# VIXING





10 à 15 minutes



à partir de 5 ans



2 à 6 joueurs

# Présentation

Dans ViXing, les vikings sont affamés! Usez de ruse et d'habileté pour faire tomber le garde-manger et prendre possession des délicieux mets qui s'y cachent. Joyeux festin!

# But du jeu

Pour remporter la partie et festoyer en toute quiétude, prenez possession de tous les vikings présents sur le terrain de jeu, puis faites tomber le garde-manger!

# Matériel requis

9 DiXes répartis de la façon suivante :



2 DiXes, placés l'un sur l'autre, pour former le garde-manger.



6 DiXes qui endosseront le rôle des vikings.



1 DiXe utilisé comme « lanceur ». Il représente le pouvoir charismatique du joueur.

#### Mise en place



Placez 2 DiXes, l'un sur l'autre, au milieu du terrain de jeu, votre garde-manger est prêt. Les joueurs se placeront sur deux côtés opposés.



Positionnez 3 DiXes (leur face personnage visible) de chaque côté du garde-manger, à une distance d'environ une main (à plat) de ce dernier. Espacez bien vos vikings les uns des autres afin de former une ligne couvrant le bord du terrain. Par la suite, les vikings vont changer de place mais on considère que cette ligne existe toujours, on parlera alors de « ligne imaginaire ».

Précision : on considère que le camp d'un joueur s'étend de la ligne formée par ses vikings jusqu'au garde-manger.

# Déroulement du jeu

À l'aide d'une pichenette, le joueur qui réussira à placer un viking au plus près du garde-manger (sans le toucher) débute la partie.

Vous pouvez également désigner le premier joueur en faisant le concours du meilleur cri de viking en colère!

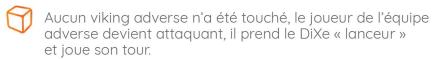
Précision : une pichenette est un tir réalisé du bout des doigts, comme lorsque l'on projette une bille.

Durant un tour de jeu, il y a toujours un joueur attaquant et un joueur défenseur.

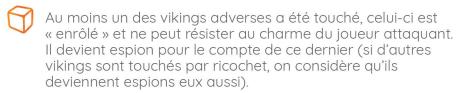
# 1. Le tir de l'attaquant

Le joueur attaquant prend le DiXe « lanceur » et le positionne au même niveau que ses vikings (sur la même ligne) et doit, à l'aide d'une pichenette, tenter de toucher l'un des vikings adverses.

#### 3 cas sont possibles:







**Attention**: ne pas bouger les vikings espions, ils restent là où ils s'arrêtent. On passe maintenant au choix du pouvoir par le joueur défenseur.

Exemple: Julien réalise son premier tir, il réussit à toucher un viking adverse. Ce dernier ricoche et touche un autre viking adverse. On considère que les 2 vikings adverses sont enrôlés et deviennent espions pour le compte de Julien ou de son équipe. Laurent doit maintenant se défendre et passe à la phase « choix du pouvoir ».

# 2. Le choix du pouvoir de défense

Le joueur défenseur regarde quels sont les symboles visibles sur les vikings devenus espions et déclenche le pouvoir de défense de son choix.

**Attention,** il n'est possible d'activer qu'un seul pouvoir par tour : se référer à la section **« Les pouvoirs ».** 

Précision : si durant le tir de l'attaquant, un viking adverse sort du terrain de jeu, le joueur défenseur doit relancer ce DiXe, le replacer, où il le souhaite, sur la ligne imaginaire de ses vikings et peut activer son pouvoir.

### 3. Le bannissement des espions

Afin d'éviter toute tentative d'espionnage, le joueur défenseur doit maintenant renvoyer, toujours à l'aide d'une pichenette, tous les vikings devenus espions vers le camp de l'adversaire.

Suite au bannissement, 2 cas sont possibles :



Si le viking espion atterrit dans le camp du joueur attaquant alors il reste où il est, on ne doit pas le bouger.



Si le viking espion sort du terrain de jeu ou n'atteint pas le camp du joueur attaquant, alors ce dernier peut le placer, où il le souhaite, dans son camp.

Astuce : afin de protéger son viking espion d'un futur « enrôlement » par l'adversaire, le joueur attaquant a tout intérêt à le placer à l'abri, derrière le garde-manger.
Attention, vous n'avez cependant pas le droit de placer le viking espion à une distance de moins d'1 DiXe du garde-manger.

Les vikings adorent jouer les acrobates et grimpent sur les épaules des autres pour former des « tours de vikings ».

Durant la phase « bannissement des espions », lorsque le joueur défenseur touche, durant son tir de renvoi, un des vikings du joueur attaquant, on place alors le viking touché au-dessus du viking espion.

Précision : si le viking espion touche, par ricochet, plusieurs vikings du joueur attaquant, on forme alors une tour avec tous les vikings touchés .

**Attention**, il n'est pas possible de former une tour de vikings si le viking espion sort malencontreusement du terrain de jeu ou s'il n'atterrit pas dans le camp du joueur attaquant. Dans ce cas, comme à son habitude, le joueur attaquant peut placer le viking espion, où il le souhaite, dans son camp.

# Fin de partie

Pour remporter la victoire, il faut avoir réuni les 2 conditions suivantes :

- 1. Avoir pris possession des 6 vikings du jeu
- 2. Faire tomber le garde-manger.

Dès qu'un joueur réussit à enrôler les 6 vikings du jeu, il peut immédiatement essayer de faire tomber le garde -manger avec le DiXe « lanceur », toujours en faisant bien attention de le tirer depuis la ligne imaginaire de ses vikings.

S'il parvient à le renverser, le joueur remporte la victoire!

Rappel: si le garde-manger tombe par erreur durant la partie, c'est le joueur à l'origine du tir qui perd ou fait perdre son équipe.

Exemple: Julien a enrôlé 5 vikings et fait malencontreusement tomber le garde-manger. La partie s'arrête immédiatement. Julien perd la partie car il n'a pas réussi à enrôler, à temps, le 6ème viking restant en jeu. Laurent remporte donc la partie.







Déplacez un viking adverse, où bon vous semble, dans le camp de l'adversaire.

**Astuce**: vous pouvez placer ce dernier sur un autre viking pour former une tour.



Vous pouvez choisir n'importe quel pouvoir.



Le joueur attaquant doit immédiatement renvoyer un de ses vikings vers votre camp, comme s'il s'agissait d'un bannissement.



Vous pouvez placer un de vos vikings où vous le souhaitez dans votre camp.

Vous avez aussi la possibilité de réduire d'un étage une tour en enlevant le viking acrobate du dessus.



Au prochain tour, pendant la phase « tir de l'attaquant », le joueur adverse devra fermer les yeux, compter à voix haute pendant 5 secondes, puis tirer à l'aveugle.



Pour bannir le viking espion dont la face est tombée sur « Aum », vous avez le droit de réaliser la pichenette 2 fois de suite pour le placer au mieux dans le camp adverse.



Au prochain tour, le joueur adverse n'aura pas le droit d'utiliser sa main dominante pour tirer.

Ainsi, les droitiers utiliseront leur main gauche et les gauchers, leur main droite.



Au prochain tour, pendant la phase « tir de l'attaquant », placez le DiXe « lanceur » au même niveau que le garde-manger, puis tirez.



Au prochain tour, vous jouez 2 fois de suite l'étape « tir de l'attaquant ».

Attention, le pouvoir de défense ne peut pas être activé après le 1er tir. On le déclenchera seulement après le 2ème tir et une seule fois.



Rien ne se passe.



### Variantes de jeu



Variante pour les plus petits : vous pouvez jouer sans appliquer les pouvoirs.



Variante à 4 ou 6 joueurs : formez 2 équipes de 2 ou de 3, l'ordre de jeu se fera de la façon suivante : un premier joueur d'une équipe débute la partie, puis c'est au tour d'un des joueurs de l'équipe adverse et ainsi de suite.