

Fiche de démarrage rapide pour «EKETORP»

Mise en place :

Chaque joueur reçoit son « kit de départ » contenant : les ouvriers à sa couleur (7 à 4 joueurs Mise en place :

Le plateau est posé au centre de la table. Chaque joueur prend les éléments à sa couleur (le nom de son clan -qu'il pose dans la case réservée d'un village au choix sur le plateau central, celui-ci deviendra alors SON village-, des meeples, des amulettes et son plateau individuel) et les cache derrière son paravent. On utilisera un nombre de meeples différent selon le nombre de joueurs : 8 (à 3 joueurs), 6 (à 4 ou 5 joueurs) et 5 (à

6 joueurs). Ils sont posés dans son village (en haut à droite du plateau individuel).

Les cartes de combat, d'une valeur de 1 à 6, sont mélangées face cachée. On en distribue 4 à chacun, le reste forme une pioche. Exceptionnellement, si un joueur ne reçoit que des cartes de valeur 1, 2 ou 3, il les montre et en reçoit 4 nouvelles à la place.

Les cartes de matériaux sont mélangées, face cachée et on en retire 2 du jeu, sans les regarder.

Déroulement du jeu :

La partie se joue en 10 manches maximum. Chaque manche comporte 8 étapes.

1. Mise en place des matériaux sur le plateau : Le 1er joueur (le plus âgé) découvre la 1ère carte de matériaux et pose les herbes (vert), bois (brun), argiles (naturel) et pierre (gris) sur les emplacements de A à G du plateau central comme indiqué sur la carte. Certains matériaux ne sont placés que s'il y a 5 ou 6 joueurs (dessiné dans le rectangle).

2. Mise en place des vikings sur les tableaux personnels : Derrière leur paravent, les joueurs positionnent les vikings de leur village sur les cases de leur plateau individuel, selon leur choix.

Le plateau individuel représente les mêmes emplacements que sur le plateau central. Un joueur qui place, par exemple, 1/des viking(s) sur le cercle A de son plateau personnel indique qu'il souhaite prendre 1/des ressource(s) présente(s) à l'emplacement A du plateau central. En haut, sont représentés les villages adverses et les cases de siège. Si un joueur souhaite attaquer un adversaire, il place 1 (1 par ligne maxi, soit 3 par colonne maxi) de ses vikings dans la colonne de l'adversaire qu'il désire attaquer, sur le siège de son choix (catapulte, bateau et bélier) selon l'endroit par lequel il désire attaquer le village adverse sur le plateau central.

3. Installation des vikings sur le plateau : Lorsque tous les joueurs ont terminé l'étape 2, chacun soulève son paravent et on place les vikings des plateaux personnels sur le plateau central, en respectant bien la correspondance des emplacements.

4. Combats et sièges : Selon le nombre de vikings sur les cases matériaux ou siège, il peut y avoir conflit.

5. Situation sans conflit sur les cases de matériaux : Si un seul joueur est présent. S'il y a autant de matériaux que de viking (chacun en prendra 1, tout va bien.). Positionner les vikings sur les ressources dans chaque cercle, pour bien visualiser.

Fin du jeu :

Dès qu'un joueur ou + a terminé les remparts de son village (posé 18 matériaux autour) ou lorsque les 10 manches ont été jouées (plus de cartes matériaux), la partie prend fin.

Chaque joueur additionne les PV selon les pierres formant ses remparts (les herbes valent 1, le bois 2, l'argile 3 et la pierre 4). Chaque joueur ayant posé 18 matériaux gagne un bonus de 5 PV. Les amulettes non utilisées valent 1 PV.

7. Butins et construction des villages : Lorsque tous les combats sont résolus, les joueurs récupèrent leurs vikings non blessés dans leur village (du plateau individuel). Ils posent les ressources qu'ils ont gagnées sur les rectangles formant les remparts autour de leur village (du plateau central), devant les flèches de siège, comme et où ils le désirent. La hauteur maximum d'un rempart est de 3 matériaux. Une fois posés, on ne peut pas les déplacer mais bien entendu celles du dessus peuvent être volées par les adversaires.

6. Situation avec conflit sur les cases de matériaux : Dès qu'il y a plus d'un joueur présent et qu'il y a moins de ressources que de meeples dans le cercle, des combats ont lieu.

Comment combattre : Le joueur dont c'est le tour désigne la case où il désire combattre et le viking adverse. Les 2 adversaires posent alors chacun 1 carte de combat face cachée et la retournent en même temps. Celui dont la carte a le plus grand chiffre remporte le combat. Selon la différence de valeur entre les 2 cartes, le perdant doit poser son viking blessé sur la case correspondante de l'hôpital. (Par ex : l'un joue 6, l'autre 4. Le blessé est posé sur l'emplacement « 1-2 » de l'hôpital (au centre droite du plateau central). Si la différence avait été de 3, 4 ou 5, le blessé serait posé sur l'emplacement « 3-4-5 ». En cas d'égalité les 2 vikings sont blessés et sont posés sur la case 0 de l'hôpital.

Peu importe l'issue du combat, chacun va ensuite s'échanger les cartes qu'il a utilisées pendant le combat et les poser à gauche de leur village sur l'emplacement réservé du plateau central. Dès qu'un joueur n'a plus de cartes en main, il ramasse les 4 cartes qui se seront accumulées là, dans SON village. AMULETTES : Avant un combat (l'attaquant en 1er), il est possible d'échanger TOUTES les cartes de sa main contre des nouvelles prises à la pioche, à condition de payer 1 amulette par carte. Les cartes rejetées sont posées à la défausse, face cachée. Chaque amulette non utilisée par le joueur rapporte 1 PV à la fin du jeu. On ne peut pas récupérer d'amulettes durant la partie. Sur les cases de SIÈGE : Si plusieurs joueurs ont choisi le même emplacement sur le même village adverse, un combat déterminera quel clan pourra assiéger ce village. Il n'y a qu'1 place par siège. Ensuite le combat a lieu entre l'attaquant et le défenseur (le joueur à qui appartient le village).

Le défenseur ne peut pas prendre l'initiative du combat. Il est important de protéger son village avec plusieurs défenseurs, car il peut y avoir jusqu'à 3 attaques par tour et qu'à chaque attaque, 1 viking peut être blessé, laissant le village sans défense.

L'attaquant n'attaque qu'1 fois, même s'il y a plusieurs défenseurs dans le village adverse. S'il n'y a aucun défenseur dans le village, le combat a lieu malgré tout, mais peu importe la carte que le défenseur jouera, elle vaudra « 0 ». Le défenseur blessé ira l'hôpital comme indiqué ci-dessus mais pourra immédiatement progresser d'une station (en suivant les flèches) comme si c'était une fin de manche.

Si l'attaquant vainc, il gagne 1 butin, même s'il reste des défenseurs dans le village. Il prend 1 ressource présente sur le dessus d'une pile devant son siège (devant l'une des 2 flèches), et selon la « valeur de différence », sachant que : les herbes valent 1, le bois 2, l'argile 3 et la pierre 4. Il est donc important de bien protéger les remparts de son village en posant des ressources de valeur (argile ou pierre) sur le dessus.

8. Clôture de la manche : On « soigne » les blessés en les faisant tous avancer d'une case d'hôpital selon les flèches. Tous les vikings présents sur la case « 0 » retournent dans leur village. Ceux sur la case « 12 » vont sur la case « 0 » et ceux sur la case « 345 » vont sur la case « 12 ».

Les matériaux herbes et bois éventuellement encore présents dans les cercles sont remis dans la réserve alors que les autres sont laissés sur place. La pile de cartes matériaux est passée au joueur suivant, qui en pioche une et installe les matériaux comme indiqué par la carte. Une nouvelle manche commence.

