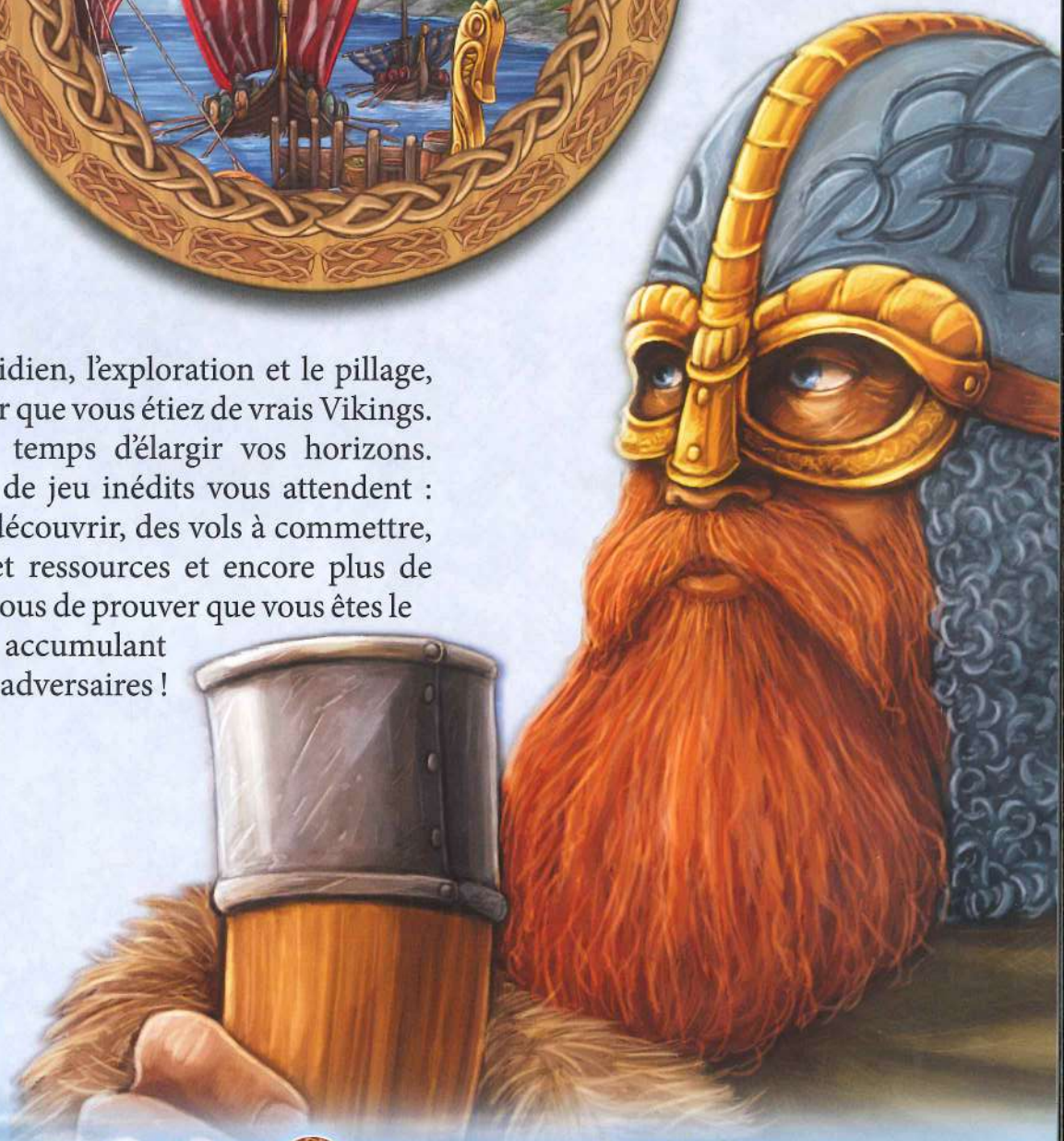


Gernot Köpke et Uwe Rosenberg
À la **GLOIRE D'ODIN**
Les Norvégiens - 1^{re} Extension

Livre de règles



Dans les tâches du quotidien, l'exploration et le pillage, vous avez réussi à prouver que vous étiez de vrais Vikings. Mais il est maintenant temps d'élargir vos horizons. De nombreux éléments de jeu inédits vous attendent : de nouvelles contrées à découvrir, des vols à commettre, de nouveaux animaux et ressources et encore plus de possibilités d'actions. À vous de prouver que vous êtes le meilleur des Vikings, en accumulant plus de richesses que vos adversaires !



MATÉRIEL

Boîtes de ressources



1 boîte de ressources pour les nouvelles tuiles Ressource

Plateaux



3 plateaux d'action recto verso



8 plateaux d'exploration recto verso (2x A à D)

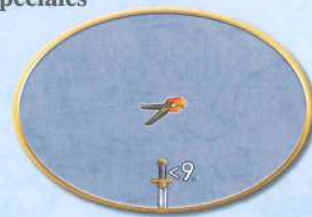
4 nouveaux plateaux d'exploration et
une version révisée de ceux du jeu de base

1 carnet de score

Tuiles spéciales



6 tuiles spéciales

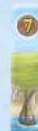


1 plateau ovale pour les petites
tuiles spéciales portant le symbole
des pinces de forgeron

Tuiles



6 tuiles de construction
« cabane d'artisan »



8 petites émigrations



1 flanc de montagne



1 nouveau plateau de
réserve pour les bateaux



10 pièces « 2 argent »

16 pions point
de victoire, comprenant :



2x « 4 PV » 6x « 3 PV » 8x « 2 PV »

Ressources

95 tuiles Ressource, comprenant :



10x petits pois / hydromel



5x huile / rune



23x herbes médicinales / cochon



22x ramure / outils



21x cheval / jument gestante



14x cuir / vadmal

AVANT VOTRE PREMIÈRE PARTIE

Ressources

Cette extension contient une boîte de ressources supplémentaire, dans laquelle vous pourrez ranger les nouvelles tuiles Ressource.

Le tableau ci-contre vous indique comment répartir les tuiles Ressource dans la boîte de ressources. Vous n'aurez besoin que des compartiments de grande taille pour ranger les nouvelles tuiles.

N'oubliez pas de placer les tuiles recto verso dans 2 compartiments différents.

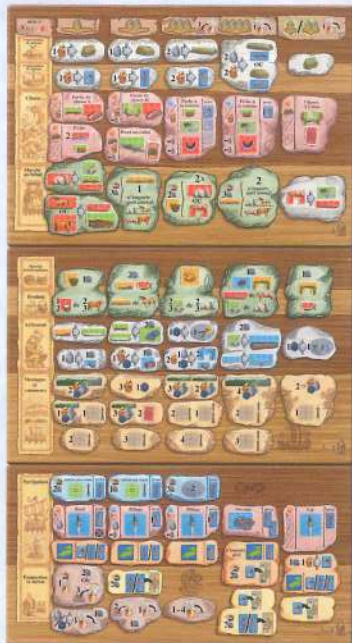
outils	vadmal		
ramure	cuir		
cochon	cheval		
herbes médicinales			

MISE EN PLACE

Préparez la partie comme lorsque vous ne jouez qu'avec le jeu de base, à l'exception des points suivants :

Plateau d'actions et boîtes de ressources

Utilisez les trois plateaux d'actions séparés à la place du grand plateau seul. Assurez-vous de placer le côté du plateau correspondant au nombre de joueurs face visible.



Ce côté du plateau d'actions est pour 1 ou 2 joueurs.



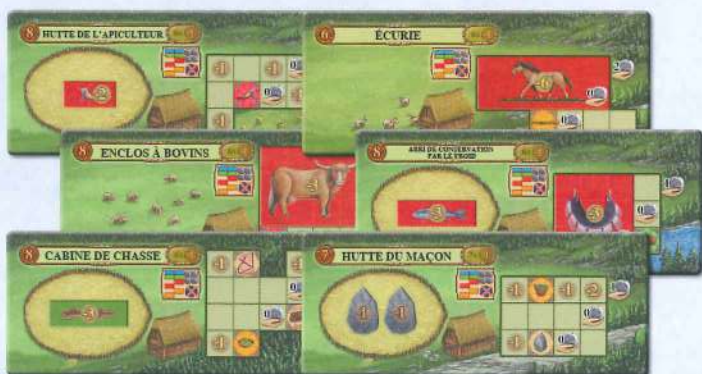
Ce côté du plateau d'actions est pour 4 joueurs.

Les deux tuiles d'extension du jeu de base (pour la variante à 4 joueurs) ne sont pas nécessaires lorsque vous jouez avec cette extension. Remettez ces tuiles dans la boîte du jeu de base.

Placez les boîtes de ressources supplémentaires à côté des deux boîtes du jeu de base.

Vos cabanes d'artisan individuelles

Mélangez les cabanes d'artisan et donnez-en une au hasard à chaque joueur. Les cabanes d'artisan restantes sont retirées de la partie. Mettez votre cabane d'artisan de côté pour l'instant. Vous devrez la construire avant de pouvoir l'utiliser.



Plateaux d'exploration

Tournez les 4 nouveaux plateaux d'exploration de façon à ce que le recto (affichant une lettre dans son coin inférieur droit) soit face visible. Placez-les à côté du plateau d'actions. Ils remplaceront les plateaux d'exploration du jeu de base.



Lorsque vous jouez à 3 ou 4 joueurs, ajoutez les versions révisées des plateaux d'exploration du jeu de base : deux (1 A ou B et 1 C ou D) à trois joueurs et les quatre à quatre joueurs.

Si vous le souhaitez, vous pouvez bien sûr utiliser tous les plateaux d'exploration, quel que soit le nombre de joueurs. Vous pouvez aussi utiliser les plateaux « Lofoten/Orcades » et « Terre de Feu » de la mini-extension #1.



Plateaux de réserve pour les tuiles spéciales et les bateaux



Placez toutes les tuiles spéciales portant le symbole des pinces de forgeron et d'une valeur de combat de huit ou moins sur le nouveau plateau de réserve. Les tuiles du jeu de base, telles que le Crucifix, sont également concernées. Ces tuiles bénéficient désormais d'une case Action qui leur est réservée.

Retournez le plateau de réserve ovale pour les tuiles spéciales sur son côté verso et placez-y les tuiles spéciales restantes.

Utilisez le nouveau plateau de réserve pour stocker les bateaux en cours de partie, et remettez le plateau de réserve pour les bateaux du jeu de base dans la boîte. Placez les nouvelles tuiles « petite émigration » dans la zone appropriée.

Flanc de montagne

Mélangez le flanc de montagne supplémentaire avec les flancs de montagne du jeu de base.



Pions point de victoire

Placez les pions point de victoire à côté des plateaux d'actions.



DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Lorsque vous jouez avec l'extension, chaque manche comprend les mêmes phases que lors d'une partie avec le jeu de base. Les règles du jeu de base restent identiques. Ajoutez simplement les règles suivantes.

Phase 8 : Reproduction animale

L'extension ne comprend pas d'étables supplémentaires pour les chevaux et cochons. Vous pouvez soit les placer dans la même étable que vos moutons et bovins, soit les placer à côté de votre plateau Joueur.

Les cochons se reproduisent plus rapidement que les autres animaux. Cela signifie que si vous possédez au moins deux cochons, vous prenez un nouveau cochon à chaque phase de reproduction. Les tuiles Cochon n'ont pas de face femelle gestante. Les chevaux se reproduisent en suivant les règles des bovins et des moutons.

Vous pouvez utiliser des animaux pour recouvrir des cases des nouvelles tuiles « Cabane d'artisan ». Cela affectera la reproduction (voir *Cabanes d'artisan*, page 6).

Pour obtenir des chevaux et des cochons, vous pouvez utiliser soit les cases Action du *Marché au bétail*, soit les bonus des nouveaux plateaux d'exploration. Vous pouvez également obtenir des cochons en « améliorer » des tuiles *Herbe médicinale*.



Nouvelles cases Action

Vous pouvez placer 1 ou 2 de vos Vikings sur des cases Action de la nouvelle 5^e colonne du plateau d'actions. Néanmoins, après avoir placé des Vikings sur les cases Action de la 5^e colonne, **vous ne pouvez plus placer de Vikings** cette manche (vous devez passer). Si vous placez 2 Vikings sur une case Action de la 5^e colonne, vous pouvez jouer une carte *Métier* en plus d'effectuer l'action.



Construction

Les bâtiments du jeu de base sont désormais représentés par de nouveaux symboles :



Cabane Maison de pierre Maison longue

À chaque fois que vous construisez une cabane, vous pouvez, à la place, construire votre cabane d'artisan. Dans ce cas, vous choisissez quel côté vous construisez. Chaque joueur ne peut construire qu'une cabane d'artisan par partie (voir page 6).

Chasse

Lorsque vous utilisez les nouvelles actions de chasse « Pêche » et « Chasse à l'élan », vous ne pouvez payer le coût nécessaire qu'avec des cartes *Arme*. Vous ne pouvez pas utiliser de bois. Si la chasse échoue, vous gagnez les armes indiquées.



Marché au bétail



Vous pouvez recevoir ici n'importe quelle combinaison de deux animaux : deux moutons, deux cochons ou un mouton et un cochon.



Vous pouvez recevoir ici 2 animaux de votre choix (identiques ou différents).

Sur ces deux cases Action, vous devez payer les tuiles Ressource représentées en plus du coût en argent.

Artisanat



Sur cette case Action, vous pouvez payer 1 minéral pour recevoir 1 tuile portant le symbole des pinces de forgeron et ayant une valeur de combat inférieure à 9. Les tuiles spéciales sont désormais sur un plateau de réserve spécial séparé.

Montagnes et commerce



Vous pouvez prendre ici 2 ressources de construction différentes de la réserve générale. En outre, vous pouvez améliorer de 1 une tuile Ressource.

Actions Bateau

Vous pouvez consulter le symbole du coin supérieur droit de chaque plateau d'exploration pour voir quelles actions vous devez effectuer et quel bateau vous devez posséder pour l'obtenir.

Les actions et bateaux requis pour prendre chaque plateau d'exploration sont résumées ci-dessous :



Ile de Man
Ile de Skye
Limerick
Shetland*
Féroé*
Lofoten**
Orcades**

Hébrides extérieures
Islay
Wexford
Islande*
Groenland*
Ile aux Ours*

Cork
Waterford
Ile de Baffin*
Labrador*
Terre-Neuve*
Terre de Feu**

tous

avec n'importe quel bateau

avec un knarr ou un drakkar

ou avec un drakkar

avec un drakkar

* jeu de base

** mini-extension

Sur la case Action de la 4^e colonne, vous pouvez recevoir n'importe quel plateau d'exploration, à condition que vous possédiez un drakkar. En outre, vous pouvez payer 2 argent pour effectuer une petite émigration (voir *Émigration et métier*).

Si vous utilisez des plateaux Exploration supplémentaires du jeu de base, placez-les sous le plateau équivalent de l'extension (par exemple, les îles Shetland sous l'île de Man). Vous pourrez ainsi voir en un coup d'œil quelle action vous devez effectuer pour recevoir un plateau d'exploration particulier.



Pour utiliser la case Action « Vol », vous devez posséder un knarr. De même que lors d'un pillage, vous pouvez choisir une tuile Ressource (tuiles spéciales incluses) dont la valeur de combat n'est pas supérieure au résultat de votre dé. Pour augmenter cette valeur, vous pouvez dépenser les armes indiquées, mais pas de pierre. Si le vol échoue, vous gagnez chacune des armes représentées.



Sur cette case Action, vous pouvez dépenser 1 argent et 1 bois pour construire un baleinier, après quoi vous pouvez en outre recevoir un des plateaux d'exploration qui peuvent être obtenus en utilisant n'importe quel type de bateau (c'est à dire l'action de la colonne 1).



Émigration et métier

Sur cette case Action, vous pouvez effectuer une émigration en utilisant un baleinier. Prenez une tuile « petite émigration » et placez-la sur votre Table de Banquet. Ensuite, remettez le baleinier dans la réserve (le minéral qui se trouvait sur le baleinier est perdu). Cette action ne coûte rien.



Sur cette case Action, vous pouvez recevoir n'importe quel plateau d'exploration (à condition que vous possédiez un drakkar), avant de payer 2 argent pour émigrer avec un baleinier.



Sur cette case Action, vous pouvez défausser n'importe laquelle de vos cartes Métier soit pour recevoir 2 argent, soit pour piocher 3 nouvelles cartes Métier.

Jouer des cartes Métier

À chaque fois que vous avez l'opportunité de jouer une carte Métier, vous pouvez, à la place, défausser cette carte afin de prendre 1 pion point de victoire disponible. Ce dernier vous fournira le nombre indiqué de points de victoire à la fin de la partie.

Pions point de victoire

À chaque fois que vous piochez un pion point de victoire, prenez un des pions restants dans l'ordre décroissant (tout d'abord, les pions de valeur 4, puis les pions de valeur 3, etc.) et ajoutez-les à votre réserve. Chaque pion point de victoire ajoute sa valeur à votre score. Les pions point de victoire de valeur 2 sont considérés comme illimités.

PLATEAUX D'EXPLORATION

Les nouveaux plateaux d'exploration vous permettent de gagner de nouveaux bonus, dont les nouvelles ressources de cette extension.



Baleinier

Knarr

Cabane

Maison longue

Élément de jeu spécial

La partie gauche séparée du plateau « Limerick » doit être prise en compte lorsque vous recouvrez la « diagonale de revenus ».



CABANES D'ARTISAN

Les cabanes des artisans comprennent de nouvelles cases de stockage (comparables à celles destinées au bois et aux pierres des cabanes et maisons en pierre), dans lesquelles vous pouvez stocker : les haricots, le poisson, l'hydromel, la fourrure, le lin et le minéral. Vous pouvez retirer et utiliser librement les ressources que vous avez placées sur ces cases en cours de partie, puisqu'elles ne comptent qu'à la fin de la partie.

Certaines cabanes d'artisan comprennent des cases spéciales qui ne peuvent être recouvertes que par la tuile représentée : cochon, bovin, cheval, viande de baleine ou baleinier. Si vous placez un baleinier sur la case correspondante, le minéral qui s'y trouvait est perdu.

Les valeurs de points de victoire imprimées directement sur les tuiles Animal ou Bateau placées sur des cabanes d'artisan ne comptent pas dans votre total de points de fin de partie. Les règles normales de placement des ressources s'appliquent.



À droite de la porcherie, vous devez placer un cochon (entre autres) pour gagner le bonus et le revenu et éviter les points négatifs.

FIN DE PARTIE ET SCORE

Le calcul des points est effectué de la même façon qu'avec le jeu de base. Les points rapportés par vos cabanes d'artisan sont ajoutés à vos « Cabanes et maisons ». Ajoutez également les points que vous avez gagnés grâce à vos pions PV à la valeur de vos « Métiers ».

ERRATA

Les nouvelles ressources et cases Action ont donné lieu à de légères adaptations des effets de certaines cartes Métier : 3 d'entre elles (sur 190) ne peuvent plus être utilisées dans certaines situations. Prenez en compte les éléments et textes inscrits sur la carte, plutôt que le texte descriptif de la page 21 des règles du jeu de base, qui ne mentionne pas les nouvelles tuiles Ressource et cases Action.



Carte 10A : cette carte s'applique également aux cochons et chevaux.

En règle générale, les cochons et les chevaux sont considérés comme des « ressources rouges » et comme des « animaux ». Les cabanes d'artisan individuelles sont considérées comme des « cabanes », mais pas comme des « maisons ». Les tuiles Bateau et Ressource qui ont déjà été placées sur des cases réservées de la cabane d'artisan ne comptent pas dans l'effet d'une carte. Lorsqu'une description évoque le « Saccage » ou le « Pillage », la nouvelle action « Vol » n'est pas concernée.

Sur certaines cases Action, le symbole a changé (par exemple, le symbole indiquant de prendre un nouveau plateau d'exploration). Dans ces cas, les cartes portant les anciens symboles restent valides, quel que soit le point de règle concerné.

Le tableau ci-contre comprend des précisions et explications importantes, de même que certaines exceptions.

26	C	S'applique également aux cochons et chevaux.
31	C	Ne s'applique pas aux cochons et chevaux (ni aux moutons et au bétail).
35	A	S'applique également aux cochons et chevaux.
52	A	Vous pouvez, à la place, utiliser cette carte pour défausser une carte afin de gagner un pion PV.
60	C	Ne peut pas être utilisé avec la nouvelle colonne du plateau d'actions (action finale).
66	A	Ne s'applique pas aux nouvelles tuiles Ressource de la boîte de ressources supplémentaire.
88	C	Ne s'applique pas aux nouvelles tuiles Ressource de la boîte de ressources supplémentaire.
99	A	Vous pouvez, à la place, utiliser cette carte pour défausser une carte afin de gagner un pion PV.
102	B	S'applique également à la case Action de la 2 ^e colonne, 3 ressources + 2 cartes Arme. Alternativement, vous ne pouvez pas prendre les 2 cartes Arme.
108	C	Ne s'applique pas à la cinquième colonne du plateau d'actions (action finale).
109	B	Si la case Action appropriée n'est pas en jeu, défaussez cette carte et piochez-en une nouvelle.
110	C	Si la case Action appropriée n'est pas en jeu, défaussez cette carte et piochez-en une nouvelle.
117	A	Ne s'applique pas au bonus « knarr » du plateau d'exploration Waterford.
123	C	S'applique également à la case Action de la 2 ^e colonne, 3 ressources + 2 cartes Arme.
125	C	Ne s'applique pas aux petites émigrations avec un baleinier.
148	A	Ne s'applique pas au bonus « knarr » du plateau d'exploration Waterford.
150	C	Défaussez cette carte et piochez-en une nouvelle.
157	C	Ne s'applique pas aux cochons et chevaux.
163	A	Si la case Action appropriée n'est pas en jeu, défaussez cette carte et piochez-en une nouvelle.
170	A	Ne s'applique pas aux petites émigrations avec un baleinier.
176	B	S'applique également si la carte a été défaussée pour gagner un pion PV.
179	B	Ne s'applique pas au bonus « knarr » du plateau d'exploration Waterford.

CRÉDITS

Auteurs de l'extension : Gernot Köpke et Uwe Rosenberg

Éditeur : Frank Heeren

Illustrateur : Dennis Lohausen

Traducteur en anglais : Ryan Palfreyman

Relecture : Johannes Grimm

Relecture technique : Andrea Dell'Agnese et Julia Faeta

Nous tenons à remercier Travis Vandenberg et Ryan Feathers.

Testeurs : Gabi Kunz, Tanja et Torsten Techmann, Michael Gnade, Anja Coers, Dirk Schmitz, Witold Kliszczynski, Lisa Hofmann, Markus Habenberger, le club d'échecs de Gernsheim, Friday Get Together Eberstadt, Thursday Get Together Darmstadt, Game Meetings Altleiningen, Homburg, Frühlingsspielerei, de et « Langspiel » Bingen.

Équipe Z-man

Producteur : Alexandar Ortloff et Michael Sanfilippo

Éditeur : Steven Kimball

Version française par Edge Entertainment

Traduction : Pauline Marcel

Responsable éditorial : Stéphane Bogard



© 2018 Feuerland. Z-Man Games est ® de Z-Man games. Le logo Z-Man games est TM de Z-Man Games. Distribution par Asmodee, 18 rue Jacqueline Auriol, Quartier Villaro, BP 40119, 78041 Guyancourt Cedex, France. Tél : 01 34 52 19 70. Photos non contractuelles. Informations à conserver. Fabriqué en Pologne. ATTENTION : Ne convient pas à un enfant de moins de 36 mois, de petits éléments pouvant être ingérés.