

CHAMPIONS DE MIDGARD

UN JEU DE OLE STEINESS

LIVRET DE RÈGLES





INTRODUCTION



LE JARL DE TRONDHEIM EST MORT

Sans la discipline de fer de l'ancien Jarl, la ville portuaire autrefois florissante a sombré dans le chaos. Des hordes de créatures terrifiantes ont profité de cette faiblesse et déferlent dans la région, pillant et détruisant tout sur leur chemin : des Trolls assaillent la ville ; des Draugar terrorisent les villages voisins ; des Monstres attaquent les voyageurs et les marchands. Le peuple souffre et a besoin d'un champion.

Dans **Champions de Midgard**, vous incarnez un Chef viking à la recherche de **Gloire** pour son clan afin de prendre la place tant convoitée de l'ancien Jarl. Triomphez des Trolls pour garder les citoyens à vos côtés. Terrassez les Draugar pour amasser de l'or afin de financer vos expéditions. Traquez les Monstres dans leur repaire pour acquérir de la **Gloire** et la Faveur des Dieux. En triomphant de ces créatures mythiques vous mériterez le titre de nouveau Jarl et vous serez sacré **Champion de Midgard** !



BUT DU JEU



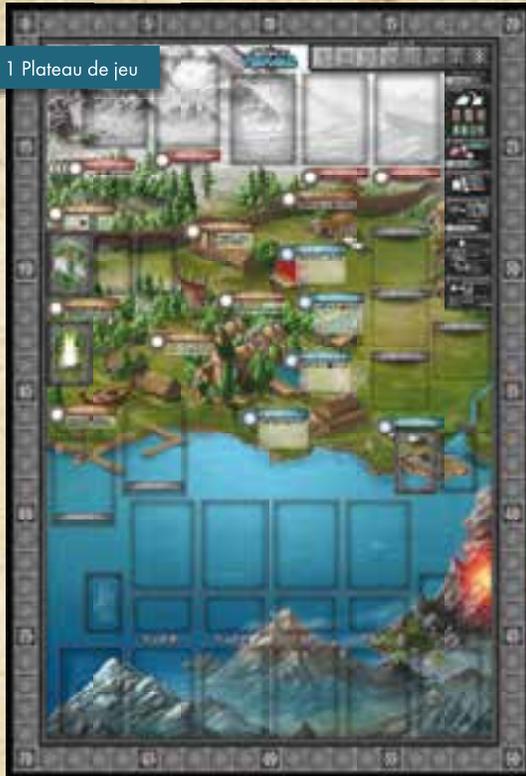
Le but du jeu est d'obtenir le plus de **Gloire** au terme de 8 tours de jeu.

Vous gagnez de la **Gloire** principalement en vous battant contre des ennemis. Vous en perdez en accumulant du Déshonneur lorsque vous ne parvenez pas à défendre la ville. (Pour plus de détails reportez-vous à la méthode de calcul des points en fin de partie, page 13.)





MATÉRIEL



1 Plateau de jeu



5 Plaques « Chef viking »
Chaque Chef possède une capacité spéciale unique.

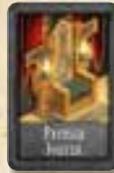
8 Tuiles « Étal »
4 Militaires /
4 Économies



20 Ouvriers
5 de chaque couleur



1 Marqueur Tour de Jeu



1 Marqueur Premier Joueur

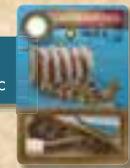
1 Petit Drakkar public



4 Drakkars Privés



1 Grand Drakkar public



8 Jetons de couleur



8 Cartes Navire Marchand



10 Cartes Rune



18 Cartes Expédition



36 Cartes Monstre



12 Cartes Destinée



16 Cartes Troll



21 Cartes Draugr



20 Cubes Bois



34 Dèss Guerriers Vikings
12 Gardes (Dèss blancs)
12 Lanciers (Dèss rouges)
10 Berserks (Dèss noirs)



30 Cubes Victuailles



60 Pièces d'Or



3 Jetons Dégat



54 Jetons Faveur



28 Jetons Déshonneur
Les jetons Déshonneur entraînent des pertes de Gloire à la fin de la partie





MISE EN PLACE DU JEU



- 1 Placer le plateau de jeu au centre de la table.
- 2 Mettre le Marqueur Tour de Jeu sur la case 1.
- 3 Mélanger les tuiles « Étal », piocher sans regarder puis les disposer (face visible) sur les espaces vides prévus en fonction du nombre de joueurs. Les tuiles « Étal » sont traitées comme les autres lieux du plateau de jeu mais proposent différentes options à chaque nouvelle partie.

Pour une partie à 2 joueurs, installer 1 tuile Militaire et 1 tuile Économie.

Pour une partie à 3 joueurs, installer 1 tuile Militaire et 2 tuiles Économie.

Pour une partie à 4 joueurs, installer 2 tuiles Militaire et 2 tuiles Économie.

Les tuiles restantes sont rangées dans la boîte de jeu. Elles ne serviront pas cette fois.

- 4 Placer le Petit Drakkar et le Grand Drakkar publics sur leur case respective sur le plateau de jeu. Les Drakkars privés sont disposés sur le côté du plateau de jeu près du Charpentier. (Les Drakkars privés signalés 3+ et 4+ sont rangés dans la boîte de jeu si ce nombre de joueurs n'est pas atteint.)
- 5 Mélanger les paquets de cartes Rune, Destinée, Navire Marchand, Troll, Draugr, Expédition et Monstre. Puis, placer chaque paquet face cachée sur son emplacement respectif sur le plateau de jeu.
- 6 Placer les Cubes Victuailles, les Cubes Bois, les Guerriers vikings représentés par les dés (Gardes, Lanciers et Berserks), les Pièces d'Or, les Jetons Faveur et Déshonneur à côté du plateau de jeu afin que tous puissent y accéder.
- 7 Le joueur ayant obtenu récemment le plus de Gloire en bataille reçoit le Jeton Premier Joueur. (Ou bien choisissez un premier joueur au hasard.)
- 8 En commençant par le joueur situé à la droite du Premier Joueur et en tournant dans le sens contraire des aiguilles d'une montre, chaque joueur choisit une Plaque Chef viking. Chaque Plaque Chef viking indique la capacité spéciale de son Chef, ainsi que le nombre maximum de Guerriers vikings (sans distinction de couleur).



- 9 Chaque joueur choisit les Ouvriers de sa couleur préférée, ainsi qu'1 Cube Victuailles, 1 Cube Bois, 1 Pièce d'Or, 1 Jeton Faveur et 1 dé Garde (Dé blanc).

- 10 Chaque joueur place un jeton de sa couleur sur la Piste de Gloire et l'autre sur sa Plaque Chef viking pour indiquer sa couleur. Puis, les joueurs placent leurs Ouvriers au début de la partie :

- Pour une partie à 2 joueurs : 4 Ouvriers sont placés dans la réserve personnelle, le dernier Ouvrier va dans la réserve générale (il sera gagné en visitant la Baraque des Ouvriers).
- Pour une partie avec plus de 2 joueurs : 3 Ouvriers dans la réserve personnelle, 1 Ouvrier dans la réserve générale. L'Ouvrier supplémentaire est rangé dans la boîte et ne servira pas.

- 11 Enfin, chaque joueur reçoit une carte Destinée. Vous êtes prêts à commencer la partie !

10

1

2

5

5

6

5

5

3

4

4

5

5

5

10

11

7

8

9

10





DÉROULEMENT DU JEU



La partie est jouée en 8 tours de jeu. Vous enverrez des Ouvriers de votre clan en ville pour fabriquer des armes et collecter les vivres nécessaires pour affronter les hordes d'ennemis aux portes de la ville. Vos Ouvriers aideront vos Guerriers vikings à repousser les Trolls qui attaquent fréquemment la ville et à combattre les Draugar qui assaillent les villages alentours. Le long du littoral, vous chasserez les Monstres marins prêts à attaquer les navires marchands qui assurent la survie du port. La plupart des Lieux du plateau de jeu ne peuvent être occupés que par 1 seul Ouvrier par tour de jeu. Si vous avez besoin de quelque chose, mieux vaut aller le chercher en premier !

À la fin du 8e tour de jeu, le joueur qui a le plus de **Gloire** remporte la partie.

DÉROULEMENT D'UN TOUR DE JEU

Les différentes étapes d'un tour de jeu de **Champions de Midgard** sont décrites par une icône dans le coin supérieur droit du plateau. Ce résumé sera utile durant la partie pour se souvenir de toutes les étapes d'un tour de jeu. Celles-ci sont décrites ci-dessous.

PRÉPARATION D'UN TOUR DE JEU

Au début de chaque tour de jeu, les Lieux et les emplacements de cartes sont réapprovisionnés comme suit. Les Lieux concernés par cette phase sont indiqués en bleu pour les identifier plus facilement.



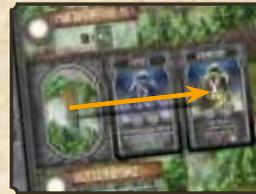
1 Placer la première carte du paquet Troll sur sa case du plateau, face visible.



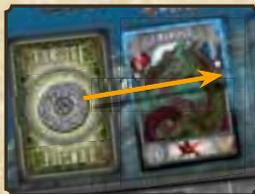
2 Placer les 2 premières cartes du paquet Draugar sur leurs cases du plateau, face visible.



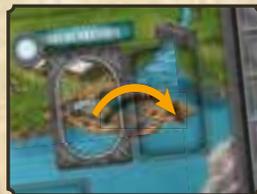
3 Placer 1 carte Expédition sur chaque case Expédition du plateau, face cachée.



4 Placer 1 carte Rune face visible sur chaque case libre à côté du Maître des Runes.



5 Placer 1 carte Monstre sur chaque case Monstre du plateau, face visible. (La case Expédition et la case Monstre situées le plus à droite ne sont utilisées que dans les parties à 4 joueurs.)



6 Placer la première carte du paquet Navire Marchand sur sa case du plateau, face visible. Elle recouvre ainsi la précédente carte.



7 Ajouter 1 Guerrier viking (de la couleur appropriée) sur la case Fabricant de haches, Fabricant de lances et Fabricant d'épées. Ajoutez 1 Cube Victuailles sur la case Fumoir.

À chaque tour de jeu, les Lieux en bleu reçoivent un élément supplémentaire qu'ils soient vides ou non. Ces biens peuvent se cumuler pour faire de ces Lieux des cibles de choix à visiter.

PLACEMENT DES OUVRIERS

Durant la phase de placement des Ouvriers, chacun leur tour, les joueurs disposent leurs Ouvriers sur les Lieux du plateau et accomplissent les actions correspondantes. La plupart des Lieux ne peuvent accueillir qu'un seul Ouvrier.

En commençant par le Premier Joueur et dans le sens des aiguilles d'une montre, chaque joueur place 1 de ses Ouvriers sur un Lieu et accomplit l'action associée. Ce processus se répète tant que les joueurs ont des Ouvriers à placer. Puis, les joueurs répartissent leurs Guerriers vikings.



L'Ouvrier est placé sur la case Fabricant de Lances.

Les Lieux du plateau de jeu ont tous un code couleur. Cela permet de comprendre plus facilement comment leurs effets s'appliquent.



Les Lieux marrons sont résolus immédiatement. Dès qu'un joueur y place un Ouvrier, il applique les consignes de ce Lieu.



Les Lieux bleus sont également résolus immédiatement. Ces Lieux sont d'une couleur différente car il y a des effets à leur appliquer durant la phase de Préparation de chaque tour de jeu.



Les Lieux rouges sont des zones de combat. Ces Lieux n'ont pas d'effet immédiat. Lorsqu'un joueur place un Ouvrier sur une zone de combat, il réserve cette case pour y combattre l'ennemi associé durant les phases suivantes (répartition des Guerriers vikings et combat).



Note : Les Drakkars publics sont considérés comme des Lieux à la fois marron et rouge. Ils ont un effet immédiat et un second qui s'applique durant les phases de répartition des Guerriers vikings et de combat. Ceci est détaillé dans la description des Lieux ci-dessous.

Les Lieux du plateau de jeu ont une multitude d'effets qui sont décrits ci-dessous. Si c'est votre première partie de Champions de Midgard, prenez le temps de lire attentivement tous les effets afin de mieux comprendre le résumé iconographique du plateau de jeu.

Vous remarquerez que de nombreux Lieux vous permettent de recruter des Dés Guerriers vikings ou de collecter des ressources. Les Cubes Bois et Victuailles, Pièces d'Or, jetons Faveur et Déshonneur ne sont pas limités en quantité. En revanche, les Dés Guerriers vikings sont en nombre limité dans la réserve générale et chaque joueur ne peut pas en détenir plus de 8, comme indiqué par les Maisons Longues sur les Plaques Chef viking. Si jamais vous devez prendre des dés qui vous feraient dépasser la limite de 8 Guerriers vikings, prenez en autant que possible et placez le surplus dans la réserve générale. (Les Guerriers ne combattront pas pour vous si vous n'avez pas la place de les héberger !)

PLACEMENT DES OUVRIERS - LIEUX



Fabricant de Haches

Collectez les dés Berserks de la case, puis placez-les dans votre réserve personnelle.



Fabricant de Lances

Collectez les dés Lanciers de la case, puis placez-les dans votre réserve personnelle.



Cases Draugr 1 & 2

Durant la phase de répartition des Guerriers vikings, assignez des dés pour combattre le Draugr.



Terrains de Chasse

Assignez des Guerriers vikings pour chasser et obtenir des Victuailles durant

la phase de combat. (Ce lieu peut accueillir plusieurs Ouvriers en même temps. Tous les joueurs peuvent y placer un de leurs Ouvriers. Les jetons Faveurs peuvent être utilisés pour relancer des dés à cet endroit).



Maison longue du Jarl

Collectez un dé Garde viking de la réserve générale et prenez le jeton Premier Joueur

à la personne qui le détient. Si vous possédez déjà ce jeton, donnez-le au joueur situé à votre gauche. C'est la seule manière pour que le jeton Premier Joueur change de propriétaire.



Hutte du Sage

Regardez une des cartes Expédition disponibles, puis piochez une carte Destinée. Les cartes Destinée vous

donnent la possibilité de marquer plus de points en fin de partie. Vous ne devez pas les révéler aux autres joueurs avant la fin de la partie.



Grand Drakkar Public

Payez 1 Pièce d'Or à la réserve générale puis placez ce bateau sur la case

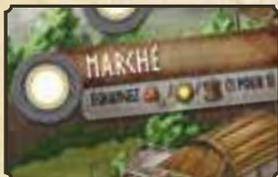
adjacente à l'Expédition que vous souhaitez effectuer. Durant la phase de répartition des Guerriers vikings, remplissez ce Drakkar avec les Guerriers vikings que vous souhaitez envoyer en Expédition, et les Victuailles pour les nourrir. Le nombre total de dés **et** de Cubes ne doit pas dépasser 10 (capacité maximale du bateau).



Charpentier

Choisissez un des Drakkars privés et payez son coût d'acquisition indiqué sur sa tuile. Prenez-le et placez-

le près de votre Plaque Chef viking. Vous pouvez y placer un de vos Ouvriers durant la phase de placement des Ouvriers (y compris pendant le tour où vous acquérez le bateau). Il est utilisable de la même manière que le Grand et le Petit Drakkar Public. La capacité et leur récompense en Gloire varient et sont indiquées sur leur tuile. Chaque joueur ne peut acquérir qu'un seul Drakkar privé.



Marché

Vous pouvez échanger vos Cubes Victuailles, vos Cubes Bois et/ou vos Pièces d'Or avec ceux

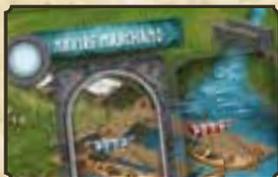
de la réserve générale sur la base d'un pour un. Vous pouvez faire autant de transactions que vous souhaitez lorsque vous activez ce Lieu.



Petit Drakkar Public

Placez ce bateau sur la case adjacente à l'Expédition que vous souhaitez

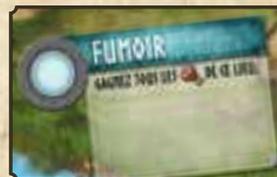
effectuer. Durant la phase de répartition des Guerriers vikings, remplissez ce Drakkar avec les Guerriers vikings que vous souhaitez envoyer en expédition, et les Victuailles pour les nourrir. Le nombre total de dés **et** de Cubes ne doit pas dépasser 5 (capacité maximale du bateau).



Navire Marchand

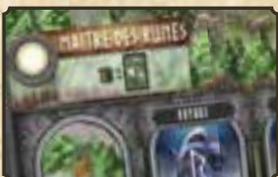
Payez 1 Pièce d'Or à la réserve générale puis collectez les Cubes Victuailles,

Cubes Bois et/ou Guerriers vikings indiqués sur la carte Navire Marchand révélée.



Fumoir

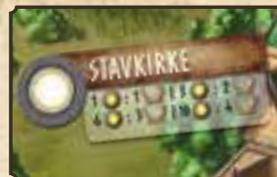
Collectez les Victuailles présentes sur la case et placez-les dans votre réserve personnelle.



Maître des runes

Payez 1 Cube Bois à la réserve générale et choisissez 1 carte Rune.

Placez-la en face de vous face visible. Vous pouvez choisir soit l'une des cartes révélées, soit la première carte du paquet de Rune. Les Runes vous octroient l'utilisation unique d'un puissant pouvoir (comme indiqué sur les cartes Rune). Pour activer le pouvoir d'une carte Rune, retournez la carte. Les Runes peuvent être activées à n'importe quel moment. Gardez la carte Rune jusqu'à la fin de la partie pour compter les points.



Stavkirke

Payez X Pièces d'Or à la réserve générale. Collectez un nombre de jeton Faveur depuis

la réserve générale en fonction du nombre de Pièces d'Or payé.

1 Pièce d'Or = 1 Faveur 6 Pièces d'Or = 3 Faveurs
3 Pièces d'Or = 2 Faveurs 10 Pièces d'Or = 4 Faveurs

Vous pouvez acheter un maximum de 4 Faveurs par activation de ce Lieu.



Fabrikant d'Épées

Collectez les dés Gardes de la case, puis placez-les dans votre réserve

personnelle.



Case Troll

Durant la phase de répartition des Guerriers vikings, assignez des Guerriers vikings

pour combattre le Troll.



Baraque des Ouvriers

Payez 5, 4, 3 ou 2 Pièces d'Or, puis collectez votre Ouvrier supplémentaire de

la réserve générale. Cet Ouvrier peut être utilisé dès ce tour de jeu et pour le reste de la partie. Le premier joueur à utiliser ce Lieu dépense 5 Pièces d'Or, le deuxième joueur paye 4 Pièces d'Or et ainsi de suite.



Faire la manche

Si vous ne voulez ou ne pouvez pas placer l'un de vos Ouvriers sur un Lieu, vous

devez faire la manche. Pour mendier, placez un Ouvrier couché sur votre Plaque Chef viking, puis collectez 1 Cube Victuailles et 1 Déshonneur de la réserve générale.

PLACEMENT DES OUVRIERS – ÉTALS

Les tuiles Étal sont considérées comme les autres Lieux du plateau mais elles offrent différentes options à chaque nouvelle partie. Chaque Étal ne peut être activé qu'une seule fois par tour de jeu sauf indication contraire.

Tuiles Étal Économie



Aumingi

Remettez 1 de vos Cubes Victuailles dans la réserve générale et collectez 1 Faveur. Vous pouvez répéter cette action jusqu'à 3 fois par activation.



Skald

Gagnez 2 points de Gloire.



Marchant généreux

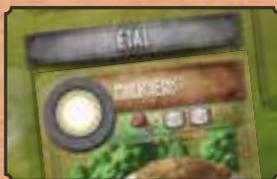
Collectez 1 Victuailles et 1 Bois de la réserve générale.



Voyageur fortuné

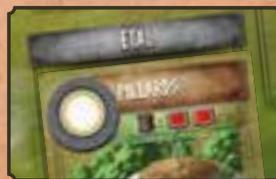
Collectez 2 Pièces d'Or de la réserve générale.

Tuiles Étal Militaire



Miliciens

Remettez 1 de vos Cubes Victuailles dans la réserve générale et collectez 2 dés Gardes.



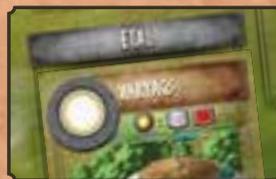
Pillards

Remettez 1 de vos Cube Bois dans la réserve générale et collectez 2 dés Lanciers.



Jomsvikings

Remettez 2 de vos Pièces d'Or dans la réserve générale et collectez 1 dé Garde et 1 dé Berserk.



Varyags

Remettez 1 de vos Pièces d'Or dans la réserve générale et collectez 1 dé Garde et 1 dé Lancier.

RÉPARTITION DES GUERRIERS VIKINGS

Un joueur qui a placé un Ouvrier sur une case Troll, Draugr ou Drakkar doit à présent répartir les Guerriers vikings qu'il souhaite envoyer au combat. Les dés sont assignés simultanément.



Les Guerriers vikings envoyés pour combattre le Troll sont placés sur la carte Troll révélée.



Les Guerriers vikings envoyés pour combattre un Draugr sont placés sur la carte Draugr correspondante.



Les Drakkars transportent des Guerriers vikings dans les rivages lointains pour combattre les Monstres. Durant cette phase, les joueurs doivent répartir à la fois des Cubes Victuailles et des Guerriers vikings. Le nombre total des Cubes Victuailles et des Guerriers vikings ne doit pas dépasser la capacité maximale du bateau. À aucun moment, un bateau ne peut transporter plus d'éléments que sa capacité autorisée.

Les Guerriers vikings qui n'ont été assignés à aucun des cas cités ci-dessus sont partis à la chasse si vous avez placé un Ouvrier sur la case Terrains de Chasse.

Certains ennemis imposent des restrictions de combat :



Si un ennemi a un symbole « pas d'épées/lances/haches » sur sa carte, les joueurs ne sont pas autorisés à assigner ce type de Guerrier viking pour le combattre. Tous les Guerriers vikings sont autorisés à naviguer sur un Drakkar cependant les Guerriers ne pouvant combattre un certain type d'ennemi sont anéantis par l'ennemi avant le premier round du combat. Ils ne participent pas au combat et sont remis dans la réserve générale sans avoir été utilisés.

Un joueur a le droit de n'assigner aucun dé à une zone de combat.

Une fois que tous les joueurs ont réparti leurs Guerriers vikings, vous pouvez passer à la phase de combat.

Parfois, un joueur peut faire le choix d'attendre pour répartir ses Guerriers vikings, et ne le faire qu'une fois que ses adversaires ont fini leur répartition. Dans ce cas, cette phase est résolue dans le sens des aiguilles d'une montre, en commençant par le Premier Joueur.

PHASE DE COMBAT

La phase de combat est résolue dans l'ordre suivant :

- 1 Tout d'abord, les joueurs qui ont placé un Ouvrier en Terrains de Chasse jettent tous leurs dés Guerriers vikings non-assignés ailleurs. Ils obtiennent autant de Cubes Victuailles que de dégâts obtenus au lancer de dés. Vous ne pouvez pas obtenir plus de 6 Cubes Victuailles en chassant ; même si vous avez fait plus de succès aux dés.
- 2 Puis, si un joueur a assigné des Guerriers vikings pour combattre le Troll, le combat a lieu jusqu'à ce que le Troll ou les Guerriers vikings assignés aient été vaincus.



DÉSHONNEUR : Si aucun joueur ne triomphe du Troll, chaque joueur reçoit un jeton Déshonneur de la réserve générale durant le nettoyage. Le Déshonneur engendre de la perte de Gloire, à la fin de la partie uniquement. Si un joueur triomphe du Troll, il peut se défausser d'un de ses Déshonneurs et contraindre un joueur de son choix à prendre un jeton Déshonneur de la réserve générale. (Les citoyens sont d'humeur changeante concernant ceux qui les protègent, surtout envers ceux qui échouent.)

- 3 Ensuite, en commençant par le Draugr situé à gauche, les joueurs qui ont assigné des Guerriers vikings pour les affronter procèdent au combat. Si aucun joueur n'a assigné de Guerriers vikings sur au moins l'une des cartes Draugr, passez à l'étape suivante.
- 4 Enfin, en commençant par la case Expédition située la plus à gauche en continuant vers la droite, les joueurs accomplissent leur voyage puis combattent le Monstre suivant les étapes décrites ci-dessous. S'il n'y a aucun Drakkar sur une des cases Expédition, passez à la case suivante.

A. Révélez la carte Expédition, puis appliquez son effet (les différents effets sont décrits en détail dans l'Appendice en fin du livre). Toutes les pertes indiquées par la carte Expédition doivent s'appliquer aux Guerriers vikings et/ou aux Victuailles présents sur le bateau. Si un Drakkar a été envoyé sur une des cases Expédition, la carte correspondante est révélée, appliquée et défaussée même si le joueur n'a pas mis de Guerriers vikings sur le bateau.

B. Il est temps de nourrir vos Guerriers vikings. Vous devez avoir assez de Cubes Victuailles pour nourrir tous vos Guerriers vikings.

- Les 2 cases Expéditions situées le plus à gauche du plateau sont les plus proches du port. De ce fait, le voyage est plus court et requiert donc moins de nourriture (1 Cube Victuailles nourrit 2 Guerriers vikings).
- Les 2 cases Expéditions situées le plus à droite sont les plus éloignées du port. Le voyage étant plus long, il faut donc plus de nourriture (1 Cube Victuailles nourrit désormais qu'un seul Guerrier viking).

Ces informations sont indiquées grâce à des icônes sur le plateau de jeu. S'il n'y a pas assez de nourriture pour sustenter tous les Guerriers vikings, ceux qui n'ont pas été nourris sont remis dans la réserve générale. À la fin de cette phase, tous les Cubes Victuailles sur le bateau retournent à la réserve générale, même si vous ne les utilisez pas tous. *Pour faire simple : les cases Expédition le plus à gauche sont les moins éloignées du port, ainsi moins de Victuailles sont nécessaires pour ravitailler les Guerriers.*

C. Affrontez le Monstre !



DÉROULEMENT DU COMBAT



Un combat contre un Troll, Draugr, Kraken ou Monstre (communément appelés ennemis) se résout de la même manière. Les ennemis ont une valeur de Dégât et une valeur de Défense. Pour vaincre un ennemi, il faut lui infliger des dégâts égaux ou supérieurs à sa valeur de Défense (on dit alors qu'il a reçu des dégâts mortels).



Valeur de
Dégât de
l'ennemi



Valeur de
Défense de
l'ennemi

Un combat est découpé en une série de rounds. Durant un round, le joueur lance ses dés Guerriers vikings pour tenter de faire des dégâts à l'ennemi. Puis, le joueur encaisse les dégâts de l'ennemi en défaussant des Guerriers vikings. Un Guerrier viking défaussé (un dé donc) retourne dans la réserve générale. Les dégâts d'un joueur et d'un ennemi sont simultanés. De ce fait, si le joueur inflige des dégâts mortels à l'ennemi, il subit tout de même les dégâts infligés par ce dernier. Un combat se termine lorsqu'au moins l'une de ces deux situations arrive :

- * L'ennemi a subi des dégâts mortels.
- * Tous les Guerriers vikings envoyés au combat sont vaincus.

Suivez les étapes suivantes pour résoudre un round de combat :



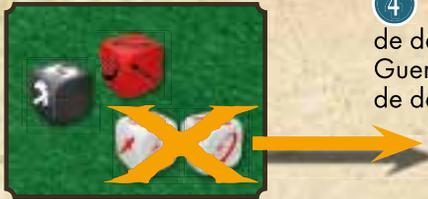
1 Attaquez avec tous vos Guerriers vikings en lançant les dés que vous avez assignés pour combattre cet ennemi.



2 (Optionnel) Défaussez une Faveur pour relancer un ou plusieurs dés. Vous pouvez répéter cette étape autant de fois que vous défaussez de jeton Faveur.



3 Pour chaque symbole d'Arme obtenu sur les dés, placez un jeton Dégât sur la carte de l'ennemi. (Certaines faces de dés montrent 2 armes qui infligent 2 dégâts.)



4 Défaussez 1 Guerrier viking pour chaque valeur de dégâts que l'ennemi vous inflige. Annulez la perte de 1 Guerrier viking pour chaque Bouclier obtenu lors de votre jet de dés.

5 Vérifiez si l'ennemi a subi des dégâts mortels :



- A. Si l'ennemi a subi des dégâts mortels : prenez la carte de l'ennemi et récoltez la récompense indiquée. Remettez les Guerriers vikings survivants dans votre réserve personnelle. Dans cet exemple, le joueur gagne 6 points de Gloire sur la Piste de Gloire et 4 Pièces d'Or de la réserve générale. Les joueurs gardent les cartes des ennemis qu'ils ont vaincus dans un seul tas, face cachée. Les joueurs adverses n'ont pas à connaître le nombre, le type et la couleur des ennemis que vous avez vaincus durant la partie.
- B. Si l'ennemi n'a pas subi de dégâts mortels et qu'il vous reste des Guerriers vikings : commencez un nouveau round de combat.
- C. Si l'ennemi n'a pas subi de dégâts mortels et qu'il ne vous reste plus de Guerriers vikings : vos Guerriers vikings ont été vaincus et vous ne gagnez aucune récompense. Retirez les jetons Dégâts de la carte de l'ennemi.

Tous les ennemis vaincus rapportent de la Gloire. Par ailleurs, vous gagnez du Bois en triomphant d'un Troll, des Pièces d'Or d'un Draugr et des Faveurs d'un Monstre.

NETTOYAGE

- 1 Reprenez vos Ouvriers du plateau de jeu, remettez les Drakkars publics dans leurs cases respectives et vos Drakkars privés dans votre réserve personnelle.
- 2 Si le Troll n'a pas été vaincu, défaussez-le et chaque joueur gagne 1 Déshonneur.
- 3 Défaussez les Draugar invaincus.
- 4 Défaussez les cartes Expédition révélées.
- 5 Ajoutez 1 Pièce d'Or sur la carte de chaque Monstre invaincu. C'est une récompense supplémentaire pour le joueur qui triomphera de ce Monstre plus tard. Les Monstres peuvent accumuler plusieurs Pièces d'Or avant d'être vaincu.
- 6 S'il s'agissait du 8e tour de jeu, comptabilisez votre score final. Sinon, avancez le Marqueur de Tour d'un cran, puis reprenez à l'étape "Préparation d'un tour de jeu" pour jouer le tour suivant.

Les cartes Troll et Draugr défaussées sont placées sur la case "Défausse Ennemi" située en bas à droite du plateau de jeu.

Guide de références

Un résumé des différentes phases de jeu est indiqué en haut à droite du plateau de jeu. Une carte memento rappelle le sens des différents symboles utilisés dans le jeu.



FIN DE PARTIE ET SCORE FINAL

Au terme du 8e tour de jeu, le jeu prend fin et les joueurs comptabilisent alors leur score final.

Nous vous recommandons de compter les points d'un seul joueur à la fois, en commençant par le joueur qui a le moins de points sur la Piste de **Gloire**.

Tout d'abord, classez les Monstres et les Draugar par couleur et disposez-les devant vous. Puis, comptabilisez les points de Gloire remportés selon les catégories comme suit :



Les cartes Destinée – Si vous êtes le seul joueur à avoir rempli la condition d'une carte Destinée en votre possession, vous avez accompli votre destin et vous gagnez alors le plus grand bonus de **Gloire** (nombre de points à gauche de la carte). En cas d'égalité, c'est-à-dire si au moins un autre joueur remplit aussi la condition de votre carte Destinée, vous ne gagnez que le plus petit bonus de Gloire (nombre de points à droite). Vous marquez des points de **Gloire** seulement lorsque vous remplissez la condition de votre carte. En effet, remplir les conditions des cartes Destinée des autres joueurs ne vous rapporte aucune **Gloire** ; vous les empêchez seulement de marquer plus de points. Attention, vous devez posséder au moins 1 des éléments requis pour compléter la condition d'une carte Destinée.



Les sets d'ennemis (1 ennemi de chaque couleur) – Les citoyens sont impressionnés par votre bravoure ! Gagnez 5 points de **Gloire** par set complet. Les Trolls n'ayant pas de couleur définie, ils ne comptent pas dans la formation d'un set.



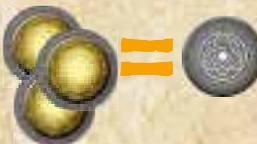
Les cartes Runes (utilisées ou non) – Les Runes sont un symbole de pouvoir et procurent un nombre de Gloire indiqué sur chaque carte.



Les Drakkars Privés – Posséder un Drakkar est le signe d'un certain prestige et procure un nombre de Gloire indiqué sur la tuile du bateau.



La Faveur des Dieux – Chaque jeton Faveur inutilisé rapporte 2 points de Gloire en fin de partie.



Pièces d'Or – Gagnez 1 **Gloire** pour chaque tranche de 3 Pièces d'Or que vous possédez.



Deshonneur – Perdez de la **Gloire** en fonction de la réputation acquise auprès des citoyens. La perte de **Gloire** est calculée en vous référant au tableau suivant :

1	= -1	4	= -10
2	= -3	5	= -15
3	= -6	6+	= -21

Le joueur qui possède le plus de Gloire est déclaré Champion de Midgard. Il gagne le titre de Jarl et il est déclaré vainqueur !

Dans le cas d'une égalité, le joueur qui a vaincu le plus d'ennemis (total des cartes collectées, Trolls inclus) l'emporte. S'il y a toujours égalité, les joueurs ex aequo fêtent la victoire ensemble.



I. Effets des cartes Expédition

Sans Encombre – Pas d'effet.

Kraken – Affrontez le Kraken. Vaincre le Kraken rapporte 3 points de Gloire au joueur. Les Guerriers vikings survivants affrontent maintenant le Monstre lié à l'Expédition.

Perdu – Vous perdez 2 éléments de votre choix (2 Cubes Victuailles, 2 Guerriers vikings ou 1 de chaque).

Calme Plat – Vous perdez 1 Cube Victuailles.

Tempête – Vous perdez 1 Cube Victuailles ou 1 Guerrier viking (au choix).

Tourbillon – Vous perdez 1 Guerrier viking.

II. Chefs vikings

Asmundr le Pieu – Asmundr aspire à être choisi par Odin pour être son représentant sur Midgard. Il est constamment en quête de la Faveur des Dieux. La capacité d'Asmundr lui permet d'utiliser ses jetons Faveurs gratuitement. Il gagne toujours 2 points de Gloire qu'il les utilise ou non. Il peut choisir de les utiliser avec modération s'il souhaite remplir les conditions d'une carte Destinée ou s'il veut empêcher les autres joueurs d'accomplir leur Destinée. Asmundr se défausse tout de même de ses jetons Faveurs lorsqu'il les utilise pour relancer les dés.

Dagrun l'Élue – Dagrun a reçu le don de sagesse mais n'a pas pu le développer à cause de son entraînement martial intensif. Toutefois, elle n'a pas perdu toutes ses facultés. Quand Dagrun envoie un Ouvrier à la Hutte du Sage, elle pioche une Destinée supplémentaire, puis choisit celle qu'elle garde. La carte qu'elle ne conserve pas est remise en dessous du paquet de cartes Destinée. Lorsque cette capacité est utilisée conjointement avec la carte Rune « Vision Véritable », Dagrun pioche 4 cartes Destinées mais n'en garde qu'une seule et remet les autres en dessous du paquet.

Gylfir le Loup de Mer – À la fois Marchand et Guerrier, Gylfir a de nombreuses relations au port. Quand il utilise le Navire Marchand, de nombreux Guerriers vikings souhaitent combattre à ses côtés et bien des marchands lui offrent des ressources pour servir sa cause. Lorsque Gylfir assigne un Ouvrier sur le Navire Marchand, il collecte les ressources et les Guerriers vikings indiqués sur la carte révélée sans payer le coût en Pièces d'Or.

Svanhildr la Vierge Guerrière – Svanhildr s'est spécialisée dans une arme dédaignée par les autres Chefs vikings. Perçue comme étant moins efficace qu'une hache et moins polyvalente qu'une lance, une épée dans les mains de Svanhildr se montre pourtant bien plus mortelle que n'importe quelle autre arme. Pour Svanhildr, un résultat de 1 épée sur un dé Garde viking compte pour 2 dégâts. De même, un résultat de 2 épées sur un dé Garde viking compte pour 3 dégâts. Cela fonctionne aussi lorsque ses Gardes vikings sont à la chasse, mais elle ne dépasse pas la limite de 6 Cubes Victuailles ; après tout, le nombre de cerfs dans la forêt ne change pas.

Ullr le Berserker – Ullr est un adepte de la voie du berserker. Il entraîne ses Guerriers à combattre avec courage et pour la gloire du clan ! À chaque round de combat, lorsqu'au moins un dé donne un résultat de 2 armes, Ullr gagne immédiatement 1 point de Gloire noté sur la Piste de Gloire (quelle que soit l'issue du combat)..

III. Cartes Runes

Toutes les cartes Rune ne sont utilisables qu'une seule fois. Le symbole « retourner pour activer » est présent sur toutes les Cartes Runes. Elles peuvent être activées à n'importe quel moment

Abondance – Collectez 4 Ressources de la réserve générale. Vous pouvez choisir n'importe quelle combinaison de Bois, Victuailles et/ou Pièces d'Or.

Gloire – Activez-la lorsque vous triomphez d'un ennemi (Troll, Draugr, Kraken ou Monstre). Gagnez 50 % de Gloire en plus pour avoir vaincu cet ennemi (arrondi à l'inférieur). Par exemple, si vous battez un Monstre d'une valeur de 13 points de Gloire, vous gagnez 6 points de Gloire supplémentaires

Guérison – Annulez les pertes subies lors d'un round de combat. Si le combat se poursuit, les futures pertes sont appliquées normalement.

Voyage – Après avoir révélé une carte Expédition, défaussez-la sans en subir les conséquences. Révélez la prochaine carte du paquet Expédition et appliquez ses effets (même s'ils sont pires que la carte défaussée).

Connaissance – Regardez toutes les cartes Expédition posées sur le plateau de jeu. Ne regardez pas celles du paquet.

Puissance – Activez cette Rune après un jet de dés pour un round de combat ou une chasse. Vous relancez les dés qui montrent une face vide, le nouveau résultat est conservé.

Riposte – Activez cette Rune après un lancer de dés pour un round de combat ou une chasse. Les résultats montrant un bouclier comptent pour 1 dégât. Ils comptent toujours comme bouclier. (Les dés Gardes qui montrent un bouclier comptent pour 2 dégâts quand vous jouez Svanhildr.)

Réussite – Révélez une carte Destinée que vous possédez et gagnez ses points de Gloire immédiatement. Vous gardez la carte et elle comptera de nouveau pour le score final à la fin du jeu.

Vision Véritable – Activez cette Rune lorsque vous utilisez la Hutte du Sage. Piochez deux cartes Destinée additionnelles. Gardez-en une puis mettez les autres en dessous du paquet de cartes Destinée

Fortune – Doublez le montant de Pièces d'Or actuellement en votre possession. Vous ne pouvez pas gagner plus de 5 Pièces d'Or de cette manière.



VARIANTES



Les modes de jeu suivants vous sont proposés afin d'enrichir et personnaliser votre expérience de jeu sur Champions de Midgard. Appliquer ces variantes est optionnel, nous ne vous le recommandons pas pour vos premières parties. Nous vous conseillons de jouer avec les règles classiques avant d'essayer l'une ou l'autre variante proposées. Amusez-vous bien !

Variante #1 – Le Hall des Trophés

Les citadins gardent un historique des victoires de chaque Chef viking.

Chaque joueur dispose devant lui face visible les cartes des ennemis qu'il a vaincu. Cette variante vous incite à prendre des décisions stratégiques afin de remplir pleinement les conditions de vos cartes Destinées.

Variante #2 – Les Villageois méfiants

Les villageois se méfient de tous ceux qui cherchent à remplacer l'ancien Jarl.

Chaque joueur commence la partie avec un jeton Déshonneur. L'issue de la partie devient plus incertaine à mesure que l'on approche de la fin de la partie à cause du plus grand nombre de jetons Déshonneurs.



CREDITS



Conception du jeu : Ole Steiness

Développement : Joshua Lobkowicz & Shane Myerscough

Art : Victor P. Corbella

Conception graphique : Andre Garcia

Mise en page du livret de règles : Mathew Hobson & Nick Banjai

Édition : Joshua Lobkowicz, Owen Reissmann, Becky Hislop, Dawn Lobkowicz

Testeurs : Rafael Sanchez, Kyle Perryman, Brad Brooks, Josh Black, Charles Bowman, Robert Jones, Owen Reissmann, Joseph Reissmann, Dawn Lobkowicz, Julian Seppala, Amethyst Gonka, Bailey Coleman, Ve Hermann, Jeff Fournier & C.O.R.P.S.E., J.J. Novacek & The N.C. Triad Gamers.

Don't Panic Games

Directeur éditorial : Cédric Littardi (Ynnis)

Responsables d'édition : Estelle Cang & Sébastien Célerin

Mise en page : Guillaume Bichet

Traduction française : Aristophanis Galanopoulos

Traduction italienne : Fulvio Cattaneo