

INVASIONS = La fureur des vikings

1 BUT

Voyager vers les ports pour commercer, piller ou coloniser. Le plus de points de victoire à la fin gagne la partie.

2 PREPARATION

Voir la règle.

Paquet des SAGAS

Placer les villes au hasard

Trier les marchandises et tirer la 1 ère marchandise recherchée.

Mélanger le paquet de RUNES → en donner 1 à chaque joueur.

Le pion direction du vent est placé avec la zone +1 vers le SUD.

Chacun prend son drakkar et ses pions.

Le 1 er joueur prend 1 point de victoire, le second 2 etc

3 TOUR DE JEU

On a 7 jours. 1 action = 1 jour. On note le chargement/rune avec 1 pion et les déplacements avec 1 autre.

- Dans l'hivernage : embarquer 1 marchandise ou 1 viking

Max de chargement en fonction de l'avancée des sagas.

- Déplacer le drakkar dans 1 case ou rentrée/sortie d'un port
- Dans le port d'attache : piocher 1 rune

Gratuitement on peut faire 3 missions dans 1 port : faire du commerce, piller ou coloniser

ATTENTION 1 mission par tour et par port

Gratuitement :

- On peut jouer / défausser 1 ou plusieurs cartes rune.
On peut tourner la rose des vents d'1/4 de tour
- Mettre le drakkar dans la zone d'hivernage → termine le tour
- Déplacer le drakkar dans 1 des ports d'attache

4 RUNES

Les runes sont piochées dans le port d'attache mais jamais jouées dans ce port.

5 DEPLACEMENT

1 case entrée/sortie port, déplacement d'1 case mer c'est 1 journée.

On peut être plusieurs partout sauf dans 1 port. 1 seul drakkar par port.

Le nombre de jour de beau temps est indiqué par la rose des vents.

La direction Nord, Sud, Ouest, Est, c'est la couleur des cases :



Pour les déplacements on compte le nombre de jours en mer. Exemple : déplacement de 7.

On regarde dans chaque zone le dépassement par rapport au total du déplacement dans le tour.

Si on passe dans 1 zone avec 3 jours de beau temps, on a donc **1 pénalité de 4** (7 au total – 3).

6 MISSION : COMMERCE – VALEUR DU PORT

On livre une marchandise au port.

1 seul type de marchandise par port de la région. Port gris = indépendant, on livre ce que l'on veut.

Rapporte des points de victoire égaux à la valeur du port + 2 points pour la marchandise recherchée.

7 MISSION : PILLAGE – VALEUR DE LA VILLE

On lance 1 dé par viking à bord (on choisit le nombre à jeter). On jette 1 dé l'un après l'autre.

Si la valeur est $>$ à la valeur du port : on rapporte la ville.

Si inférieur, on perd un viking. Maximum 3 dèss.

Si une marchandise dans le port, la valeur est diminuée de 1.

8 MISSION : COLONISATION – VALEUR DES PORTS

On lance de 1 à 3 dés en même temps. Pour chaque dé :

Si valeur $<$ ou $=$ on élimine 1 viking

Si valeur supérieure, on place son viking dans le port.

Si marchandise on diminue la valeur du port de 1.

On ne colonise que si tous les ports de la région ont été pillés.

9 DECOMPTE FINAL :

On additionne tous les points de victoire acquis + les points de villes pillées

On compte alors la hache sanglante, les colonies et les sagas

- **Hache sanglante**
Celui qui a pillé le plus de villes (grandes + petites), **marque 3 points / ville**
A égalité les joueurs marquent 3 points / ville
- **Colonies**
 - **Chaque colonie vaut la valeur du port**

- Si 2 colonies dans la région, chaque colonie = **valeur du port * 2**
- Si 3 colonies dans la région, chaque colonie = **valeur du port * 3**

Nombre de colonies, quel que soit le joueur

- **Saga**

On trie les sagas par pays.

Celui qui a le plus de saga dans le pays marque **10 points / carte saga**

Le deuxième marque **5 points / carte saga**

Si égalité pour le 1^{er}, les premiers marquent 10 / carte, le 2^{ème} rien

Si égalité pour le 2^{ème}, les ex aequo marquent 5 /carte

10 FIN DE PARTIE

Quand tourne la dernière carte saga, on a les 3 derniers tours (on utilise les jetons derniers tours).

FIN → Soit la dernière saga est réalisée, soit on atteint le 3ème tour