



Notez que cette version ne contient que le texte et sera habillée visuellement de la même manière que la version EN ici :

<https://drive.google.com/file/d/0B5F41kEnuYxwbk5xUml1TkxPSUE/view>

But du jeu

Dans *Vikings Gone Wild*, les joueurs sont chefs de clans et se battent les uns contre les autres pour prouver aux dieux qui est le meilleur.

Vous gagnerez des Points de Victoire principalement en attaquant les autres joueurs, en réussissant à défendre votre village, en faisant évoluer votre Hôtel de Ville ou en accomplissant des missions. La partie prend fin lorsqu'un joueur obtient 30 ou 40 Points de Victoire, en fonction du nombre de joueurs. Mais le vainqueur final est connu une fois que les 24 points de bonus ont été attribués.

Au cours de chaque tour, vous jouez les cartes de votre deck pour **acheter** des unités ou des défenses, **construire** des bâtiments et **attaquer** les autres joueurs. Vous devrez trouver le bon équilibre entre investir dans votre économie (bâtiments, cartes spéciales) et développer votre armée !

Contenu

- * 1 plateau de jeu
- * 4 cartons de joueur
- * 220 cartes

- 4 decks de départ de 10 cartes (6 Bière, 2 Or et 2 Guerriers Vikings)
- 18 cartes d'unités (8 Archers Elfes, 6 Broyeurs d'Os, 4 Cochonators)
- 14 cartes de défense (6 Canons, 4 Tours Poulet, 4 Canons à Moutons)
- 52 cartes de construction (12 Fabriques d'Or, 12 Brasseries, 16 Réserves, 6 Drakkars, 6 Tavernes)
- 40 cartes Rivière d'Odin
- 12 cartes Faveur Divine
- 12 cartes Hôtel de Ville (3 Niveau 1, 3 Niveau 2, 3 Niveau 3)
- 20 cartes de mission
- 8 cartes bonus
- 4 cartes Aide
- * 25 disques de ressources jaune (Or)
- * 25 cubes de ressources marron (Bière)
- * 20 jetons construction/dégâts
- * 1 jeton premier joueur
- * 4 jetons de joueur

Mise en place

Vikings Gone Wild : The Board Game peut se jouer de 2 à 4 joueurs.

Mise en place pour chaque joueur

- Chaque joueur reçoit un plateau individuel et choisi un jeton. Les pions sont placés sur la case départ de l'échelle de points.
- Chaque joueur reçoit 3 cartes Hôtel de Ville (une de chaque Niveau : 1, 2 et 3). Les joueurs placent alors la carte Niveau 1 face visible et les autres en dessous.
- Les cartes de mission doivent être séparées en 2 piles. Une pile avec uniquement les cartes de mission à 1 point et une pile avec toutes les autres cartes de mission à 2 et 3 points. Mélangez les deux piles séparément. Chaque joueur choisit 2 missions de la pile à 1 point au hasard. Placez ensuite la pile avec les cartes de mission à 2 et 3 points sous la pile des missions

à 1 point. Placez la pile de cartes de missions sur le côté du plateau afin que tous les joueurs puissent y piocher par la suite.

- Chaque joueur reçoit un deck de départ qui contient 6 cartes **Bière**, 2 cartes **Or** et 2 cartes **Guerrier**.

Mise en place du plateau

- Placez les cartes unité, défenses et bâtiments face visible sur leurs emplacements respectifs sur le plateau.
- Mélangez les cartes du deck de la Rivière d'Odin et retournez 5 cartes face visible sur les emplacements du plateau, mettez ensuite les cartes restantes du deck de la Rivière d'Odin

sur l'emplacement prévu (en haut à gauche du plateau).

- Mélangez le deck de Faveurs Divines et placez deux cartes face visible sur l'emplacement correspondant, puis placez le reste du deck à gauche.
- Mélangez les cartes bonus et mettez les 4 premières cartes à l'endroit prévu à cet effet. Laissez le reste des cartes dans la boîte.
- Placez les jetons de dégâts/construction et les cubes/disques de ressources tout autour du plateau afin que tous les joueurs puissent y accéder.

Comment Jouer

Tour de jeu

Un tour de jeu est divisé en cinq phases :

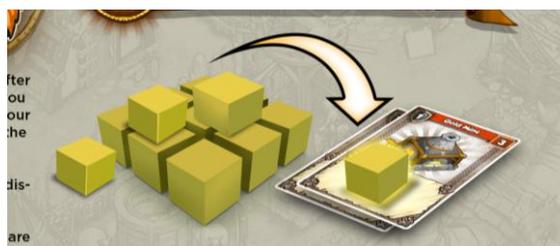
- * Phase de Production
- * Phase de Pioche
- * Phase de Joueur
- * Phase de Stockage
- * Phase de Fin de Tour

1. Phase de Production

Pendant cette phase, chaque joueur place un cube de Bière et un disque d'Or sur chaque Brasserie et Fabrique d'Or qu'il possède. Ces ressources sont utilisables pendant le tour, tout comme jouer une carte Bière ou Or.

Note : On ne peut pas placer plus d'une ressource sur une carte Brasserie ou Fabrique d'Or !

Exemple : Vincent a deux Fabriques d'Or et une Brasserie. Par conséquent, il produit 2 disques d'Or et 1 cube de Bière pendant son tour.



2. Phase de Pioche

Pendant cette phase, chaque joueur pioche 5 cartes. Si un joueur possède une ou plusieurs Tavernes, ils piochent une carte supplémentaire par Taverne.

Exemple : Vincent a 2 Tavernes, il tire donc 7 cartes (5 + 1 par Taverne)

Si le joueur a conservé une carte du tour précédent grâce à un Drakkar, cette carte ne compte pas dans la phase de pioche.

Exemple : Vincent a 2 Tavernes et gardé une carte du dernier tour grâce à son Drakkar. À la fin de la phase de pioche, il a 8 cartes en main (5 + 2 Tavernes + 1 qu'il a gardé du tour précédent grâce à son Drakkar).

3. Phase de Joueur

Pendant cette phase, tous les joueurs vont jouer l'un après l'autre en commençant par le premier joueur.

Ils peuvent effectuer **5 types d'actions différentes** :

- Acheter des cartes Unités, de Défenses ou de la Rivière d'Odin
- Construire des Bâtiments
- Améliorer son Hôtel de Ville
- Attaquer
- Accomplir une mission

Les joueurs jouent les uns après les autres dans le sens des aiguilles d'une montre autour de la table, en commençant par le premier joueur.

Il n'y a pas de limite ou d'ordre défini pour les actions qu'un joueur peut effectuer pendant un tour.

Le joueur peut construire, attaquer et acheter dans l'ordre de son choix et à sa convenance.

• 3.1 Achat de Cartes d'Unités, de Défense ou de la Rivière d'Odin

Le joueur peut acheter des cartes d'Unités, de défense et de la Rivière d'Odin si elles sont retournées, la seule limite étant le nombre de ressources que le joueur a à sa disposition pour effectuer ses achats pendant son tour.

Chaque carte que vous pouvez acheter a un prix fixé en Or, en Bière, ou les deux.

Dans l'exemple ci-dessous, le Cochonator coûte 4 Bière et 3 Or.



Le joueur peut acheter des cartes en utilisant des cartes de ressources qu'il a en main ou avec les cubes/disques de ressources de ses Réserves d'Or ou de Bière. Pour ce faire, il doit

payer le nombre de ressources équivalent au prix d'achat de la carte (indiqué en haut à droite de la carte).

Une carte ne peut pas être jouée au cours du tour où elle est achetée. **Lorsque vous achetez une carte, placez-la avec les cartes que vous avez jouées pendant le tour. Ne prenez jamais la carte directement en main.**

Exemple : Vincent veut acheter un Archer Elfe qui coûte 3 Bière. Il joue 2 cartes Bière de sa main et 1 cube Bière de sa Brasserie. Il place les cartes Bière, le cube et la carte Archer Elfe devant lui avec les autres cartes qu'il a jouées au cours de ce tour.

Remarque sur la Rivière d'Odin

Si un joueur achète une carte de la Rivière d'Odin, toutes les cartes restantes qui étaient à gauche de la carte achetées sont déplacées vers la droite afin que l'espace vide de la Rivière d'Odin soit immédiatement occupé par la carte du haut du paquet Rivière D'odin. Le joueur peut encore acheter une carte qui vient d'être retournée s'il dispose de suffisamment de ressources.

• 3.2 Construction de Bâtiments

Contrairement à toutes les autres cartes, les Bâtiments sont permanents. Par conséquent, ils ne doivent pas être mélangés avec les autres cartes des joueurs et rester en face d'eux pendant toute la partie.

Comme les autres cartes à acheter, les Bâtiments ont un prix d'achat en Or et/ou en Bière (indiqué dans le coin supérieur droit de la carte).

Lorsqu'un joueur achète un bâtiment pendant son tour, il place la carte en face de lui et y pose un jeton de construction. Cela entraîne deux choses : **ce bâtiment ne peut être ni utilisé ni attaqué pendant ce tour.** Le bâtiment devient actif au début du tour suivant, lorsque le jeton de construction est retiré.

Un joueur ne peut pas construire le même type de bâtiment plus de 3 fois par partie.

La limite maximale de bâtiments qui peuvent être construits est déterminée par le niveau de l'Hôtel de Ville du joueur.

• 3.3 Amélioration de l'Hôtel de Ville

L'Hôtel de Ville est le cœur du village de chaque joueur. C'est lui qui détermine la taille maximale du village.

- **Avec un Hôtel de Ville de Niveau 1**, le village du joueur est limité à un maximum de 5 bâtiments (sans compter l'Hôtel de Ville).
Pour améliorer l'Hôtel de Ville au Niveau 2, le joueur doit dépenser 5 Or, le même prix que le prix d'achat d'une carte. Après avoir amélioré son Hôtel de Ville, le joueur retourne la carte Hôtel de Ville Niveau 2 face visible et y pose un jeton de construction. L'Hôtel de Ville Niveau 2 n'est pas actif avant le tour suivant, comme pour tous les bâtiments, jusqu'à ce que le jeton de construction soit retiré. Les autres joueurs ne peuvent pas attaquer l'Hôtel de Ville pendant ce tour.
- **Avec un Hôtel de Ville Niveau 2**, le joueur peut avoir jusqu'à 8 bâtiments dans son village.
- **Avec un Hôtel de Ville Niveau 3**, il n'y a plus de limite au nombre de bâtiments du village du joueur. Il est toutefois impossible d'avoir plus de 3 bâtiments d'un même type. Lorsqu'un Hôtel de Ville passe au Niveau 3, le joueur reçoit instantanément 5 Points de Victoire.

• 3.4 Attaquer

Pendant son tour, le joueur peut attaquer le(s) bâtiment(s) d'un autre joueur et/ou attaquer un Mort-Vivant.

Afin de réussir une attaque contre un bâtiment ou un Mort-Vivant, la valeur d'attaque d'au moins une unité doit être égale ou supérieure à la valeur de défense de la cible.

Une unité ne peut attaquer qu'une seule cible. La valeur d'attaque d'une unité ne peut pas être divisée pour attaquer deux bâtiments ou deux Morts-Vivants.

a. Attaquer un Autre Joueur

Vous n'attaquez pas un joueur directement, vous attaquez ses bâtiments.

Vous pouvez uniquement attaquer un joueur par tour.

Vous pouvez uniquement attaquer un joueur qui n'a pas déjà été attaqué pendant ce tour.

Exception : Un joueur peut être dans l'impossibilité d'attaquer l'un des autres joueurs, car ils ont tous déjà été attaqués. Dans ce cas, et dans ce cas seulement, le joueur est autorisé à attaquer n'importe quel bâtiment qui n'a pas déjà été attaqué.

Seuls les Unités et les Héros peuvent attaquer les bâtiments.

Chaque bâtiment a une valeur de défense. Pour réussir une attaque, la valeur d'attaque du Héros ou de l'Unité doit être égale ou supérieure à celle de défense du bâtiment. Vous pouvez utiliser autant d'unités que vous voulez pour attaquer un bâtiment, mais vous ne pouvez pas diviser la valeur d'attaque de vos Unités pour attaquer plusieurs bâtiments.

Il est recommandé d'attaquer un seul bâtiment à la fois pour un meilleur déroulement du tour. Vous pouvez néanmoins attaquer tous les bâtiments en même temps si vous le souhaitez.

Lorsque vous réussissez une attaque, un marqueur de dégâts est placé sur ce bâtiment. Cela entraîne 2 choses :

- Le marqueur permet de compter les Points de Victoire et indique que le bâtiment ne peut plus être attaqué pendant ce tour.
- Un joueur dont les bâtiments ont un ou

plusieurs marqueurs de dégâts ne peut plus être attaqué pendant ce tour.

ATTENTION : Un bâtiment avec un marqueur de dégâts n'est pas détruit. Il peut toujours être utilisé par son propriétaire.

Exemple : Vincent attaque la Fabrique d'Or de Marie avec son Guerrier Viking. La valeur de défense de la Fabrique d'Or est de 1. La valeur d'attaque du Guerrier est de 1. La valeur d'attaque est au moins égale à celle de la défense, l'attaque est donc réussie. Marie place un jeton de dégâts sur sa Fabrique d'Or.

Plus le joueur réussit d'attaques de bâtiments pendant le tour, plus il obtient de Points de Victoire (voir tableau).

Nombre de bâtiments endommagés	Nombre de Points de Victoire
1	1
2	3
3	5
4	7
5	9
6	11
7	13

Récompenses d'Attaque Supplémentaires



Certains bâtiments ont un ou plusieurs symboles sous leur valeur de défense. Ils indiquent les récompenses pour dommages supplémentaires. Ces bâtiments étant plus résistants aux attaques, l'assaillant reçoit les récompenses ci-dessous en plus des autres Points de Victoire gagnés en réussissant son attaque.

Si la récompense pour dommages est un symbole de Point de Victoire, l'attaquant

victorieux reçoit le nombre de Points de Victoire indiqué. Si le symbole est un cube/disque, le joueur en récupère dans la réserve du propriétaire du bâtiment (si les Réserves d'Or ou de Bière du défenseur sont vides, l'attaquant ne gagne pas de ressource). Si le symbole est une Faveur Divine, le joueur peut choisir une carte Faveur Divine (cf. section « Cartes de Faveur Divine »).

b. Comment vous défendre contre un autre joueur

Vous ne défendez pas vos bâtiments pendant votre tour, mais pendant le tour de votre assaillant.

Pour vous défendre contre un autre joueur, vous devez avoir des cartes de défense en main que vous avez achetées lors des tours précédents.

Quand un joueur attaque l'un de vos bâtiments, vous pouvez jouer une ou plusieurs cartes de Défense pour augmenter la valeur de défense du bâtiment attaqué. Si la valeur de la défense combinée à celle du bâtiment et de la carte Tour de Défense est supérieure à la valeur d'attaque, l'attaquant est repoussé.

Si une attaque est repoussée, le défenseur gagne un nombre de Points de Victoire égal au nombre de cartes d'attaque de son adversaire.

ATTENTION : Après une attaque repoussée sur un bâtiment, l'attaquant ne peut pas ajouter plus de cartes pour augmenter la valeur d'attaque totale. Il faut prévoir à l'avance l'éventuelle défense.

Exemple : Vincent attaque l'Hôtel de Ville Niveau 1 de Marie avec 2 Archers Elfes. L'hôtel de ville a une valeur de défense égale à 4, et les Archers ont une valeur d'attaque de 2 chacun soit un total de 4. Mais Marie place une carte Canon sur son Hôtel de Ville ce qui ajoute +2 à sa défense,

sa valeur de défense est donc de 6 contre une valeur d'attaque de 4. Vincent est vaincu. Marie a battu deux cartes, elle gagne donc 2 Points de Victoire.

Si, après le tour de l'assaillant aucun des bâtiments du défenseur n'a été détruit, c'est une défense complète. Le défenseur gagne donc 1 Point de Victoire supplémentaire et place un pion dégâts sur son Hôtel de Ville pour signaler qu'il a déjà été attaqué pendant ce tour.

c. Attaquer les Morts-Vivants

Vous pouvez trouver des Morts-Vivants à deux endroits du plateau. Les premiers sont les Morts-Vivants de la Rivière d'Odin. Les seconds sont les Morts-Vivants toujours présents sur le plateau.

Vaincre les Mort-Vivants des cartes de la Rivière d'Odin vous permet d'obtenir une ressource indiquée sur le plateau et 1 Point de Victoire. Il est possible d'attaquer autant de Morts-Vivants que votre main le permet.

Si vous battez un Mort-Vivant du plateau, vous obtenez une ressource de votre choix.
ATTENTION : Chaque joueur ne peut attaquer qu'une seule fois les Morts-Vivants à chaque tour. Cette ressource peut être stockée.

● 3.5 Accomplir une Mission

Pendant la mise en place du jeu, chaque joueur reçoit deux cartes de mission.

Chaque carte de mission comporte un objectif à atteindre. Si vous parvenez à accomplir cette mission, vous pouvez l'annoncer aux autres joueurs et vous recevez immédiatement le nombre de Points de Victoire indiqué sur la carte. Ensuite, vous devez placer la carte de mission **face cachée** sur l'emplacement Mission Accomplie en bas à gauche de votre carton de joueur.

[Image]

Pendant la phase de pioche, si vous avez seulement une carte de mission, vous pouvez en piocher une autre.

Si plusieurs joueurs doivent piocher une carte de mission, c'est le premier joueur qui commence.

Note : Une fois par tour, un joueur peut payer 2 Or afin de changer sa carte de mission. Un joueur ne peut jamais avoir plus de 2 cartes de mission en même temps.

4. Phase de Stockage

Pendant cette phase, et uniquement pendant cette phase, les joueurs peuvent déplacer leurs ressources produites ou pillées vers leurs Réserves d'Or et de Bière. Si le joueur n'a pas de bâtiments de Réserves, la ressource produite pendant ce tour est perdue.

Pendant ce tour, si un joueur dispose de 4 ressources identiques dans une Réserve, il gagne 1 Point de Victoire.

5. Phase de Fin de Tour

Pendant cette phase de jeu, il se passe beaucoup de choses :

- Tous les joueurs se défaussent des cartes qu'ils ont jouées pendant ce tour.
- Tous les joueurs se défaussent également des cartes qu'ils n'ont pas jouées pendant ce tour (à moins que le joueur possède un Drakkar et veuille garder une carte).
- Tous les joueurs retirent tous les jetons de construction et de dégâts de leurs bâtiments.
- La carte la plus à droite de la Rivière d'Odin est défaussée face cachée sur la pile de défausse. Toutes les cartes face visible sont décalées vers la droite. Enfin, une nouvelle carte est ajoutée dans l'emplacement vide.

[Image]

- Le premier joueur du tour qui se termine donne le jeton de premier joueur au joueur sur sa gauche qui deviendra le nouveau premier joueur pour le prochain tour.

Le prochain tour peut commencer.

Fin de la Partie

La partie se termine lorsqu'un joueur a gagné un certain nombre de Points de Victoire. Ce nombre dépend du nombre de joueurs.

Deux joueurs : 40 Points de Victoire

Trois à quatre joueurs : 30 Points de Victoire

Lorsque, pendant un tour, un joueur atteint ou dépasse la limite de Points de Victoire, le tour en cours devient le dernier tour. Tous les joueurs peuvent jouer et terminer leur tour normalement pour essayer de gagner le plus de Points de Victoire possible avant la fin du tour.

Règle complémentaire : Si votre groupe de joueur préfère les parties plus longues, vous pouvez augmenter le minimum de points à 40 voire même 50.

Points Bonus de Fin de Jeu

Pendant la mise en place du jeu, 4 cartes bonus ont été tirées.

Les joueurs vérifient s'ils remplissent les conditions pour gagner des points bonus. Si un seul joueur remplit les conditions d'une carte bonus, il gagne de 6 Points de Victoire supplémentaires. Si plus d'un joueur remplit les conditions d'une carte bonus, les 6 points sont divisés en parts égales (2 joueurs = 3 points chacun, 3 joueurs = 2 points, 4 joueurs = 1 point). Il en va de même pour toutes les cartes bonus.

Après le dernier tour et la répartition des points bonus, le joueur qui compte le plus de Points de Victoire remporte la partie.

En cas d'égalité entre plusieurs joueurs :

- Prenez les 6 cartes bonus qui sont restées dans la boîte de jeu lors de la mise en place ;
- Mélangez-les ;
- Choisissez-en une au hasard ;
- Les joueurs à égalité vérifient s'ils répondent aux conditions de la carte bonus ; et
- si c'est le cas d'un des joueurs, il gagne la partie. Si les deux ou aucun des joueurs ne répondent aux conditions de la carte bonus, ils sont toujours à égalité. S'ils sont toujours à égalité, tirez à nouveau une carte bonus.

- S'il y a encore égalité après avoir tiré toutes les cartes bonus, les deux joueurs remportent la partie.

Les Cartes de Faveur Divine

Les cartes de Faveur Divine sont les cartes les plus puissantes du jeu.

Vous ne pouvez pas acheter les cartes de Faveur Divine ; vous les gagnez.

Il y a 2 façons de gagner une carte de Faveur Divine :

- Lorsqu'un joueur atteint un certain nombre de Points de Victoire (5, 12 et 20 points de victoire) même si ce n'est pas son tour (s'il gagne ces points en défendant un bâtiment par exemple), ou
- en attaquant avec succès un Hôtel de Ville Niveau 2 ou Niveau 3.

Lorsqu'un joueur doit tirer une carte de Faveur divine, il prend la carte du dessus de la pile et choisit entre les 3 disponibles, 1 du haut de la pile et les 2 qui sont placées face visible. La carte choisie est placée dans la pile de défausse du joueur. Si le joueur choisit une des 2 cartes de Faveur Divine visibles, une nouvelle carte tirée du haut de la pile est immédiatement placée sur l'emplacement de carte de Faveur Divine à présent vide afin qu'il y ait toujours deux cartes face visible.

S'il ne reste plus de cartes de Faveur Divine, les joueurs ne peuvent plus en gagner.

Le Marché

Sur le plateau de jeu, vous trouverez les instructions pour le marché. Vous pouvez :

- Échanger 2 des ressources identiques de votre choix pour une autre.

Exemple : Vincent échange une carte Bière et un cube de Bière pour une ressource d'Or.

Les ressources ainsi acquises ne peuvent pas être stockées. **Seuls les cubes et les disques qui ont été produits ou volés à d'autres joueurs peuvent être stockés.**

- Payez 2 Or pour échanger une de vos deux missions (une fois par tour et par joueur)

Règles de Base

- Chaque fois que votre deck est vide et que vous devez piocher une carte ou révéler la carte du haut de votre deck, mélangez votre pile de défausse et faites un nouveau deck.
- Les cartes que vous avez jouées pendant votre tour sont défaussées uniquement après que tous les joueurs aient terminé leur tour. Par conséquent, vous ne mélangez pas les cartes qui ont été jouées pendant votre tour si vous devez mélanger celles que vous avez jetées pendant le tour.
- Les cartes que vous achetez (sauf les bâtiments) vont avec les cartes que vous avez jouées pendant ce tour.
- Le premier joueur est le dernier qui a bu une bière ou celui qui a la plus longue barbe.

Mise en Place de la Première Partie

Pour simplifier votre première partie et comprendre progressivement les règles du jeu, nous vous conseillons d'utiliser les cartes bonus suivantes :

- Missionnaire
- Bâtitseur
- Défenseur
- Mineur

Glossaire Cartes

Hôtel de Ville

L'Hôtel de Ville est le QG du joueur. Il limite le nombre maximum de bâtiments que le joueur peut construire.

Les joueurs peuvent améliorer leur Hôtel de Ville afin d'augmenter cette limite. Au niveau 3, il n'y a plus de limites et le joueur gagne immédiatement 5 Points de Victoire pour sa construction.

Rivière d'Odin

Les cartes Rivière d'Odin offrent un large éventail de ressources, d'unités, de défenses et de cartes d'amélioration.

Une fois qu'une carte a été jouée, elle reste dans la zone du joueur et sera défaussée uniquement après que tous les joueurs aient terminé leur tour.

Morts-Vivants

Les cartes Morts-Vivants peuvent être attaquées pendant le tour du joueur. Elles sont situées sur la Rivière d'Odin.

Si un joueur réussit à battre un Mort-Vivant, il gagne la récompense et retourne la carte face cachée dans la pile de défausse de la Rivière d'Odin.

Un autre mort-vivant est toujours disponible sur le plateau et peut être attaqué une fois par tour par chacun des joueurs.

Bâtiments

Les bâtiments sont des cartes permanentes. Une fois achetés, ils sont placés juste en face du joueur et y restent jusqu'à la fin de la partie.

Chaque joueur peut uniquement construire 3 bâtiments du même type.

Le niveau de votre Hôtel de Ville limite le nombre maximum de bâtiments. Vous devez l'améliorer afin de pouvoir construire plus de bâtiments.

Faveurs Divines

Les cartes de Faveurs Divines sont les cartes les plus puissantes du jeu.

Vous ne pouvez pas les acheter, vous devez les gagner avec vos Points de Victoire (5, 12 et 20 points), mais également en attaquant les Hôtels de Ville de niveau 2 et 3 des autres joueurs.

Certaines cartes contiennent le mot HÉROS. Elles se distinguent des Unités par leur puissance.

Une fois qu'une carte a été jouée, elle reste dans la zone du joueur et sera défaussée uniquement après que tous les joueurs aient terminé leur tour.

Unités

Les cartes d'Unités sont utilisées soit pour attaquer les autres joueurs soit les cartes de Morts-Vivants. Chaque Unité vous permet d'attaquer une seule fois, mais vous

pouvez les associer afin d'augmenter la valeur d'attaque totale.

Une fois qu'une carte a été jouée, elle reste dans la zone du joueur et sera défaussée uniquement après que tous les joueurs aient terminé leur tour.

Défenses

Les cartes de défense sont utilisées pour défendre un bâtiment contre d'autres joueurs.

Ces cartes sont jouées une fois qu'un joueur a déclaré qu'il attaquait un bâtiment. Le défenseur peut alors augmenter temporairement la valeur de défense de son bâtiment et repousser l'attaque.

Une fois qu'une carte a été jouée, elle reste dans la zone du joueur et sera défaussée uniquement après que tous les joueurs aient terminé leur tour.

FAQ

Q : Que dois-je faire quand je n'ai que 2 cartes dans mon jeu ?

R : Prenez les 2 cartes, mélangez votre pile de défausse et prenez encore 3 cartes.

Q : Est-ce que les défenses comptent comme des bâtiments pour la limitation de l'Hôtel de Ville ?

R : Non, seuls les 6 bâtiments de base à droite de l'Hôtel de Ville sont considérés comme des bâtiments (frontière blanche) pour la limite de l'Hôtel de Ville. L'Hôtel de Ville ne compte pas pour cette limite.

Q : Puis-je stocker mes cartes Bière, Or, ou les cubes/disques obtenus au marché que je n'ai pas utilisés dans mes Réserves d'Or et de Bière ?

R : Non, les seuls cubes/disques que vous pouvez stocker sont ceux produits par les Brasseries, les Fabriques d'or, ou que vous avez pillés lors de l'attaque d'une Réserve.

Q : Lorsque je réussis une attaque d'une Brasserie ou d'une Fabrique d'or, puis-je récupérer les cubes/disques qui y sont placés ?

R : Non seuls les Réserves à Bière et Or peuvent être pillés.

Q : Lorsque je réussis une attaque sur une Réserve vide, est-ce que je peux récupérer un cube/disque de la réserve ?

R : Non, vous volez uniquement les cubes de votre adversaire. Si le joueur n'a pas de cube/disque, vous n'avez rien à piller.

Q : Est-ce que les cartes Morts-Vivants comptent pour le bonus explorateur ?

R : Non. Les cartes Morts-Vivants sont placées sur la pile de défausse de la Rivière d'Odin une fois l'attaque réussie.

Q : Est-ce que je peux dépenser ce que j'ai pillé pendant le même tour ?

R : Oui.

Q : Comment puis-je jouer « Dvergar » ?

R : Le Dvergar a 1 point d'attaque + 1 point pour chaque cube de Bière stocké dans vos Réserves. Par exemple, si vous disposez de 2 cubes de Bière en stock, la force du Dvergar est de 3.

Q : Est-ce que je peux attaquer avec la carte Mjolknir ou Épée sans unité ?

R : Non, ces cartes doivent être portées par une Unité.

Crédits

Révision des règles	Christophe Vain
---------------------	-----------------