

# Claim – Turnier – Die Wikinger kommen

Un jeu d'Alex Randolph - Éditeur : Jumbo (Claim), Parker (Turnier), ASS (Die Wikinger kommen)

## Contenu

5 éléments de tablier de jeu (4 avec 2 territoires, 1 avec

1 territoire)

4 x 18 pièces (jaune bleu, rouge et vert)

4 x 3 châteaux (mêmes couleurs que les pièces)

## But du jeu

Le but du jeu est la conquête de territoires. Pour vaincre un territoire vous devez le libérer de toutes les pièces ennemis. Les châteaux sont placés sur les territoires revendiqués. Le premier joueur à placer 3 châteaux sur 3 territoires conquis est le gagnant. Quand 4 joueurs participent par équipes de 2, les 2 alliés doivent gagner 5 châteaux.

## Comment jouer

Chaque partie se joue en 4 phases successives :

1. Installation du tablier de jeu
2. Placement des pièces
3. Enlèvement de 4 pièces ennemis
4. Bataille principale.

## 1. Installation du tablier de jeu

Le nombre d'éléments de tablier dépend du nombre de joueurs. Pour 2 joueurs, on utilise 3 éléments avec un maximum de 5 territoires : pour 3 joueurs, utilisez 4 éléments avec un total de 7 territoires : à 4 joueurs, on utilise tous les éléments de tablier avec un total de 9 territoires.

Il y a beaucoup de façons différentes d'assembler les éléments de tablier. Adaptez-les ensemble fermement pour qu'ils forment une île compacte simple avec tous les points parfaitement alignés horizontalement comme verticalement.

## 2. Placement des pièces

Chaque joueur choisit une couleur et prendre les pièces correspondantes et les châteaux. (D'habitude, quand 4 joueurs participent, bleu et jaune sont contre rouge et vert.). Un premier joueur est désigné par le hasard (il ne s'agit pas nécessairement d'un avantage). Puis, en commençant par ce joueur, chacun place à son tour 2 pièces sur n'importe quels points inoccupés du tablier. On continue jusqu'à ce que toutes les pièces aient été posées, soit 18 par chaque joueur.

Essayez de consolider vos pièces dans des formations assez compactes, mais aussi de les placer sur autant de territoires que possible. En grande partie, le cours du jeu est déterminé par cette phase initiale de placement.

## 3. Enlèvement de 4 pièces ennemis

On commence par le même premier joueur. Chaque joueur peut maintenant enlever 4 pièces ennemis quelconques, mais, dans le jeu à 3 ou 4 joueurs, un concurrent ne peut perdre plus de 4 pièces. Si, après cette phase, un joueur reste seul occupant d'un territoire, il peut le revendiquer et y fonder un château (voir ci-dessous sous la Conquête de territoires).

## 4. Bataille principale

### Mouvement

Le même premier joueur fait le premier mouvement. Un mouvement est toujours ou horizontal ou vertical, jamais en diagonale. A chaque tour, un joueur peut déplacer une pièce vers une case voisine vide, ou il peut sauter par dessus une pièce voisine, amie ou ennemie, pourvu que l'espace situé derrière soit libre et accessible. On peut enchaîner plusieurs sauts successifs.

### Captures

Les captures peuvent être faites de plusieurs façons différentes. Les pièces capturées sont immédiatement enlevées du jeu. Une pièce est capturée

- a. Si elle est prise au piège entre 2 pièces ennemis de la même couleur ;
- b. Si elle est prise au piège entre 2 pièces ennemis de couleurs différentes (dans le jeu à 4 joueurs les deux pièces servant à la conquête doivent bien sûr être alliées) ;
- c. Si elle est prise au piège entre une pièce ennemie et le bord de l'île - c'est-à-dire, le bord extérieur du tablier de jeu ;
- d. Si elle est prise au piège entre une pièce ennemie et un château ennemi.

Une pièce qui vient de provoquer une capture peut être immédiatement déplacée à nouveau si, ce faisant, elle peut réaliser une autre capture. Ainsi plusieurs captures peuvent être faites à la suite. En outre, il est parfois possible de capturer 2 ou 3 pièces simultanément. D'autre part, une pièce peut être placée sans danger entre des pièces ennemis, ou entre une pièce ennemie et le bord extérieur du tablier de jeu.

### Conquête de territoires

C'est l'**objectif principal**. Si vous avez au moins une de vos pièces sur un territoire qui est complètement libre de pièces ennemis - et si c'est à votre tour de vous déplacer - vous pouvez revendiquer ce territoire et placer un château sur n'importe quel point vide de ce territoire.

Pour conquérir un territoire déjà en possession d'un autre joueur (donc marqué d'un château), vous devez soit capturer toutes les pièces ennemis, soit capturer le château. Dans l'un ou l'autre cas le château ennemi est enlevé et remplacé par un des vôtres sur n'importe quelle case vide de ce territoire. Le château capturé est rendu à son propriétaire.

Attention à ne pas prendre possession de territoires trop faibles qui pourraient devenir une proie facile pour les adversaires.

### Châteaux

Les châteaux indiquent la possession de territoires. Ils ressemblent aux autres pièces, sauf qu'ils ne peuvent pas se déplacer. Ils peuvent être sautés, participer à des captures ou être capturés. Quand un château est capturé, le territoire est perdu. Il est donc important de choisir avec soin le point sur lequel un château est placé et aussi maintenir toujours au moins une pièce défensive dans son voisinage.

### Fin du jeu

Le jeu se termine dès qu'un joueur a 3 châteaux sur 3 territoires vaincus. Lorsque 4 joueurs participent, le jeu se termine quand deux alliés 5 châteaux sur 5 territoires vaincus.