

# epic® VIKINGS RAGNAROK

GUIDE DE L'EXTERMINATEUR



# PROLOGUE

Il s'agit bien de la fin du monde, le « Ragnarök » ! La mer dans le Nord Mordant est totalement prise par les glaces et les Géants de Jötunheim dévastent les Îles Runiques. Le pouvoir des Dieux s'amenuise et ils sont pour le moins... furieux. Dans un ultime effort, ils ont déployé leurs Valkyries, les guerrières ailées d'Asgard, pour aider les Vikings, simples mortels, à exterminer le fléau que représentent les Géants. Chaque vrai Viking sait que donner sa vie pour abattre un Géant honore son clan.

## MATÉRIEL

### APERÇU DE L'EXTENSION

Deux nouvelles actions s'ajoutent à celles du jeu de base :

- **Terrasser un Géant** (voir p. 4)
- **Déployer une Valkyrie** (voir p. 6)

Recto



Verso



1 plateau Océan (recto verso)



12 Valkyries (3 de 4 couleurs)



4 plateaux Valkyrie



6 cartes Valkyrie



6 cartes Einherjar



9 pions Géant



6 plateaux Dieu

# MISE EN PLACE DE L'EXTENSION

Procédez à la mise en place normale, avec ces étapes supplémentaires :

- 1 Utilisez le **plateau Océan Nord Mordant** au lieu de celui du jeu de base.
- 2 Chaque joueur reçoit un **plateau Valkyrie** et 3 **Valkyries** de sa couleur.
  - 2A Il place ce plateau à côté de son plateau Clan.
  - 2B Il place les 3 Valkyries sur les emplacements de son plateau.
- 3 Mélangez les **Géants** sans dévoiler la valeur indiquée à leur dos, puis placez 1 Géant dans **chaque région**, en maintenant sa valeur cachée. Rangez les Géants non utilisés dans la boîte, toujours sans consulter leur valeur.
- 4 Mélangez les **6 cartes Valkyrie** et les **6 cartes Einherjar** dans le paquet Viking.
- 5 Mélangez les **6 plateaux Dieu** avec ceux du jeu de base avant de piocher.



## LE NORD MORDANT

La principale différence entre ce plateau et celui du jeu de base est que certaines îles sont divisées en régions séparées par des frontières. Sauf indication contraire des règles, traitez chaque région comme une île à part entière. Par exemple, si une île dispose de deux régions, chacune d'elles possède sa propre Rune, et l'influence apportée par chaque région est comptée séparément.

- Explorer avec un *Colon* (ou un *Temple*), vous permet également de vous déplacer d'une région vers une région adjacente **en traversant la frontière**.
- À l'intersection d'une frontière et du rivage d'une île, il peut y avoir un quai. Lorsque vous *Naviguez* jusqu'à ce quai, vous pouvez déployer vos *Colons* sur l'une des deux régions ou les deux (comme indiqué par les flèches partant du quai). Le nombre de *Colons* que vous pouvez déployer reste toujours limité à la valeur de votre action *Naviguer*. Un *Drakkar* amarré à ce quai octroie **2 influences à chaque région**.

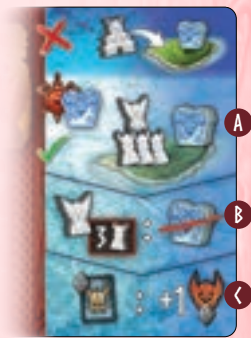


# TERRASSER UN GÉANT

À votre tour, au cours de la *Phase 2 : Actions*, au lieu de jouer une carte pour un combat ou une action, vous pouvez la jouer, face visible, en déclarant que vous « Terrassez un Géant ». Pour cela, **1 de vos Valkyries et 3 de vos Colons** doivent occuper une région avec un Géant (c'est rappelé à droite du plateau Valkyrie). Vous DEVEZ terrasser si vous choisissez cette action : vous ne pouvez pas déclarer « terrasser » et ne pas le faire. Attention, la Force d'une carte Viking n'est pas prise en compte lorsque vous terrassez.

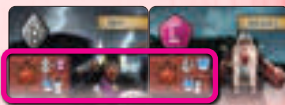


**A** Une fois que tous les pions nécessaires occupent une région avec un Géant, **B** vous **sacrifiez vos 3 Colons** (remettez-les sur votre plateau Clan) et récupérez le Géant que vous placez près de votre plateau Clan (la Valkyrie reste sur place). Vous pouvez consulter à tout moment la valeur des Géants que vous avez terrassés, mais celle-ci reste secrète jusqu'au décompte final. Il n'y a pas de limite au nombre de Géants que vous pouvez terrasser. **C** En hommage au Dieu de votre Jarl, augmentez de 1 la Fureur du Dieu correspondant à la Rune de la carte Viking jouée (mais ne gagnez pas la Bénédiction du Valhalla).



## Jouer une carte Valkyrie ou Einherjar

Le coût de l'action *Terrassez un Géant* est réduit si la carte utilisée est une Valkyrie ou un Einherjar, (comme indiqué au bas de la section *Combat* de ces cartes) :



**Pour une Valkyrie** : Il n'est plus nécessaire d'avoir un pion Valkyrie dans la région, la carte remplissant déjà ce prérequis.





**Pour un Einherjar** : Il n'est plus nécessaire d'avoir 3 Colons dans la région, deux suffisent. De plus, seuls 2 Colons sont sacrifiés.

## Blocage des Temples

Tant qu'un Géant occupe une région, aucun joueur ne peut y construire un temple, ni *Explorer avec un temple*, ni utiliser une Valkyrie pour y transporter un temple (comme indiqué sur le plateau Valkyrie). Un temple déjà présent dans une région vers laquelle un Géant se déplace peut en revanche y rester.



## PHASE 3 : ENTRETIEN - APAISEMENT DES GÉANTS

Une nouvelle étape s'ajoute à la *Phase d'Entretien*. Pour chaque Géant occupant une région, réduisez de 1 la Fureur du Dieu correspondant à la Rune de cette région (la Fureur ne peut pas descendre en dessous de 0). Ex. : *Un Géant sur une île*  réduit de 1 la Fureur du Dieu .



### Combattre avec les Valkyries et les Einherjars

Lorsque vous jouez face cachée des Valkyries et des Einherjars pour initier ou rejoindre un combat, ils disposent d'une Force spécifique indiquée sur leur carte :

4x



La Force d'une Valkyrie dépend du nombre de Valkyries que vous avez déployé sur le plateau Océan.

4x



La Force d'un Einherjar dépend du nombre de Géants que vous avez terrassé.



### Rune Joker des cartes Valkyrie

Chaque carte Valkyrie indique une Rune Joker qui représente n'importe quelle Rune de votre choix. Elle peut être utilisée pour améliorer une action et pour décider du Dieu dont vous obtenez la Bénédiction du Valhalla et augmentez la Fureur si la carte Valkyrie perd le combat (la même Rune doit alors être choisie pour les deux).

### Effectuer les actions Jarl et Rune

Les Valkyries et les Einherjars peuvent être joués face visible pour effectuer leur action Jarl et/ou Rune. Pour cela, chacun requiert une condition différente de Runes :



Les cartes Einherjar requièrent que vous ayez terrassé au moins 1 Géant.



Les cartes Valkyrie requièrent que vous ayez déjà déployé 1 ou 2 Valkyries sur le plateau.

De plus, deux nouvelles actions Rune font leur apparition :



**Déplacer un Géant** vers une région adjacente (par un transbordeur ou en traversant une frontière), à condition qu'aucun Géant n'occupe déjà cette région (il ne peut y avoir qu'un seul Géant par région). Vous pouvez le déplacer vers une région contenant des Temples (sans retirer le Temple).



**Piller un Village** dans une région occupée par au moins 1 de vos unités **sans payer le coût en acier**.

# VALKYRIES

Seuls les dans les plus dévoués aux Dieux ont le privilège d'accueillir ces redoutables guerrières. Elles aident à terrasser des Géants et conquérir des îles. Elles peuvent transporter des Colons, et même des Temples, vers des îles adjacentes grâce à leurs puissantes ailes !

## Déployer une Valkyrie

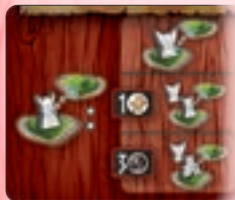
Si vous perdez un combat et gagnez une Bénédiction du Valhalla, vous pouvez également choisir de déployer la Valkyrie de ce Dieu (voir p. 7). Prenez une Valkyrie de votre plateau Valkyrie et placez-la dans la région de votre choix.



## Valkyries sur le terrain

Les Valkyries sont similaires aux Colons, à quelques différences près :

- Chacune octroie **2 Influences** (☀️) et est considérée comme **une unité terrestre**. Lorsque vous déployez ou déplacez une Valkyrie vers une région contenant une Rune, et si vous disposez alors de plus d'influence que le joueur qui la contrôle, vous en prenez immédiatement le contrôle.
- Elles ne peuvent pas être déployées avec l'action *Naviguer*. Elles sont uniquement déployées grâce à une Bénédiction du Valhalla (voir ci-dessus).
- Lorsqu'il s'agit d'*Attaquer des Colons*, une Valkyrie ne compte pas dans le total de vos Colons occupant une région (sauf si elle transporte un Colon, voir ci-dessous). Vous ne pouvez pas retirer une Valkyrie pour utiliser une action Rune *Pourfendre un Colon* ni pour *Attaquer des Colons* dans une région.
- Les Valkyries ne peuvent pas être remplacées par des Colons pour *Terrasser un Géant*.



## Déplacement spécial des Valkyries

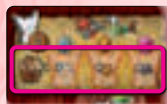
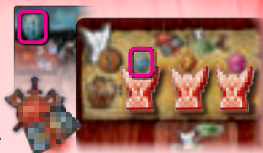
Lorsque vous effectuez l'action *Explorer avec un Colon*, vous pouvez à la place :

- Déplacer 1 Valkyrie vers une région adjacente.
- OU Payer 1 nourriture pour déplacer la Valkyrie ET transporter 1 Colon de la région de départ de la Valkyrie vers sa région d'arrivée.
- OU Payer 3 aciers pour déplacer la Valkyrie ET transporter 1 Temple de la région de départ de la Valkyrie vers sa région d'arrivée.

Les joueurs peuvent effectuer que l'une de ces actions : ils ne peuvent pas dépenser 1 🍌 et 3 🗡️ pour transporter les deux en même temps.

## Les trois Runes des Valkyries

Les trois Valkyries sont chacune associées à la Rune active de votre carte qui a perdu le combat. Si vous avez déjà déployé la Valkyrie associée à cette Rune, elle ne peut pas être remplacée par une Valkyrie associée à une autre Rune.



### Bonus de Récolte des Valkyries

Lorsque vous effectuez une action *Récolte*, vous gagnez également les ressources bonus des Valkyries que vous avez déployées.

## MISE EN PLACE POUR 2 JOUEURS

Lorsque vous utilisez le plateau Océan Nord Mordant, les 3 régions citées à l'étape 3 des règles Solo ci-dessous sont les 3 «îles extérieures». Les 3 Temples de départ de l'ennemi sont quand même placés sur les îles avec les Géants.

## DÉCOMPTE FINAL DES GÉANTS

À la fin de la partie, chaque joueur ajoute à son score les PV ( ) indiqués au dos de chaque Géant qu'il a terrassé.



## MISE EN PLACE SOLO DE RAGNARÖK

1. Au dos des plateaux Valkyrie se trouvent **4 plateaux Ennemi**. Bien que ceux du jeu de base soient compatibles avec *Ragnarök*, nous vous recommandons de choisir l'un des nouveaux plateaux pour l'ennemi. De même, nous vous déconseillons d'utiliser les plateaux de *Ragnarök* pour jouer sans l'extension (ils sont conçus pour cette extension).



2. Donnez à l'ennemi **1 plateau Valkyrie** (face Valkyrie visible) et placez-y **6 Valkyries** (3 de chaque couleur), en les empilant 2 par 2 sur chaque emplacement.

3. Placez le **plateau Océan Nord Mordant** face «1-3 joueurs» visible. Définissez aléatoirement la région de départ de l'ennemi parmi les 3 régions illustrées ci-contre, puis placez le **Drakkar Solitaire** sur le quai *cerclé* de cette région (indiqué ci-contre).



### Ajustements des règles en Solo

Lorsque vous jouez avec le plateau Océan Nord Mordant, si le Drakkar Solitaire **navigue** jusqu'à un quai relié à **une frontière terrestre** (séparant 2 régions) et qu'il déploie des Colons, il se concentre toujours sur la région **correspondant à la Rune de la carte**. Pour toute autre action où l'ennemi doit choisir parmi plusieurs régions, **comptez simplement s'il a joué un nombre pair ou impair de cartes** (en considérant ses rangées Jarl et Combat) :

- **Impair** : il se concentre sur la région la plus à l'ouest.
- **Pair** : il se concentre sur la région la plus à l'est.

Ex. : Si l'ennemi a **joué 4 cartes**, lorsqu'il est amarré à ce quai, il se concentre sur la région ( ) à l'est.



## Action Terrasser un Géant de l'ennemi

L'ennemi terrasse un Géant lorsqu'il :

1. effectue une action Ressource *Placer un Temple*, si la région du Drakkar Solitaire est occupée par un Géant, **au lieu d'y placer un Temple**, il y terrasse le Géant.
2. déploie une Valkyrie dans une région occupée par un Géant, il le terrasse.



Dans les deux cas, **remettez TOUS les Colons de l'ennemi** situé dans cette région sur son plateau Clan (l'ennemi n'a pas besoin d'avoir le moindre Colon dans la région). Le Géant terrassé est placé près des plateaux Clan de l'ennemi. Ne révélez pas les points indiqués au dos du Géant avant le décompte final. Augmentez ensuite de 1 la Fureur du Dieu, en fonction de la carte actuelle de l'ennemi.

## Valkyries de l'ennemi

L'ennemi déploie une Valkyrie s'il perd un combat et que la Rune active de sa carte correspond à l'une de ses Valkyries disponibles sur son plateau. Placez la Valkyrie dans la région du Drakkar Solitaire. Une fois placée, elle ne peut jamais se déplacer. Cependant, si une Valkyrie de l'ennemi occupe déjà cette région, la nouvelle Valkyrie ne peut pas être déployée (l'ennemi est limité à 1 Valkyrie par région).



## Bonus de Récolte des Valkyries

Si les 2 Valkyries ont été déployées (leur emplacement est donc vide), l'ennemi gagne en bonus la ressource indiquée dans cet emplacement lorsqu'il *Récolte*.

## Cartes Valkyrie et Einherjar de l'ennemi

L'ennemi considère ces cartes comme des cartes Viking normales, en ignorant leur capacité à «Terrasser un Géant». Les actions Rune *Déplacer un Géant* et *Piller un Village* sont remplacées par les actions du plateau Ennemi, en définissant l'action Rune à effectuer ainsi :

- Avec un Einherjar, il effectue l'action définie par la Rune de la carte.
- Avec une Valkyrie avec une *Rune Joker*, il choisit la Rune correspondant à la région du Drakkar Solitaire. Cela détermine la Bénédiction du Valhalla à gagner et le Dieu dont la Fureur est augmentée.

**Auteur :** Scott Almes

**Illustrateur :** Nikoletta Vaszi

**Graphiste :** Benjamin Shulman

**Relecteurs :** David Ladyman, Dylan Phillips

**Développeurs :** Michael Coe

**Traduction et PAO :** MeepleRules.fr

**Version française :** PixieGames

*Encore plus de jeux sur PixieGames.fr*



FR

**ÉLÉMENTS D'EMBALLAGE** + **LIVRET**



©2022 Gamelyn Games, LLC tous droits réservés.  
©2023 PixieGames, tous droits réservés (version française). Aucun élément de ce jeu ne peut être reproduit sans autorisation écrite. Tiny Epic Vikings Ragnarok, Gamelyn Games, les logos Gamelyn Games, TEV et Ragnarok sont la propriété de Gamelyn Games, LLC.