

Loot®



10+

2/4

35 MIN

PRINCIPE ET BUT DU JEU

Dans *Loot*, vous amassez des ressources et capturez des bâtiments pour développer votre fjord. Complétez vos drakkars et terminez vos chantiers pour augmenter vos points de victoire. Devenez le Jarl de tous les vikings en rapportant le plus de richesses !

LEXIQUE

Loot : terme anglais signifiant « butin ». Il désigne, dans les jeux vidéo, l'action de ramasser un trésor.

Fjord : ancienne vallée glaciaire envahie par les eaux marines.

Jarl : titre de noblesse, au moyen âge, dans les royaumes scandinaves.

MATÉRIEL



43 tuiles Bâtiment
(18 maisons, 16 tours et 9 châteaux)



12 boucliers



4 fjords



15 tuiles Chantier
(5 ports maritimes, 5 autels des divinités et 5 palais du Jarl)



1 bloc de score

4 tuiles Territoire (recto/verso)



52 vikings
(13 de chaque couleur)



1 tuile Trophée



1 tuile Mer



1 sac
(pour ranger et piocher les drakkars)



5 trophées



90 ressources
(haches, bois, moutons et or)



30 drakkars
(6 bois, 6 moutons, 4 or, 5 maisons, 5 tours et 4 châteaux)

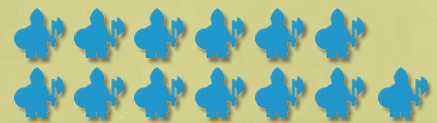
MISE EN PLACE

- 1 Piochez autant de tuiles Territoire que de joueurs et assemblez-les afin de constituer le plateau de jeu. Assemblez 2 tuiles Territoire en reliant toutes les encoches d'un même bord.
- 2 Placez 2 maisons, 2 tours et 3 châteaux sur leurs emplacements correspondants du plateau de jeu.
- 3 Reliez la tuile Trophée à un bord du plateau. Placez les 5 trophées, par ordre croissant, sur cette tuile.
- 4 Reliez la tuile Mer à un bord du plateau. Mettez les 30 drakkars dans le sac, mélangez-les et piochez-en 5. Placez-les, face drakkar visible, sur chacune des cases de cette tuile.
- 5 Constituez une réserve avec les ressources (haches, bois, moutons et or) à côté du plateau de jeu.
- 6 Chaque joueur **choisit une couleur** et récupère les éléments suivants : 1 fjord, 13 vikings et 3 boucliers. Placez les boucliers sur les emplacements dédiés du fjord.
- 7 Mélangez chaque type de chantier séparément et distribuez au hasard un chantier de chaque type aux joueurs. Chaque joueur les place sur les emplacements dédiés de son fjord, côté ressources et bâtiments visible.
- 8 Le joueur qui habite le plus au nord commence la partie.

1 ASSEMBLER LE PLATEAU DE JEU



EXEMPLE DE MISE EN PLACE POUR 3 JOUEURS



LES RESSOURCES

Chaque ressource est associée à une case. Elles permettent de valider les drakkars et de terminer les chantiers (voir pages 6 et 7). Le bois, les moutons et l'or rapportent des points de victoire. Les haches sont utilisées pour prendre un trophée (voir page 7).



Valeurs de départ



Forêt et bois



Prairie et moutons



Montagne et or



Champ de bataille et haches

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

La partie se joue dans le sens des aiguilles d'une montre. Les joueurs jouent à tour de rôle jusqu'à épuisement des vikings.

TOUR D'UN JOUEUR

À votre tour, vous effectuez la ou les actions suivantes :

Obligatoire ● Poser un viking

Conditionnelle ● Capturer un bâtiment
● Terminer un chantier

Facultative ● Choisir un drakkar
● Utiliser un bouclier
● Prendre un trophée

POSER UN VIKING (OBLIGATOIRE)

Pour poser un viking, vous devez respecter les deux conditions suivantes :

- Il doit être posé sur une **case ressource** qui ne contient aucun viking.
- Il doit être adjacent à un autre viking (peu importe sa couleur) ou à un drakkar.

Prenez ensuite la ressource correspondante dans la réserve et placez-la sur une case vide de votre fjord. Cette ressource ne pourra plus être déplacée.

Puis vérifiez si vous capturez un bâtiment (voir ci-dessous).

Si vous n'avez plus aucun viking, vous passez votre tour.

CAPTURER UN BÂTIMENT (CONDITIONNEL)

Chaque bâtiment possède sa propre règle de capture (voir page 5).

Vous pouvez capturer plusieurs bâtiments (identiques et/ou différents) en posant votre viking.

Chaque bâtiment que vous récupérez est placé sur une case vide de votre fjord. Ce bâtiment ne pourra plus être déplacé.

EXEMPLE



Astrid pose son viking sur un champ de bataille (il est adjacent à un autre viking). Elle gagne une hache qu'elle place dans son fjord. Puis Astrid vérifie si elle a capturé un bâtiment (voir page 5).

Note : si, lorsque vous capturez un bâtiment, il n'y a plus (ou plus assez) de tuiles, vous ne récupérez rien (ou ce qu'il reste).

Important : si vous n'avez plus aucune case vide dans votre fjord, vous ne pouvez plus rien récupérer.

LES BÂTIMENTS

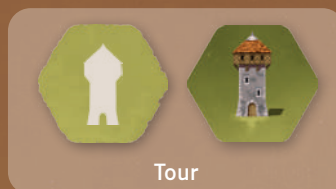
Il existe 3 types de bâtiments différents : les maisons, les tours et les châteaux.
Ils permettent de terminer les chantiers (voir page 7) et rapportent des points de victoire.



Valeurs de départ



Maison



Tour



Château



CAPTURER LES MAISONS

Chaque fois que vous posez un viking adjacent à une maison, vous récupérez une tuile de cette maison.



Le viking d'Astrid est adjacent à deux maisons, Astrid récupère une tuile de chaque maison et les place dans son fjord.



CAPTURER LES TOURS

Lorsque vous reliez 2 tours avec des vikings de votre couleur, vous récupérez une tuile de chacune de ces deux tours. Vous pouvez capturer plusieurs fois une même tour **mais seulement** si vous la reliez à une **nouvelle** tour.



Ragnar relie deux tours, il récupère une tuile de chacune des deux tours.
Ragnar relie une nouvelle tour ① à une tour qu'il a déjà reliée ②. Il gagne une tuile de la nouvelle tour ① et une autre tuile de celle qu'il avait déjà reliée ②.



CAPTURER LES CHÂTEAUX

Lorsque vous constituez une chaîne de 4 vikings de votre couleur, dont au moins un est adjacent à un château, vous récupérez une tuile de ce château. Pour capturer une autre tuile de ce château, votre chaîne doit passer à 8 vikings, et à 12 vikings pour en capturer une dernière.



Hilda crée une chaîne de 4 vikings dont au moins 1 est adjacent à un château. Elle capture donc une tuile de ce château et la place dans son fjord.



Plus tard dans la partie, Hilda passe sa chaîne de 4 vikings à 8 vikings. Elle capture donc une deuxième tuile de ce château ①. Mais comme en plus, le viking qu'elle vient de poser est adjacent à un autre château, elle capture aussi deux tuiles de ce château ②. Une première car sa chaîne comporte au moins 4 vikings et une deuxième car sa chaîne est de 8 vikings. Hilda a gagné un total de 3 Châteaux avec ce coup.

LES DRAKKARS

Les drakkars représentent le commerce des ressources, ils permettent d'augmenter la valeur en points de victoire des ressources et des bâtiments.



- 1 Les 3 ressources adjacentes à posséder pour le valider.
- 2 La ressource ou le bâtiment qui reçoit un bonus de points de victoire.
- 3 La valeur de ce bonus.

Retrouvez la quantité exacte de chaque drakkar en dernière page des règles.



CHOISIR UN DRAKKAR (FACULTATIF)

À la fin de votre tour, vous pouvez choisir **un et un seul** drakkar. Placez-le ensuite sur une case vide de votre fjord.

Piochez un nouveau drakkar dans le sac et placez-le, face drakkar visible, sur l'emplacement vacant de la tuile Mer.

Chaque drakkar apporte un bonus à une ressource ou à un bâtiment lorsqu'il est validé. Pour valider un drakkar, vous devez :

- Posséder les trois ressources demandées adjacentes au drakkar.

Une fois le drakkar validé, retournez-le pour afficher le bonus qu'il vous rapporte.

Attention ! À la fin de la partie, chaque drakkar non validé fait perdre 5 points de victoire.

Note : les ressources sont disposées librement autour du drakkar.

EXEMPLE



Astrid gagne un mouton et le place à côté de son drakkar. Comme elle possède aussi un or et un bois adjacents au drakkar, elle le valide et retourne le drakkar pour afficher son bonus. Chacun de ses moutons lui rapporte désormais 2 points de victoire supplémentaires.

Astuce : vous pouvez utiliser vos ressources pour valider plusieurs drakkars différents, à vous de bien les placer afin d'en valider un maximum !



UTILISER UN BOUCLIER (FACULTATIF)

Lorsque vous posez un viking, vous pouvez également utiliser un ou plusieurs de vos boucliers. Chaque bouclier est à usage unique et vous donne un avantage quand vous l'utilisez :



Posez immédiatement un second viking en respectant les règles de pose.



Posez votre viking sur une case ressource où se trouve un autre viking.



Lorsque vous posez votre viking, gagnez deux ressources au lieu d'une.

Une fois le bouclier utilisé, retournez-le pour indiquer qu'il ne sera plus disponible pour le reste de la partie.

LES CHANTIERS

Votre fjord comprend trois chantiers différents. Ils rapportent des points de victoire lorsque vous les terminez.



Valeurs des chantiers



Port maritime



Autel des divinités



Palais du Jarl

Les ressources et les bâtiments demandés pour la construction

Rappel des points de victoire

TERMINER UN CHANTIER (CONDITIONNEL)

Lorsque vous récupérez des ressources et des bâtiments, vous pouvez les placer de façon à terminer l'un de vos trois chantiers.

Les chantiers fonctionnent comme les drakkars. Pour terminer un chantier vous devez :

- ◆ Posséder les ressources et les bâtiments demandés adjacents au chantier.

Lorsque vous terminez un chantier, retournez sa tuile côté illustration.

Note : les ressources et les bâtiments sont disposés librement autour du chantier.

EXEMPLE



Olaf vient de gagner un bois et une maison. Il choisit de les placer autour de son chantier. Ayant toutes les conditions requises, il est donc terminé et peut être retourné côté illustration.

PRENDRE UN TROPHÉE (FACULTATIF)

À la fin de votre tour, vous pouvez prendre un trophée.

Attention, vous ne pourrez prendre qu'un seul trophée pour toute la partie et chaque trophée est unique.

À vous de le prendre au moment le plus opportun mais ne traînez pas trop !

Pour prendre un trophée, vous devez posséder **au moins autant de haches** qu'indiqué sur le trophée, peu importe où elles se trouvent dans votre fjord.

Puis, vous placez le trophée côté points de victoire sur son emplacement dans votre fjord.

EXEMPLE



À la fin de son tour Ragnar possède 5 haches **1** dans son fjord et souhaite prendre un trophée **2**. Comme Astrid a précédemment pris le trophée nécessitant 5 haches, Ragnar doit se contenter de celui qui nécessite 4 haches **3** pour marquer 10 points de victoire en fin de partie.



Nombre de haches

Points de victoire

FIN DE LA PARTIE

Une fois tous les vikings joués, l'heure est au sacre du prochain Jarl.

À l'aide du bloc de score, chaque joueur procède au calcul de ses points de victoire de la manière suivante :

- Ajoutez à la valeur de départ de vos châteaux les éventuels bonus château que vous possédez. Puis multipliez cette valeur par le nombre de châteaux que vous possédez.
- Répétez ce processus pour vos tours, vos maisons, votre or, vos moutons et votre bois.
- Additionnez les points de victoire des chantiers que vous avez terminés.
- Ajoutez les points de votre éventuel trophée.
- Enfin, pour chaque drakkar que vous n'avez pas complété, perdez 5 points de victoire.

Le joueur ayant le plus de points remporte la partie et devient *Jarl de tous les vikings*.

En cas d'égalité, c'est le joueur avec le plus puissant trophée qui remporte la partie.

Sinon, la victoire est partagée.



Hilda possède 2 bonus château (+ 3 et + 4) et 3 châteaux. Elle commence par ajouter la valeur de ses bonus à la valeur de départ des châteaux (4) pour un total de 11 (4 valeur de départ + 3 bonus + 4 bonus). Puis elle multiplie cette valeur (11) par le nombre de château qu'elle possède (3). Hilda a donc $11 \times 3 = 33$ points de victoire pour ses châteaux.

LES DRAKKARS

DRAKKARS CHÂTEAUX



DRAKKARS MOUTONS



DRAKKARS OR



DRAKKARS BOIS



DRAKKARS TOURS



DRAKKARS MAISONS



Charles Chevallier
Laurent Escoffier
Naïade



**DONNEZ
OU
RECYCLEZ**
ASSOCIATION OU MAGASIN OU DÉCHÈTERIE
Adresses sur quefairedemesdechets.fr



ATTENTION ! Ne convient pas à un enfant de moins de 3 ans. Présence de petits éléments susceptibles d'être ingérés.

Données et adresse à conserver : 11-2023



© & © Gigamic 2023



ZAL Les Garennes
F62930 WIMEREUX - France
www.gigamic.com