



Vous venez de trouver une règle de jeux mise en ligne par baby'tems, location de jeux et jouets.

<https://www.location-jeux.babytems.fr> vous propose des **centaines de jeux** disponibles à la location, pour les enfants, pour les ados et pour les familles.

Pour toutes nos locations :

- 👉 **Hygiène** maximale + quarantaine de tous les jeux.
- 📦 **Livraison & retour** par Mondial Relay ou Colissimo.
(ou retrait & restitution à notre adresse)
- ▶ **Location à partir de 2€ / mois**, sans engagement !

🔓 Louer, jouer, tout simplement.

Infos & réservations :

<https://www.location-jeux.babytems.fr>

✉ Pour être informé(e) des jeux ajoutés au catalogue, abonnez-vous à la newsletter :

<https://www.location-jeux.babytems.fr/inscription-newsletter>

🎯 Pour découvrir les tests de jeux et profitez d'offres spéciales, rejoignez le groupe Facebook ici :

<https://www.facebook.com/groups/babytems.jeux/>



The author



Wolfgang Dirscherl was born 1974 in Regensburg (Germany). Once his playful school days were over he completed training as a banker before studying business economics. Since 2004 he has worked in his dream job as games' editor for HABA. Apart from this game, he already has designed many other games for HABA, for example *The Garlic Vampires*, *Wild Vikings*, *Fiery Dragons* as well as the educational games *Pirates' ABC* and *Geometry Pirates*. Wolfgang Dirscherl lives with his wife Sybille and with his son Simon in Coburg.

The illustrator



Michael Menzel was born in 1974. He lives with his wife Stefanie and his son Johannes in Krefeld. In 2003 he had a lucky strike when he started illustrating games. Up until 2007 he had mainly illustrated family games and games for adults. HABA in 2007, however, offered him the possibility to illustrate a children game and ever since that wonderful and inspiring cooperation, working on children games has become one of his favorite activities. In the last years he has already inspired various HABA-games with his great illustrations, such as *Raggedy Rat Rascal*, *Capt'n Look* and *Wild Vikings*.

Le butin des redoutables Vikings



Un jeu d'enchères et d'aventures pour 2 à 5 vaillants Vikings de 7 à 99 ans.

Idée : Wolfgang Dirscherl
Illustration : Michael Menzel
Durée de la partie : 20 à 30 minutes

Les redoutables Vikings rentrent au village, tout fiers avec leur énorme butin. Mais, sapristi, quel est ce bateau qu'ils aperçoivent à l'horizon ? Le dangereux pirate Filou et sa terrible bande se dirigent vers le village pour leur reprendre le butin. Ces derniers doivent maintenant vite partager les trésors et les mettre en lieu sûr. A la fin, quel vaillant Viking aura le butin le plus précieux ?

Contenu du jeu

- 1 plateau de jeu
- 1 monstre marin Nessie
- 4 bateaux
- 36 pierres précieuses (12 blanches, 12 vertes et 12 violettes)
- 80 cartes d'armures
- 15 plaquettes de pirates
- 1 dé aux symboles « trésors »
- 1 dé aux symboles « bateaux »
- 1 petit sac
- 1 règle du jeu



*recupérer les pierres
les plus précieuses*

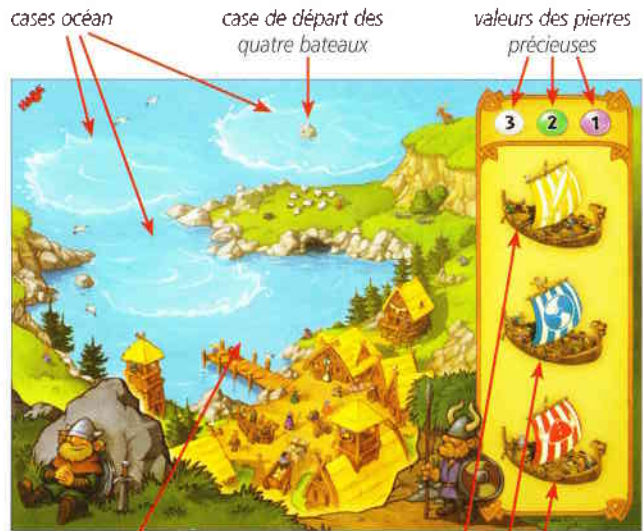
*mettre tous les bateaux
sur la case de départ,
les pierres précieuses
dans le sac,
tirer une pierre
précieuse par bateau*

Idée

A chaque fois qu'un bateau de Viking revient au village, les trésors embarqués sont mis aux enchères. Seul celui qui mise le plus de cartes d'armures correspondantes obtient toutes les pierres précieuses de ce bateau. Mais attention à ne pas miser trop de cartes, car si le dangereux pirate Filou arrive au village ou si le butin de Nessie est partagé à la fin, il faut avoir encore suffisamment de cartes dans son jeu. Le but du jeu est de posséder les pierres les plus précieuses à la fin de la partie.

Préparatifs

Poser le plateau de jeu au milieu de la table et mettre les quatre bateaux sur la case de départ. Mettre les 36 pierres précieuses dans le sac. Ensuite tirer trois pierres précieuses et en poser respectivement une sur chacun des trois bateaux illustrés sur le plateau de jeu. Les autres pierres précieuses y seront également posées plus tard au cours de la partie.



*embarcadère du
village des Vikings*

*c'est ici que l'on pose les pierres
précieuses sur les bateaux des Vikings*

*mélanger les cartes d'armures,
distribuer six cartes par joueur,
empiler les plaquettes de pirates,
faces cachées,
préparer Nessie et les dés*

Mélanger toutes les cartes d'armures et en distribuer six, faces cachées, à chaque joueur qui les tiendra dans sa main. Empiler les cartes d'armures restantes, faces cachées, à côté du plateau de jeu. Mélanger les plaquettes de pirates et les empiler également, faces cachées, à côté du plateau de jeu. Préparer Nessie et les deux dés.

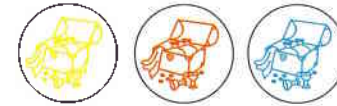
Déroulement de la partie

Jouer à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. Comme les Vikings étaient un peuple très redoutable, celui qui a le regard le plus terrible commence à jouer en premier. Si vous n'arrivez pas à vous mettre d'accord, c'est le joueur le plus jeune qui commence. Il lance les deux dés.

En premier, on regarde toujours ce qu'indique le dé des trésors. Sur quelle face est-il tombé?

- **Le coffre jaune, rouge ou bleu ?**

Tire une pierre précieuse du sac et pose-la sur le bateau de Viking correspondant.



- **Le coffre gris ?**

Tire une pierre précieuse du sac et pose-la sur n'importe quel bateau.



- **La carte ?**

Chacun à son tour, en commençant par le joueur qui a démarré la partie, chaque joueur tire deux cartes d'armures de la pile de pioche.



Ensuite, on regarde ce qu'indique le dé des bateaux. Sur quelle face est-il tombé ?

- **Le bateau jaune, rouge ou bleu ?**

Avance le bateau de la couleur correspondante d'une case en direction de l'embarcadère du village.



lancer les deux dés

dé-trésors :

*tirer une pierre précieuse
et la poser sur le bateau
indiqué par le dé*

*chaque joueur tire
deux cartes*

dé-bateaux :

*avancer d'une case le
bateau indiqué par le dé*

avancer le bateau de pirates d'une case

avancer n'importe quel bateau d'une case

poser une pierre précieuse du bateau sur Nessie

le bateau arrive au village = mise aux enchères des pierres précieuses

le joueur pose des cartes correspondantes devant lui, les joueurs suivants augmentent les enchères ou passent

la valeur la plus élevée = le joueur récupère les pierres précieuses et redonne ses cartes, bateau sur case de départ, les autres joueurs reprennent leurs cartes

Le bateau du pirate Filou ?

Avance le bateau noir du pirate d'une case en direction du village des Vikings.



Le bateau gris ?

Avance le bateau de ton choix d'une case en direction du village des Vikings. Tu as bien sûr le droit d'avancer aussi le bateau du pirate.



Nessie, le monstre marin ?

Prends une pierre précieuse d'un des bateaux de Vikings et pose-la sur Nessie. S'il n'y a aucune pierre précieuse sur les bateaux, il ne se passe rien.



Un bateau arrive au village des Vikings ?

Quand un joueur amène le bateau jaune, rouge ou bleu à l'embarcadère, les pierres précieuses de ce bateau sont alors mises aux enchères.

Ce joueur fait une offre : il pose un nombre quelconque de cartes d'armures de la couleur correspondante devant lui et annonce la valeur totale de ses cartes. Il peut aussi ne pas faire d'offre, c'est-à-dire passer. C'est ensuite au tour du joueur suivant dans le sens des aiguilles d'une montre de faire une offre. Il peut faire monter les enchères ou également passer. On continue de cette façon jusqu'à ce que le dernier joueur ait fait ses enchères ou passé.

Règles imposées par les Vikings :

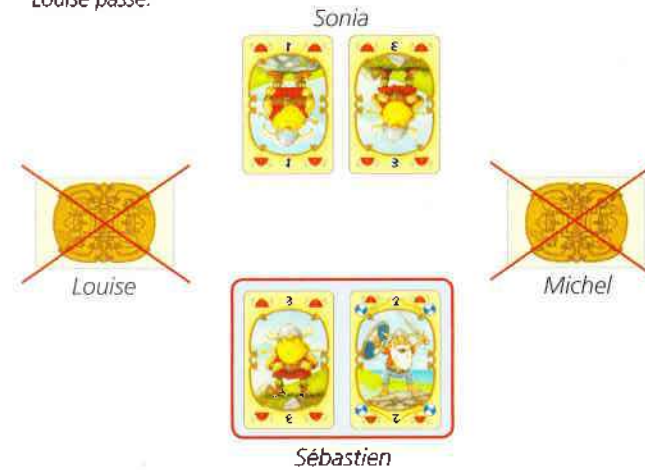
- Chaque joueur ne fait qu'une seule offre de cartes d'armures par tour.
- Les cartes d'armures de trois couleurs peuvent être jouées comme joker pour n'importe quelle couleur. On peut poser autant de jokers que l'on veut par tour.

Le joueur qui a fait l'offre la plus élevée ramasse toutes les pierres précieuses de ce bateau et pose les cartes d'armures qu'il a mises en une pile de dépôt, faces visibles, au milieu de la table. Le bateau de Vikings est ensuite remis sur la case de départ.

Les autres joueurs reprennent les cartes d'armures qu'ils avaient mises et les remettent dans leur jeu.

Exemple :

Le bateau rouge revient au village des Vikings. Sonia pose deux cartes d'armures rouges devant elle, dont la valeur totale est de « 4 ». Michel passe. Sébastien augmente les enchères à « 5 » en posant une carte d'armure rouge et une carte d'armure joker. Louise passe.



Sébastien a donc fait l'offre la plus élevée et remporte ainsi les pierres précieuses posées sur le bateau rouge. Il pose ses deux cartes d'armures sur la pile de dépôt. Le bateau rouge est remis sur la case de départ.

Sonia remet dans son jeu les cartes qu'elle avait mises.

Le bateau des pirates arrive au village des Vikings ?

Quand un joueur amène le bateau des pirates à l'embarcadère, le pirate Filou assaille le village. Tous les joueurs jouent alors en même temps.

Chacun pose au moins une carte d'armure ou plus devant lui, face(s) cachée(s). La couleur des cartes d'armures n'a pas d'importance. Une fois que les cartes d'armures sont posées devant chaque joueur, elles sont retournées et chaque joueur annonce leur valeur respective.

- Le joueur qui a proposé la plus petite valeur est attaqué par Filou. Il prend la plaquette de pirate posée en haut de la pile et la met devant lui. Sur les plaquettes de pirates, il y a des chiffres négatifs de « -2 » à « -6 ».
- Si plusieurs joueurs ont fait une offre basse qui a la même valeur, chacun d'eux doit prendre une plaquette de pirate.
- Si un joueur n'a plus de cartes d'armures, il ne peut donc plus en poser et c'est lui qui a alors la valeur la plus petite.

bateau de pirates au village :

chacun pose un nombre quelconque de cartes devant lui, faces cachées, retourner les cartes en même temps

joueur ayant la plus petite valeur = prendre une plaquette de pirate

toutes les cartes jouées
sont posées sur la
pile de dépôt

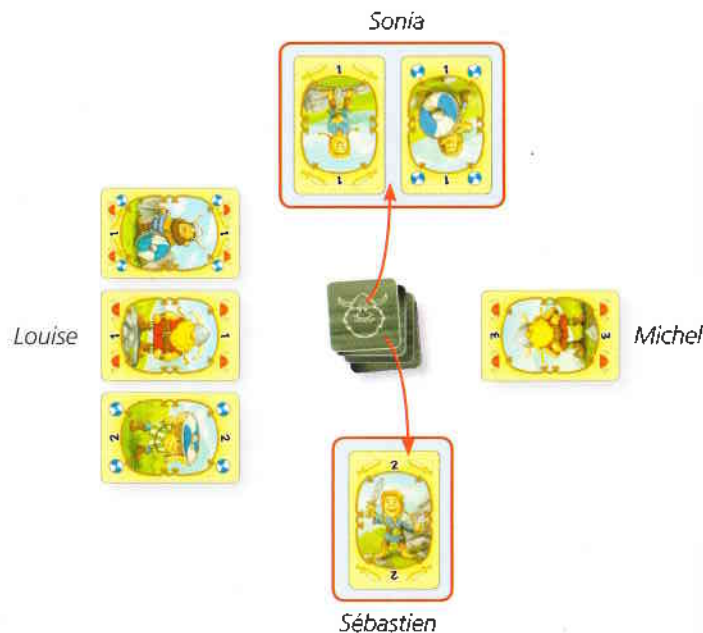
- S'il n'y a plus suffisamment de plaquettes de pirate ou si elles ont été toutes distribuées (ce qui sera rarement le cas !), le(s) joueur(s) a (ont) beaucoup de chance et il(s) ne doit (doivent) donc pas en prendre !

Ensuite, **tous les joueurs** remettent leurs cartes d'armures mises sur la pile de dépôt, faces visibles. Le bateau de pirates est remis sur la case de départ.

Exemple :

Le bateau de pirates arrive au village des Vikings. Tous les joueurs choisissent en même temps des cartes d'armures, les posent devant eux, faces cachées, et les retournent ensuite :

- Sonia a deux cartes d'armures dont la valeur totale est « 2 ».
- Michel a posé une carte d'armure valant « 3 ».
- Sébastien a posé aussi une carte d'armure qui vaut « 2 ».
- Louise a posé trois cartes d'armures pour une valeur totale « 4 ».



Sonia et Sébastien ont tous les deux l'offre la plus basse. Ils doivent donc prendre tous les deux une plaquette de pirate. Ensuite, tous les joueurs remettent leurs cartes jouées sur la pile de dépôt, faces visibles, et le bateau de pirates est remis sur la case de départ.

La pile de pioche est épuisée ?

Toutes les cartes de la pile de dépôt sont alors mélangées et posées comme pile de pioche, faces cachées.

Si toutes les cartes de la pile de pioche ont été distribuées et s'il n'y a plus de cartes dans la pile de dépôt (ce qui sera rarement le cas !), pas de chance, vous ne pouvez plus prendre de cartes lorsque le dé tombe sur le symbole « carte ».

Fin de la partie

La partie est terminée dès qu'un joueur obtient le symbole du coffre en lançant les dés et qu'il n'y a plus de pierres précieuses dans le sac.

Les pierres précieuses du monstre marin Nessie :

Le monstre marin Nessie a récupéré des pierres précieuses pendant la partie et les donne alors au joueur qui a la valeur la plus élevée en cartes d'armure dans son jeu.



Attention :

si plusieurs joueurs ont la même valeur élevée de carte, les points rapportés avec les pierres précieuses de Nessie sont alors comptés. Chaque joueur additionne ces points à ceux qu'il a déjà.

Chaque joueur compte alors les points rapportés par les pierres précieuses gagnées :

chaque pierre précieuse blanche :	3 points	3
chaque pierre précieuse verte :	2 points	2
chaque pierre précieuse violette :	1 point	1

Chaque joueur soustrait de ce nombre de points les points négatifs de ses plaquettes de pirate. Celui qui a alors le plus de points gagne cette aventure au pays des Vikings. En cas d'égalité, il y a plusieurs gagnants.

toutes les cartes jouées
sont posées sur la pile
de dépôt

dé indiquant le coffre et
plus de pierres précieuses
dans le sac = fin de la
partie

joueur ayant la plus
grande valeur dans
son jeu = pierres
précieuses de Nessie

compter les points

le plus de points
= gagnant