

# VIKINGS GONE WILD

LE JEU DE PLATEAU



LIVRET DE RÈGLES

# VIKINGS GONE WILD

LE JEU DE PLATEAU

## LIVRET DE RÈGLES



### BUT DU JEU

Dans *Vikings Gone Wild*, les joueurs incarnent des chefs de clans qui se battent les uns contre les autres afin de prouver aux dieux lequel d'entre eux est le meilleur.

Vous gagnez des Points de Victoire (PV) essentiellement en attaquant les autres joueurs, en réussissant à défendre votre village, en faisant évoluer votre Hôtel de Ville et en accomplissant des missions. La fin de partie se déclenche lorsqu'un joueur atteint 30 ou 40 Points de Victoire (selon le nombre de joueurs), mais le vainqueur final n'est révélé qu'après avoir attribué les 24 Points de Victoires de bonus de fin de partie.



À chaque tour, vous jouez des cartes de votre main pour **acheter** des Unités ou des Défenses, pour **construire** des Bâtiments et pour **attaquer** les autres joueurs. Parviendrez-vous à trouver le bon équilibre entre investir dans votre économie et développer votre armée ?

### TUTORIEL VIDÉO

Si vous souhaitez apprendre les règles de ce jeu de manière plus ludique, rendez-vous sur notre site internet à l'adresse suivante :

[www.luckyduckgames.com](http://www.luckyduckgames.com)

Vous y trouverez des tutoriels vidéo ainsi que tout le contenu nécessaire à l'apprentissage et la maîtrise de ce jeu. Si vous avez des questions, n'hésitez pas à consulter notre section "Questions Fréquentes" ou à nous contacter directement !

# MATÉRIEL



1 PLATEAU CENTRAL



16 JETONS JOUEUR



20 JETONS CONSTRUCTION / DÉGÂTS

25 LINGOTS D'OR

25 BARILS DE BIÈRE



12 CARTES HÔTEL DE VILLE



4 PAQUETS DE DÉPART



14 CARTES DÉFENSE



18 CARTES UNITÉ



52 CARTES BÂTIMENT



4 CARTES AIDE DE JEU



40 CARTES VOIE D'ODIN



8 CARTES BONUS DE FIN DE PARTIE



12 CARTES FAVEUR DIVINE



20 CARTES MISSION



1 JETON PREMIER JOUEUR



4 PLATEAUX JOUEUR

# MISE EN PLACE

*Vikings Gone Wild* peut se jouer de 2 à 4 joueurs.

## Mise en place pour chaque joueur

- 1 Chaque joueur reçoit un plateau individuel.
- 2 Il choisit ensuite 2 jetons Joueur identiques et place le plus petit sur la case départ du plateau central.
- 3 Le plus gros jeton est placé sur le drapeau de son plateau Joueur.
- 4 Chaque joueur reçoit 3 cartes Hôtel de Ville (une de chaque niveau : 1, 2 et 3) : il place la carte de niveau 1 face visible dans son village, et glisse les cartes de niveaux 2 et 3 en dessous.
- 5 Les cartes Mission doivent être séparées en 2 paquets : l'un contenant uniquement les cartes Mission à 1 PV et l'autre regroupant toutes les autres cartes Mission à 2 et 3 PVs. Mélangez les deux paquets séparément. Chaque joueur reçoit aléatoirement 2 Missions à 1 PV et les place, face visible, sur son plateau Joueur. Le paquet des cartes Mission à 2 et 3 PVs est ensuite placé sous celui des Missions à 1 PV.
- 6 Placez le paquet de cartes Mission ainsi formé à côté du plateau central afin que tous les joueurs puissent y piocher par la suite.
- 7 Chaque joueur reçoit un paquet de départ composé de 6 cartes **Bière**, 2 cartes **Or** et 2 cartes **Guerrier Viking**. Ce paquet est mélangé et placé, face cachée, sur son plateau Joueur.

## Mise en place du plateau

- Placez les cartes **8** Unité, **9** Défense et **10** Bâtiment, face visible, sur leurs emplacements respectifs du plateau central.
- 11 Mélangez les cartes du paquet Voie d'Odin et placez le paquet, face cachée, sur le premier emplacement de la rangée située en haut du plateau central.
  - 12 Piochez ensuite les 5 premières cartes du paquet Voie d'Odin et placez-les sur les 5 premiers emplacements à droite du paquet.
  - 13 Piochez aléatoirement 3 cartes Faveur Divine par joueur pour former le paquet Faveur Divine. Remettez les cartes restantes dans la boîte. Mélangez ce paquet et placez-le sur l'emplacement correspondant du plateau Score.
  - 14 Piochez les deux premières Faveurs Divines et placez-les, face visible, sur les deux emplacements à la droite du paquet.
  - 15 Mélangez les cartes Bonus et placez les 4 premières cartes sur les emplacements prévus. Les autres cartes sont remises dans la boîte.
  - 16 Placez les jetons Construction / Dégâts, les Barils de bière et les Lingots d'or autour du plateau central afin que tous les joueurs puissent y accéder facilement.

Le joueur ayant la plus longue barbe prend le jeton Premier Joueur. Vous pouvez également le déterminer aléatoirement.

12

11

8

9

13

14

15

10

DRACO

ONLY ONCE PER FISH  
ONE SABLE FISH PER FISH

MAITRE BRASSEUR  
Pour le joueur ayant le plus de en stock

CONQUERANT  
Pour le joueur ayant le plus de cartes

CONSTRUCTEUR  
Pour le joueur ayant le plus de bâtiments

DEFENSEUR  
Pour le joueur ayant le plus de cartes

1

7

DISCARD PILE  
DEFASSE

DEVOTION  
Acheter une carte

HERE!  
Ajouter en stock

MISSIONS COMPLETED  
MISSIONS ACCOMPLIES

5

4

3 Bâtiments max.  
COST 0 BÂTIMENTS (1)

ZONE DE VILLAGE

6

16

# COMMENT JOUER

## TOUR DE JEU

Un tour de jeu est divisé en cinq phases :

- #1 Phase de Production
- #2 Phase de Pioche
- #3 Phase des Joueurs
- #4 Phase de Stockage
- #5 Phase de Fin de Tour

### #1 Phase de Production

Chaque joueur place un Baril de bière sur chaque Brasserie et un Lingot d'or sur chaque Mine d'Or qu'il possède. Ces ressources sont utilisables pendant le tour de jeu et sont l'équivalent d'une carte Bière ou Or.

**NOTE :** On ne peut pas placer plus d'une ressource sur une carte Brasserie ou Mine d'Or !

*Exemple :*  
Vincent a deux Mines d'Or et une Brasserie. Il produit donc 2 Lingots d'or et 1 Baril de bière lors de cette phase.



### #2 Phase de Pioche

Chaque joueur pioche 5 cartes. Chaque Taverne qu'un joueur possède augmente d'une carte, la taille de sa main et il pioche donc une carte supplémentaire.

*Exemple :*  
Vincent possède 2 Tavernes, il pioche donc 7 cartes (5 + 2 pour les deux Tavernes).

Le bâtiment Drakkar permet à un joueur de conserver une carte du tour précédent.

Si un joueur a conservé une carte du tour précédent grâce à un Drakkar, cette carte ne compte pas dans la limite de cartes en main lors de la Phase de Pioche.

*Exemple :*  
Vincent a 2 Tavernes et a gardé une carte du tour précédent grâce à son Drakkar. À la fin de la Phase de Pioche, il aura 8 cartes en main (5 + 2 pour les deux Tavernes + 1 conservée du tour précédent grâce à son Drakkar).

### #3 Phase des Joueurs

Tous les joueurs vont jouer l'un après l'autre, dans le sens des aiguilles d'une montre, en commençant par le Premier Joueur.

Chaque joueur peut réaliser 6 types d'actions différentes :

- Acheter des cartes Unité, Défense ou Voie d'Odin
- Construire des Bâtiments
- Améliorer son Hôtel de Ville
- Attaquer
- Accomplir une Mission
- Échanger des Ressources

A son tour, un joueur peut effectuer autant d'actions qu'il le souhaite, dans l'ordre de son choix.

Chaque joueur réalise l'ensemble de ses actions avant de passer la main au joueur suivant.

#### ● 3.1 Achat de cartes Unité, Défense ou Voie d'Odin ●

Chaque joueur peut acheter des cartes Unité, Défense et Voie d'Odin. Sa seule limite correspond au nombre de ressources à sa disposition pour effectuer ses achats lors de son tour.

Chaque carte que vous pouvez acheter dispose d'un coût en Or (carré jaune), en Bière (cercle marron) ou nécessite une combinaison de ces deux ressources.

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



Le joueur peut acheter des cartes en utilisant les cartes de ressources qu'il a en main ou en dépensant les Barils de bière et les Lingots d'or de ses Bâtiments. Pour ce faire, il doit payer le nombre de ressources équivalent au coût 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, vous devez la placer en face de vous parmi les cartes que vous avez jouées pendant le tour. Ne placez jamais une carte nouvellement achetée directement dans votre main.**

*Exemple :*

*Vincent veut acheter un Archer Elfe qui coûte 3 Bières. Il joue 2 cartes Bière de sa main et 1 Baril de bière de sa Brasserie. Il place les cartes Bière, le Baril et la carte Archer Elfe devant lui, avec les autres cartes qu'il a jouées lors de ce tour.*

### REMARQUE À PROPOS DES ICÔNES DE RESSOURCE

Les icônes  et  représentent des ressources qui ne peuvent pas être stockées.

 =  pouvant être stockée.

 =  pouvant être stockée.

Concrètement, cela veut dire que seules les ressources produites ou pillées peuvent être stockées.

### REMARQUE SUR LA VOIE D'ODIN

Si un joueur achète une carte Voie 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 Voie d'Odin soit immédiatement comblé par la première carte du paquet Voie d'Odin. Le joueur peut acheter la carte qui vient d'être dévoilée s'il dispose des ressources nécessaires.

## 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 restent en face d'eux, dans leur Zone de Village, pendant toute la partie.

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

Un joueur ne peut pas posséder plus de 3 Bâtiments d'un même type.

La limite maximale de Bâtiments qui peuvent être construits est déterminée par le niveau de l'Hôtel de Ville du joueur. L'Hôtel de Ville n'est pas inclus dans cette limite.

Lorsqu'un joueur veut acheter un Bâtiment, il doit d'abord vérifier la limite imposée par son Hôtel de Ville actuel. S'il lui reste de la place et qu'il possède moins de 3 exemplaires de ce Bâtiment, il paye le coût de la carte, la place devant lui, dans sa Zone de Village, et y pose un jeton Construction par-dessus. Cela a pour conséquence que **ce Bâtiment ne peut être ni utilisé ni attaqué pendant ce tour**. Le Bâtiment deviendra actif au début du tour suivant, lorsque le jeton Construction sera retiré, pendant la Phase de Fin de Tour.

## 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 de la Zone de Village.




**Avec un Hôtel de Ville de Niveau 1**, la Zone de Village du joueur est limitée à un maximum de 3 Bâtiments (sans compter l'Hôtel de Ville).

Pour améliorer l'Hôtel de Ville au Niveau 2, le joueur doit dépenser 3 Or. Après avoir amélioré son Hôtel de Ville, le joueur place la carte Hôtel de Ville Niveau 2 face visible et y place un jeton 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 Construction soit retiré. L'avantage est que les autres joueurs ne peuvent pas attaquer l'Hôtel de Ville pendant ce tour.



**Avec un Hôtel de Ville de Niveau 2**, le joueur peut posséder jusqu'à 6 Bâtiments dans sa Zone de Village.



**Avec un Hôtel de Ville de Niveau 3**, il n'y a plus de limite au nombre de Bâtiments. Il est toutefois toujours impossible d'avoir plus de 3 Bâtiments d'un même type. Lorsqu'un Hôtel de Ville passe au Niveau 3, le joueur reçoit instantanément .

### IMPORTANT :

**Une fois par tour, vous pouvez renvoyer l'un de vos Bâtiments dans la réserve. Vous ne pouvez néanmoins pas réclamer de remboursement ni de bonus pour cela.**

## ● 3.4 Attaquer ●

Pendant son tour, un joueur peut attaquer le(s) Bâtiment(s) d'un autre joueur, un Mort-Vivant ou Draco (au centre du plateau).

Afin de réussir une attaque, la valeur d'attaque combinée de toutes les Unités attaquantes 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.**

### ATTAQUER UN AUTRE JOUEUR

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

### VOUS NE POUVEZ ATTAQUER QU'UN JOUEUR PAR TOUR.

### VOUS NE POUVEZ PAS ATTAQUER UN JOUEUR QUI A DÉJÀ ÉTÉ ATTAQUÉ PENDANT CE TOUR DE JEU.

#### EXCEPTION :

Un joueur peut être dans l'impossibilité d'attaquer l'un des autres joueurs car ils ont déjà tous 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 combinée des Héros ou des Unités engagés doit être égale ou supérieure à celle de défense du Bâtiment ciblé. Vous pouvez utiliser autant d'Unités que vous le souhaitez pour attaquer un Bâtiment, mais vous ne pouvez pas diviser la valeur d'attaque de vos Unités pour attaquer plusieurs Bâtiments.

Il est recommandé de n'attaquer qu'un seul Bâtiment à la fois afin de simplifier la résolution de chaque attaque. Vous pouvez néanmoins attaquer tous les Bâtiments en même temps si vous le souhaitez.

Lorsque vous réussissez une attaque, un jeton Dégâts est placé sur ce Bâtiment, ce qui permet :

- de compter les Points de Victoire et d'indiquer que le Bâtiment ne peut plus être attaqué pendant ce tour de jeu.
- que ce joueur ne peut plus être attaqué par d'autres joueurs pendant ce tour de jeu.

#### ATTENTION :

**Un Bâtiment avec un jeton Dégâts n'est pas détruit. Il peut toujours être utilisé par son propriétaire.**

#### Exemple :

Vincent attaque la Mine d'Or de Marie avec son Guerrier Viking. La valeur de défense de la Mine 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 défense : l'attaque est donc réussie. Marie place un jeton Dégâts sur sa Mine d'Or.

Plus le joueur réussit d'attaques de Bâtiments, plus il obtient des Points de Victoire à la fin de son tour (voir tableau).

Bâtiments endommagés	Points de Victoire
1	1 🌟
2	3 🌟
3	5 🌟
4	7 🌟
5	9 🌟
6	11 🌟
7	13 🌟

### RÉCOMPENSES SUPPLÉMENTAIRES D'ATTAQUE

Certains Bâtiments disposent d'un ou plusieurs symboles sous leur valeur de défense. Ils indiquent des récompenses supplémentaires lors d'une attaque réussie. Ces Bâtiments étant plus résistants aux attaques, l'attaquant reçoit les récompenses indiquées en plus des Points de Victoire normalement gagnés en réussissant son attaque.





Si la récompense d'attaque est un symbole de Point de Victoire, l'attaquant victorieux reçoit le nombre de Points de Victoire indiqué.



Si le symbole est un Baril ou un Lingot, il s'agit d'un pillage et le joueur récupère l'une des ressources stockées sur le Bâtiment attaqué. Si les Réserves de Lingots d'or ou de Barils de bière du défenseur sont vides, l'attaquant ne gagne pas de ressource. Si l'attaquant n'a pas de place pour stocker cette ressource, celle-ci est placée sur l'Hôtel de Ville et sera défaussée à la fin du tour de jeu si elle n'a pas été utilisée.



Si le symbole est une Faveur Divine, le joueur peut choisir une carte Faveur Divine (cf. section "Cartes Faveur Divine").

## COMMENT VOUS DÉFENDRE CONTRE UN AUTRE JOUEUR

Vous ne défendez pas vos Bâtiments pendant votre tour, mais pendant le tour de votre attaquant.

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

Quand un joueur attaque l'un de vos Bâtiments, vous pouvez jouer une ou plusieurs cartes Défense pour augmenter la valeur de défense du Bâtiment attaqué. Si la valeur de défense du Bâtiment, combinée aux cartes Défense jouées, est supérieure à la valeur d'attaque, l'attaquant est repoussé.

### ATTENTION :

Lorsqu'une attaque sur un Bâtiment est repoussée, l'attaquant ne peut pas ajouter de cartes supplémentaires pour augmenter la valeur totale de son attaque. Il faut anticiper toute défense éventuelle.

Si une attaque est repoussée, le défenseur gagne immédiatement un nombre de Points de Victoire égal au nombre de cartes **UNITÉ** et **HÉROS** repoussées.

Les cartes Défense jouées restent en place sur le Bâtiment défendu. Ce Bâtiment peut à nouveau être attaqué mais l'effet des cartes Défense reste actif jusqu'à la fin du tour de jeu.

## DÉFENSE TOTALE

Si, après le tour de l'attaquant, aucun des Bâtiments du défenseur n'a été endommagé, c'est une Défense Totale. Le défenseur gagne alors 1 Point de Victoire supplémentaire et place un jeton Dégâts sur son Hôtel de Ville afin de signaler qu'il a déjà été attaqué pendant ce tour de jeu.

### Exemple :

Vincent attaque l'Hôtel de Ville Niveau 1 de Marie avec 2 Archers Elfes. L'Hôtel de Ville a une valeur de défense de 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. L'attaque de Vincent est repoussée. Marie a repoussé deux cartes Unité et gagne donc 2 Points de Victoire. Vincent ne déclare pas d'autre attaque pendant son tour. Marie gagne donc 1 Point de Victoire supplémentaire pour avoir réussi une Défense Totale !

## ATAQUER DRACO OU LES MORTS-VIVANTS

Vous pouvez trouver des Morts-Vivants parmi les cartes Voie d'Odin et Draco au centre du plateau de jeu.

Vaincre les Morts-Vivants de la Voie d'Odin vous permet d'obtenir 1 ressource et 1 Point de Victoire. Une fois vaincue, placez la carte Mort-Vivant dans la Défausse de la Voie d'Odin. Il est possible d'attaquer autant de Morts-Vivants que votre main vous le permet, sous réserve qu'ils soient présents.

Si vous battez Draco au centre du plateau, vous obtenez 1 ressource de votre choix.

### ATTENTION :

Chaque joueur ne peut attaquer Draco qu'une seule fois par tour de jeu.

## 3.5 Accomplir une Mission

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

Chaque carte Mission comporte un objectif à atteindre. Si vous parvenez à accomplir l'objectif d'une Mission, vous pouvez l'annoncer aux autres joueurs et vous recevez immédiatement le nombre de Points de Victoire indiqués sur la carte. Ensuite, vous placez la carte Mission, **face cachée**, sur l'emplacement Mission Accomplie, en bas à droite de votre plateau Joueur.

### ATTENTION :

Un joueur ne peut accomplir qu'une seule Mission par tour de jeu !



Pendant la **Phase de Pioche**, si vous n'avez qu'une seule carte Mission, vous pouvez en piocher une supplémentaire. Si plusieurs joueurs doivent piocher une carte Mission, ils piochent dans l'ordre du tour, en commençant par le Premier Joueur.

### REMARQUE :

Une fois par tour, un joueur peut payer 1 Or pour changer l'une de ses cartes Mission. La carte ainsi défaussée est remise en dessous du paquet de cartes Mission. Un joueur ne peut jamais avoir plus de 2 cartes Mission face visible en même temps devant lui.

### ● 3.6 Échange de Ressources ●

Chaque joueur peut échanger 2 ressources identiques contre 1 ressource du type opposé :



*Exemple :*

*Vincent échange une carte Bière et un Baril de bière contre un Or ne pouvant pas être stocké.*

#### ATTENTION :

Les ressources ainsi acquises ne peuvent pas être stockées. Seuls les Barils de bière et les Lingots d'or qui ont été produits, ou pillés à Draco ou à d'autres joueurs peuvent être stockés.

### #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. Un joueur peut aussi réarranger des ressources déjà stockées dans une Réserve vers une autre Réserve du même type.

Si le joueur n'a pas de Bâtiments de Réserve de cette ressource, la ressource produite pendant ce tour est perdue.

#### REMARQUE :

Pendant cette Phase, si un joueur possède 4 ressources identiques dans une Réserve, il gagne .

### #5 Phase de Fin de Tour

Résolvez cette Phase en suivant les étapes ci-dessous :

- Tous les joueurs se défaussent des cartes qu'ils ont jouées pendant ce tour.
- Tous les joueurs se défaussent également des cartes qu'ils ont en main et qui n'ont pas été jouées pendant ce tour, à l'exception des cartes conservées grâce aux Drakars.
- Tous les joueurs retirent les jetons Construction et Dégâts de leurs Bâtiments.
- La carte la plus à droite de la Voie 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 piochée et ajoutée dans l'emplacement vide.



- Le premier joueur du tour qui se termine donne le jeton Premier Joueur au joueur à sa gauche. Celui-ci devient le nouveau Premier Joueur pour le tour suivant.

Le tour de jeu suivant peut débuter.

## FIN DE LA PARTIE

Le dernier tour est déclenché dès qu'un des joueurs atteint un certain nombre de Points de Victoire. Ce nombre dépend du nombre de joueurs :



Si 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 en essayant de gagner un maximum de Points de Victoire avant la fin du tour de jeu.

#### RÈGLE COMPLÉMENTAIRE :

Si votre groupe de trois ou quatre joueurs préfère des parties plus longues, vous pouvez augmenter la condition de fin de partie à 40 Points de Victoire.

## POINTS BONUS DE FIN DE PARTIE

Pendant la mise en place du jeu, 4 cartes Bonus ont été piochées.

Pour chaque carte Bonus, les joueurs vérifient s'ils remplissent les conditions. Si un joueur remplit seul les conditions d'une carte Bonus, il gagne 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).

Une fois le dernier tour terminé et les points bonus attribués, le joueur qui possède le plus de Points de Victoire remporte la partie.

En cas d'égalité entre plusieurs joueurs :

- Prenez les 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 un joueur remplit seul les conditions de cette carte, il gagne la partie. Si plus d'un joueur répond aux conditions de la carte Bonus, ils sont toujours à égalité. S'ils sont toujours à égalité, résolvez une nouvelle carte Bonus.
- Si, après avoir résolu toutes les cartes Bonus, l'égalité persiste, les joueurs à égalité se partagent la victoire.

## LES CARTES FAVEUR DIVINE

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

Vous ne pouvez pas acheter les cartes Faveur Divine; vous devez les gagner.

Il y a 2 façons de gagner une carte 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 réussissant l'attaque d'un Hôtel de Ville de Niveau 3.

Lorsqu'un joueur doit piocher une carte Faveur Divine, il pioche la première carte du dessus de la pile et choisit celle qu'il souhaite conserver parmi la carte piochée et les 2 cartes placées face visible sur le plateau central. La carte choisie est placée dans la Défausse du joueur. Si le joueur choisit l'une des 2 cartes Faveur Divine du plateau central, la carte qu'il avait piochée est immédiatement placée, face visible, sur l'emplacement de carte Faveur Divine vide de façon à ce qu'il y ait toujours deux cartes, face visible, sur le plateau.

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

## RÈGLES DE BASE

- Chaque fois que votre paquet est vide et que vous devez piocher une carte ou révéler la carte du haut de votre paquet, mélangez votre Défausse pour former un nouveau paquet.
- Les cartes que vous avez jouées pendant votre tour sont défaussées uniquement après que tous les joueurs ont terminé leur tour. Par conséquent, vous ne mélangez jamais les cartes qui ont été jouées pendant votre tour si vous devez mélanger votre Défausse en plein milieu de votre tour.
- Les cartes que vous achetez (sauf les Bâtiments) sont placées avec les cartes que vous avez jouées en face de vous et ne seront défaussées qu'à la fin du tour de jeu.
- Le premier joueur est le dernier qui a bu une bière ou celui qui a la plus longue barbe.
- Quand deux effets sont séparés par un "+", vous pouvez résoudre l'un et/ou l'autre dans l'ordre de votre choix.



Par exemple, la carte "Alviss" vous permet de piocher 2 cartes puis d'attaquer un Bâtiment avec Alviss et l'une des cartes Unité fraîchement piochée.

- La définition de « Piocher » : « Piochez x carte(s). » sans autres précisions, veut toujours dire « Piochez x carte(s) et gardez-la/les en main ».

## MISE EN PLACE DE LA PREMIÈRE PARTIE

Pour simplifier votre première partie et appréhender progressivement les règles du jeu, nous vous conseillons d'utiliser les cartes Bonus de Fin de Partie suivantes :



## QUESTIONS FRÉQUENTES

**Q: Que dois-je faire pendant la Phase de Pioche quand j'ai moins de 5 cartes dans mon paquet ?**

R: Prenez les cartes restantes de votre paquet, mélangez votre Défausse puis piochez jusqu'à avoir 5 cartes dans votre main.

**Q: Est-ce que les cartes Défense comptent comme des Bâtiments pour la limitation de l'Hôtel de Ville ?**

R: Non. L'Hôtel de Ville ne compte pas non plus dans cette limite.

**Q: Puis-je stocker mes cartes Bière et Or dans mes Réserves d'Or et de Bière ?**

R: Non. Les seules ressources que vous pouvez stocker sont celles produites par vos Brasseries, vos Mines d'Or, ou celles pillées lors de l'attaque d'un adversaire.

**Q: Lorsque je réussis une attaque contre une Brasserie ou une Mine d'Or, puis-je récupérer les Barils de bière/Lingots d'or qui y sont placés ?**

R: Non. Seules les Réserves de Bière et d'Or peuvent être pillées.

**Q: Lorsque je réussis une attaque sur une Réserve d'Or ou de Bière vide, est-ce que je peux récupérer un Baril de bière/Lingot d'or de la réserve du jeu ?**

R: Non. Vous ne pouvez piller que la Réserve de votre adversaire. S'il n'y a pas de Baril de bière/Lingot d'or sur le Bâtiment ciblé, vous n'avez rien à piller.

**Q: Est-ce que les cartes Morts-Vivants comptent pour le Bonus Disciple ?**

R: Non. Les cartes Morts-Vivants sont placées dans la pile de défausse de la Voie 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: Est-ce que je peux attaquer uniquement avec la carte Mjöllnir ou la carte Épée, sans aucune autre Unité ?**

R: Non, ces cartes doivent forcément être accompagnées d'une Unité.

**Q: Est-ce qu'un joueur peut regarder la Défausse d'un autre joueur à tout moment ?**

R: Oui.

**Q: Puis-je jouer plus d'un Héros lors d'une attaque ?**

R: Oui.

**Q: Je possède une Réserve pleine, puis-je collecter le bonus de 1 Point de Victoire à chaque tour de jeu et pour le même groupe de 4 Barils de bière/Lingots d'or ?**

R: Oui.

**Q: Est-ce qu'un Bâtiment ayant un jeton Construction compte pour les cartes Chercheur d'Or, Spécialiste en Bière ou Dvergar ?**

R: Oui.

**Q: Est-ce que je reçois un bonus de Défense Totale quand je n'ai été attaqué qu'une fois et que j'ai défendu avec succès ?**

R: Oui.

## DESCRIPTION DES CARTES



### Hôtel de Ville

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

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



### Bâtiments

Les Bâtiments sont des cartes permanentes. Une fois achetées, elles sont placées dans la Zone de Village du joueur et y restent jusqu'à la fin de la partie.

Vous ne pouvez pas construire plus de Bâtiments que ce que votre Hôtel de Ville vous autorise.

Chaque joueur ne peut pas construire plus de 3 fois un Bâtiment d'un même type.

## DESCRIPTION DES CARTES



## DESCRIPTION DES CARTES



### Faveurs Divines

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

Vous ne pouvez pas les acheter. Elles sont gagnées en atteignant un certain nombre de Points de Victoire (5, 12 et 20 points), mais également en attaquant les Hôtels de Ville Niveau 3 des autres joueurs.

Certaines cartes contiennent le mot

**HEROS**

Elles se distinguent des autres **UNITÉS** par leur grande puissance.



### Unités

Les cartes Unité permettent d'attaquer les autres joueurs, les cartes Morts-Vivants ou Draco.

Chaque Unité vous permet d'attaquer une seule fois, mais vous pouvez les associer afin d'augmenter votre valeur totale d'attaque.

## DESCRIPTION DES CARTES

CARTE DEFENSE

NOM



COÛT D'ACHAT

### Défenses

Les cartes Défense sont utilisées pour défendre un Bâtiment contre d'autres joueurs.

Ces cartes sont jouées après qu'un joueur a déclaré qu'il attaquait l'un de vos Bâtiments. Le défenseur peut alors augmenter temporairement la valeur de défense de son Bâtiment et ainsi tenter de repousser l'attaque.

EFFET DE LA CARTE

### Bonus

NOM DU BONUS

NOM DE LA MISSION

### Missions

OBJECTIF DE FIN DE PARTIE



RÉCOMPENSE



OBJECTIF DE LA MISSION

RÉCOMPENSE

## CRÉDITS

**Relecteurs :** MeepleRules.fr  
George Monnat Jr.,  
Rob Harper,  
Benjamin Beiley,  
Benoit Bracquart,  
Richard Ham,  
Michael Von Kirchmeyer,  
Christophe Vain,  
Tristan Herzogenrath-Amelung,  
Jorge Alonso,  
Salvador Bernadó Sala

**Illustrateurs :** Mateusz Komada, Radek Bolkowski,  
Ryszard Lembas

**Auteur :** Julien Vergonjeanne

**Producteurs :** Dawid Cichy,  
Vincent Vergonjeanne

**Testeurs :** Michał Szewerniak,  
Stefan Domański,  
Maciej Litwin,  
Marcin Musiał,  
Magdalena Blaschke,  
Małgorzata Arak,  
Wojciech Wilk,  
Przemysław Rodzoń,  
Jakub Saltarski,  
Anna Stanowska  
Florian Ravet  
Benjamin Ravet  
Clement Ravet  
Guillaume Guibert  
Mélia Palamidis

## RELEVEZ DE NOUVEAUX DÉFIS



VISITEZ NOTRE SITE WEB  
[LUCKYDUCKGAMES.COM](http://LUCKYDUCKGAMES.COM)