieurs à la fois.

Exemple : Ragnar est déterminé à voler la colonie de Leif située à York. Il joue « Colonie contestée » (qui lui permet d'attaquer une colonie adverse), « La bannière du Corbeau » (pour avoir +1 à ses jets de dés) et « Fureur berserk » (qui permet d'ajouter un bonus de +2 au meilleur jet de dé). C'est vraiment un assaut déterminé !

Défausser des runes

Un Jarl peut se défausser à tout moment de ses cartes rune durant son tour.

Défaussez simplement les runes face visible sans en résoudre les effets.

Les runes et les ports d'attache

Les runes peuvent être jouées à tout moment, et ce quel que soit l'emplacement de votre drakkar, à une seule exception près : aucun Jarl ne peut jouer de carte rune dans un port d'attache. Il peut y piocher des runes, mais pas en jouer.

Important : n'oubliez pas que jouer ou défausser une rune vous permet de modifier le sens du vent d'un quart de tour.



Thorkil place un pion de marchandises à Antioche et réussit la saga « Commerce avec Antioche ». Il prend la carte saga correspondante et la place face visible devant lui. En plus, il gagne 8 points de victoire.

Hivernage

Un Jarl peut placer son drakkar dans la zone d'hivernage à n'importe quel moment de son tour. Tous les pions de marchandises qu'il contient sont défaussés, ainsi que toutes les figurines de Vikings sauf une. **Cela met immédiatement fin au tour du joueur.** Il commencera donc son tour suivant avec une figurine de Viking à son bord.

Si un drakkar n'a plus d'équipage (plus aucune figurine de Viking à bord), il est abandonné et retourne immédiatement dans la zone d'hivernage, et tous les pions de marchandises qu'il contient sont défaussés. Il commencera son tour suivant avec un drakkar vide.

Il est possible qu'un drakkar soit abandonné pendant le tour d'un adversaire (à cause d'une carte rune). Utilisez la même règle que ci-dessus.

Sagas

À tout moment de la partie, trois cartes sagas seront face visible au milieu du plateau.

Réussir une saga

Pour réussir une saga, les conditions suivantes doivent être remplies :

- **pour une saga de commerce** : un pion de marchandises devra être présent dans chacun des ports indiqués ;
- **pour une saga de pillage** : les ports indiqués doivent avoir été pillés (les figurines de villes doivent avoir été retirées du plateau de jeu) ;
- **pour une saga de colonisation** : une colonie (peu importe le Jarl à qui elle appartient) doit être présente dans chaque port indiqué.

Le Jarl qui met un terme à une saga prend la carte qui correspond et la place face visible devant lui (il gagne éventuellement les points de victoire indiqués en sachant que toutes les cartes de saga ne possèdent pas de points de victoire).

Les autres Jarls qui ont « contribué » à la réussite d'une saga (par exemple ceux qui possèdent certaines colonies indiquées

sur une saga de colonisation) ne reçoivent rien. Seul le Jarl qui a effectivement terminé la saga la remporte. Telle est la cruauté du monde du haut Moyen Âge.

Nouvelles sagas

Aussitôt qu'une saga est réussie, une nouvelle saga est piochée et placée face visible au milieu du plateau de jeu.

Si la nouvelle saga piochée ne peut pas être réussie (par exemple parce que Constantinople a déjà été pillée et que vous venez de piocher « Piller Constantinople »), elle est défaussée sans que personne ne la gagne et une nouvelle saga est piochée à la place.

Une saga en partie réalisée est normalement placée en jeu.

Exemple : Horn a déjà été colonisée lorsque « Colonisation de Horn et de Reykjavik » entre en jeu. On la place normalement au centre du plateau, car il faut encore que Reykjavik soit colonisée pour que la saga soit réussie.

Si la saga qui vient d'être piochée était la dernière du paquet, on commence les derniers tours (voir ci-dessous).





Les derniers tours

Lorsque la dernière saga face cachée est placée face visible au milieu du plateau (donc lorsque les trois dernières sagas sont en jeu), on se rapproche de la fin de la partie.

À partir de maintenant, le jeu se termine dans un de ces deux cas :

- 1) Lorsque toutes les sagas encore en jeu ont été réussies.
- 2) Lorsque 3 tours de table ont été effectués. Ces trois tours commencent lorsque la dernière saga a été placée au milieu du plateau, en commençant par le Jarl qui se trouve à gauche de celui qui vient de retourner cette

dernière saga. À moins que toutes les sagas soient réussies (cas numéro 1), chaque joueur disposera donc de 3 tours complets avant que la partie ne se termine.

Les pions derniers tours (1, 2 et 3) servent à se souvenir du nombre de tours restants.



Décompte final

Lorsque le jeu est terminé, on procède au décompte final.

Chaque Jarl possède déjà des points de victoire gagnés lors des missions de commerce ou de pillage, grâce à une carte rune spécifique (« Sédentarisation ») ou lors de la réussite de certaines sagas particulièrement difficiles.

Les points de victoire à distribuer sont de trois types :

- le bonus de la hache sanglante ;
- les colonies ;
- les sagas réussies.



Bonus de la hache sanglante

Le Jarl qui a devant lui le plus de figurines de villes (grandes ou petites, mais sans prendre en compte la valeur du trésor indiquée dessous) marque 3 points de victoire par figurine de ville.

Exemple : Leif a pillé 4 villes au cours de la partie. Ragnar en a pillé 3 et Éric 2. Leif marque 12 points de victoire (3 points par figurine de ville). En cas d'ex aequo, chaque Jarl à égalité gagne 3 points par ville.



Colonies

- 1) Chaque colonie vaut autant de points que la valeur du port où elle a été fondée.

Exemple : une colonie fondée à Paris vaut 5 points.

- 2) Par contre, si deux ports d'une même région sont colonisés, la valeur de chaque colonie est doublée.

Exemple : York et Norwich sont colonisés. Chaque colonie vaut donc 8 points (4 points doublés).

- 3) Si les trois ports d'une région sont colonisés, la valeur de chaque colonie est triplée.

Exemple : si Cork, Dublin et l'île de Man sont colonisés, chacune de ces colonies vaut 9 points (3 points triplés).



Thorkil

Thorkil a réussi 3 sagas pour la Norvège, Ragnar 2 et Éric 1. Thorkil marque 30 points de victoire (3 sagas fois 10 points) et Ragnar 10 (2 sagas fois 5 points). Éric ne gagne rien, une fois de plus.

4) Les ports n'ont pas besoin d'avoir été colonisés par le même joueur pour voir leur valeur doublée ou triplée.

Les Jarls procèdent ensuite de la même façon pour les sagas du Danemark et de la Suède.

Exemple : York, Lincoln et Norwich sont colonisés par des Jarls différents. Chaque Jarl reçoit donc 12 points (4 points triplés). Si un seul Jarl avait colonisé les trois ports, il aurait marqué 36 points (4 points triplés, fois 3 colonies).

Les points des colonies implantées dans les ports indépendants ne sont jamais doublés ou triplés.

Sagas

Les Jarls trient les sagas réussies par pays.

Le Jarl qui a réussi le plus de sagas portant la mention « Norvège » marque 10 points par saga de ce pays.

Le deuxième Jarl marque 5 points par saga de ce pays.

En cas d'ex aequo pour le plus grand nombre de sagas réussies d'un pays donné, les Jarls à égalité marquent 10 points chacun par saga de ce pays, et le ou les deuxièmes ne gagnent rien.

En cas d'ex aequo entre les deuxièmes, chaque Jarl à égalité marque 5 points par saga réussie de ce pays.

Le vainqueur

Le vainqueur de la partie est le Jarl qui possède le plus grand nombre de points de victoire après le décompte final. En cas d'égalité (ce qui est très rare), on considère que les joueurs sont des frères de sang et qu'ils peuvent désormais partir en expédition ensemble.





Règles propres aux ports d'attache

La Norvège, le Danemark et la Suède sont appelés ports d'attache et ont des effets très spécifiques. Ils sont résumés ci-dessous :

- 1) Les cartes rune ne peuvent être piochées que dans un port d'attache.
- 2) Les cartes rune ne peuvent être ni jouées ni défaussées dans un port d'attache.
- 3) Un drakkar peut passer de la zone d'hivernage à un port d'attache sans que cela lui prenne de temps.
- 4) Plusieurs drakkars peuvent occuper le même port d'attache en même temps.
- 5) Ces ports n'ont pas de valeur et on ne peut pas y effectuer de missions.



Crédits

Invasions est l'adaptation du jeu anglais *Viking Fury* créé par les Ragnar Brothers.

Règles revues par CROC et corrigées par Alicia Simonnet.

Mis en page par Asmodée Éditions et illustré par Stéphane Poinot.

Figurines dessinées par Christophe Madura et sculptées par Thomas David et Jacques-Alexandre Gillois.



Glossaire et idées reçues

Casque à cornes : les vikings n'ont jamais porté de casques à cornes. En revanche certaines tribus gauloises portaient des casques à cornes (les Carnutes par exemple).

Drakkar : le terme « drakkar » est impropre, puisqu'il désigne la figure de proue qui se trouve à l'avant des navires vikings. Ces navires prévus pour naviguer au grand large s'appellent des knørrs. Néanmoins, par commodité, les bateaux vikings de ce jeu seront appelés drakkars.

Jarl : chef de guerre Viking. En langue scandinave, le terme Jarl est l'équivalent du comte ou du duc.

Knørr : bateau à fond plat utilisé par les vikings au cours de leurs voyages.

Skald : barde scandinave ou islandais.

Viking : guerrier nordique vivant en Scandinavie et qui a exploré, commercé et pillé l'Europe (et même au-delà) pendant près de 300 ans (de 750 à 1020 après Jésus-Christ).

Anse aux Méduses : cette plage est le seul lieu de débarquement avéré de vikings sur le continent nord américain. Appelé aussi Anse aux Meadows après une anglicisation malheureuse de nos amis canadiens (selon le professeur S.O., maître de conférence dans sa cave, la traduction de cet endroit aurait du être « Anse aux prairies », ce qui ne veut absolument rien dire).



Remarques



Nombre limité de figurines et de pions

Les Jarls ne peuvent utiliser que les 15 figurines de Viking dont ils disposent (les Vikings tués sont de nouveau à la disposition du joueur). Si un Jarl transforme les 15 figurines en colonies avant la fin de la partie, il ne pourra plus jouer mais on effectuera normalement le décompte final et il pourra tout de même gagner la partie. Si les pions de marchandises viennent à manquer, il faudra faire avec. En revanche, les points de victoire ne sont pas limités. Si vous veniez à en manquer, comptez les points supplémentaires à l'aide d'un bloc-notes.



Résolution des colonisations

Il est possible qu'une tentative de colonisation réussie entraîne l'abandon du drakkar par manque d'équipage. Dans ce cas, le Jarl peut décider que la colonie n'est pas implantée afin de garder un Viking à bord.



Résumé des règles

ACTIONS POSSIBLES

Durant son tour, un Jarl peut réaliser jusqu'à 7 actions parmi les suivantes :

- embarquer un pion de marchandises ou une figurine de Viking ;
- piocher une carte rune ;
- déplacer son drakkar dans une case ou un port adjacent.

MISSIONS POSSIBLES

Un Jarl peut demander à ses Vikings d'effectuer des missions, parmi les suivantes :

- faire du commerce ;
- piller ;
- coloniser.

AUTRES ACTIVITÉS

Un Jarl peut toujours effectuer les actions suivantes pendant son tour (et gratuitement) :

- jouer une carte rune ;
- placer son drakkar dans la zone d'hivernage (cette action termine le tour en cours) ;
- déplacer son drakkar de la zone d'hivernage vers un des trois ports d'attache.

COMMENT PILLER

- 1) Le Jarl peut jeter un dé par Viking embarqué dans le drakkar jusqu'à un maximum de 3 dés.
- 2) Les dés sont lancés les uns après les autres.
- 3) Si le résultat d'un dé est supérieur à la valeur du port, le pillage est réussi. Il n'est pas nécessaire de continuer à lancer les dés.
- 4) Si le résultat du dé est inférieur ou égal à la valeur du port, une figurine de Viking doit être éliminée du drakkar. Le Jarl peut cependant continuer à jeter les dés s'il lui reste des Vikings qui n'ont pas encore attaqué (mais il ne peut pas jeter plus de 3 dés en tout).
- 5) Un port qui est la cible d'un pillage et qui contient déjà un pion de marchandises voit sa valeur baisser de 1 lors de la résolution de cette mission (quel que soit le Jarl qui a déposé le pion).

COMMENT COLONISER

- 1) Le Jarl peut jeter un dé par Viking embarqué dans le drakkar jusqu'à un maximum de 3 dés.
- 2) Tous les dés sont jetés en même temps (c'est une différence par rapport au pillage).
- 3) Si au moins un dé indique un succès, la colonie est établie et une figurine de Viking passe du drakkar au port.
- 4) Pour chaque dé qui indique un échec, une figurine de Viking doit être éliminée du drakkar.
- 5) Un port qui va être colonisé et qui contient déjà un pion de marchandises voit sa valeur baisser de 1 lors de la résolution de cette mission, comme dans les règles de pillage.

Table des incidents de navigation

Jours de mauvais temps	1 ou 2	3 ou 4	5
Pertes (vikings ou marchandises)	1	2	3