

**VIKINGS
GONE
WILD**
LE JEU DE PLATEAU



**GUILD
WARS**
EXTENSION
LIVRET DE RÈGLES

GUILD WARS

EXTENSION

Après des années de conflits, il est devenu évident que seules des alliances pourraient décider de la victoire finale. De nombreuses tribus ont formé des guildes et uni leurs forces. Cette coopération a permis de donner vie à de nombreuses technologies visant à changer à jamais la face de cette guerre !

L'extension **Guild Wars** introduit de nouveaux concepts fondamentaux grâce à de nouvelles cartes Bâtiment, Unité et Défense ! Le tout nouveau **mode de jeu « Guerre de Guildes », à 2 contre 2**, constitue le cœur de cette extension, même si la plupart des cartes peuvent être utilisées dans le cadre de parties classiques.

MATÉRIEL

110 CARTES



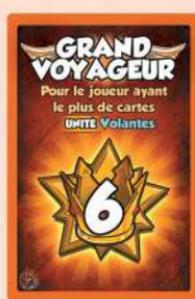
22 CARTES
UNITÉ



16 CARTES
MISSION



8 CARTES
DÉFENSE



3 CARTES BONUS
DE FIN DE PARTIE



38 CARTES
BÂTIMENT



1 CARTE
FAVEUR DIVINE



16 CARTES
VOIE D'ODIN



4 CARTES
AIDE DE JEU



20 JETONS SOUTIEN/FORGE



28 JETONS MUR

REMARQUE :

Toutes les cartes de cette extension sont marquées du symbole



PRÉSENTATION DES NOUVEAUX CONCEPTS

MAÇON ET MURS



Cette extension introduit un nouveau Bâtiment : le **Maçon**. Il permet aux joueurs de dépenser 1 Or pour construire un Mur. Cette action peut être réalisée jusqu'à deux fois par tour. Ce Mur est immédiatement placé sur l'un des Bâtiments de n'importe quel joueur (Hôtel de Ville compris).

Les Murs offrent une défense supplémentaire au Bâtiment : si un joueur souhaite attaquer un Bâtiment équipé d'un Mur, il est obligé d'attaquer le Mur avant de pouvoir attaquer le Bâtiment lui-même.



UN MUR A UNE VALEUR DE DÉFENSE DE 1 ET IL EST RETOURNÉ DANS LA BOITE SI L'ATTAQUE RÉUSSIT.



Règles concernant les Murs :

- **Les jetons Mur ne sont pas défaussés** à la fin du tour, à l'inverse des jetons Construction ou Dégâts.
- **Vous pouvez placer jusqu'à 3 Murs par Bâtiment.** Dans ce cas, il ne s'agit pas de détruire 2 ou 3 Murs individuels, mais bien de détruire un Mur unique doté d'une défense de valeur 2 ou 3 ! En cas de réussite de l'attaque, tous les jetons Mur sont détruits.
- **Un Mur n'est pas un Bâtiment.** Il n'est pas défendable et ne contribue pas aux points d'attaque.
- **Les Murs peuvent être évités** si les attaquants font appel à une Unité **Volante**. Cette capacité permet à l'Unité de viser directement le Bâtiment situé derrière le Mur.

FORGE



La **Forge** est un Bâtiment de production. Mais, au lieu de produire des ressources, elle produit



un jeton qui peut être attribué à n'importe quel(le) Unité ou Héros. Chaque jeton ne peut être utilisé qu'une fois par tour et ne s'applique qu'à une seule Unité ou Héros. Ces jetons sont défaussés après avoir été utilisés. Tous les jetons inutilisés sont également défaussés à la fin du tour.

Exemple :

Vincent souhaite attaquer le Drakkar de Marie avec un Archer Elfe. L'Archer Elfe a une force de 2 et le Bâtiment dispose d'une défense de 3. Vincent augmente alors la force de l'Archer à l'aide de l'un de ses jetons .

De la sorte, il obtient assez de force pour lancer l'attaque.

* * *

TOUR DE SOUTIEN



La **Tour de Soutien** est un Bâtiment de production. Mais au lieu de produire des ressources, elle produit un jeton



qui peut être utilisé pour vous défendre en plus des éventuelles cartes  de votre main.

Chaque jeton ne peut être utilisé qu'une fois par tour et ne s'applique qu'à un(e) seul(e) Unité ou Héros. Ils sont défaussés juste après avoir été utilisés. Tous les jetons inutilisés sont également défaussés à la fin du tour.

Exemple :

Vincent attaque la Brasserie de Marta avec son Guerrier Viking. Le Guerrier a une force de 1 et le Bâtiment une défense de 1. Marta décide alors d'utiliser son jeton  qui augmente la défense de sa Brasserie de 1. Ceci lui permet de repousser l'attaque de Vincent.

UNITÉS VOLANTES

Vous ne voulez pas avoir à affronter le Mur de vos adversaires ? Aucun problème. Cette extension introduit la capacité « **Volant** ». Grâce à cette capacité, vos Unités peuvent attaquer directement un Bâtiment, même s'il est équipé d'un Mur.



ATTENTION : si vous désignez une Unité Volante pour attaquer un Bâtiment équipé d'un Mur, vous ne pourrez **ajouter que** d'autres Unités Volantes pour attaquer ce Bâtiment. Autrement, les Unités non-Volantes doivent d'abord attaquer le Mur.

Une Unité Volante peut être désignée pour attaquer un Mur si le joueur le souhaite.



SUGGESTIONS DE CONFIGURATIONS

FORTERESSE

Cette configuration est une excellente manière de découvrir les nouveaux concepts Mur et Volant de cette extension.

- **UNITÉS :** Fée / Bélier / Cochonator.
- **DÉFENSE :** Canon / Tour Anti-Aérienne / Mortier à Moutons.
- **BÂTIMENTS :** Brasserie / Mine d'Or / Maçon / Drakkar / Réserve d'Or / Réserve de Bière.
- **PAQUET VOIE D'ODIN**
 - Prenez les 40 cartes Voie d'Odin du jeu de base.
 - Ajoutez 2 cartes Archer Elfe et 2 cartes Grosse Brute.
 - Ajoutez toutes les cartes Voie d'Odin de l'extension **Guild Wars**.
- **PAQUET DE MISSIONS**
 - Prenez les 20 Missions du jeu de base.
 - Retirez la carte Tavernier.
 - Ajoutez les cartes Cassez-Moi Ce Mur, Besoin d'un Mur et Premier Vol des Missions de l'extension **Guild War**.
 - Suivez la mise en place habituelle.
- **PAQUET DE FAVEURS DIVINES**
 - Ajoutez **Ragnar** aux 12 cartes Faveur Divine du jeu de base.
 - Suivez la mise en place habituelle.
- **BONUS DE FIN DE PARTIE**
 - Grand Voyageur.
 - Casse-Murailles.
 - Ajoutez 2 Bonus de Fin de Partie pris au hasard parmi les 8 du jeu de base.

GUERRE TOTALE

Cette configuration introduit la Forge et la Tour de Soutien, tout en retirant les deux Réserves. Comme vous ne serez pas en mesure d'accumuler des ressources, l'économie devient plus serrée et le jeu bien plus offensif.

- **UNITÉS** : Fée / Bélier / Dresseur d'Ours.
- **DÉFENSE** : Canon / Tour Anti-Aérienne / Mortier à Moutons.
- **BÂTIMENTS** : Brasserie / Mine d'Or / Drakkar / Tour de Soutien / Forge / Maçon.
- **PAQUET VOIE D'ODIN**
 - Prenez les 40 cartes Voie d'Odin du jeu de base.
 - Retirez les cartes Dresseur d'Ours, Vol de Recette et Vol de Lingot.
 - Ajoutez toutes les cartes Voie d'Odin de l'extension **Guild War**.
 - Ajoutez 2 cartes Archers Elfe, 2 cartes Grosse Brute et 2 cartes Cochonator.
- **PAQUET DE MISSIONS**
 - Prenez les 20 Missions du jeu de base.
 - Retirez les cartes Tavernier, De l'Or ! et Bière !
 - Ajoutez les cartes Vol d'Essai, Mur, Forgeron et Soutien des Missions de l'extension **Guild War**.
 - Suivez la mise en place habituelle.
- **PAQUET DE FAVEURS DIVINES**
 - Ajoutez **Ragnar** aux 12 cartes Faveur Divine du jeu de base.
 - Suivez la mise en place habituelle.
- **BONUS DE FIN DE PARTIE**
 - Maçonnerie.
 - Grand Voyageur.
 - Ajoutez 2 Bonus de Fin de Partie pris au hasard parmi les 8 du jeu

CRÉEZ VOTRE PROPRE CONFIGURATION

Nous vous recommandons fortement de commencer à jouer avec les configurations de jeu que nous vous proposons. Mais vous êtes libre de créer votre propre configuration et d'y inclure certaines ou toutes les cartes de cette extension. Créez vos propres contraintes ou combos. Tout est possible !

Nous voudrions cependant mettre l'accent sur certains points :

- Assurez-vous de ne pas inclure de Missions et Bonus de Fin de Partie dépendants de cartes que vous n'avez pas incluses.
- Sachez que dès que vous multipliez les choix, en allant au-delà de la configuration recommandée de 12 cartes différentes, vous pouvez créer un syndrome d'analysis-paralysis. Par conséquent, choisissez bien les joueurs avec lesquels vous faites une partie avec une configuration complexe.
- Vous pouvez facilement identifier les cartes de cette extension grâce au symbole  en bas à gauche de chacune des cartes !

Partagez vos configurations de jeu avec la communauté, soit sur la page **Kickstarter** soit sur notre page sur **boardgamegeek.com** !

MODE GUERRE DE GUILDE (2 CONTRE 2)

Dans le mode *Guerre de Guilde*, les joueurs jouent en équipe de 2. Chaque équipe partage un unique Jeton Joueur.

RÈGLES

- Vous ne pouvez pas attaquer un membre de votre équipe.
- Les membres de votre équipe ne sont pas des adversaires et ils ne sont pas affectés par les cartes indiquant « **Tous vos adversaires** ».
- Les membres de votre équipe peuvent malgré tout être affectés par les cartes indiquant « autres joueurs ».
- Le dernier tour est déclenché dès qu'un joueur atteint 40 PVs.
- **Les points originaux d'obtention des Faveurs Divines (5, 12 et 20) sont inactifs en mode Guerre de Guilde.** Lorsque le joueur actif passe à 10, 20 ou 30 PVs, les deux partenaires doivent piocher une Faveur Divine. Le joueur actif pioche en premier.
- Si un joueur réussit à attaquer un Hôtel de Ville de Niveau 3, il est le seul à obtenir une Faveur Divine.
- Pour les Bonus de Fin de Partie, les coéquipiers vérifient leurs conditions ensemble et additionnent toutes les ressources et cartes qu'ils possèdent.

TOUR DE GUILDE

La Tour de Guilde est un Bâtiment **disponible uniquement en mode Guerre de Guilde**.

Le Bâtiment possède 2 niveaux différents. Vous montez de niveau exactement comme pour votre Hôtel de Ville.

La Tour de Guilde n'est pas prise en compte dans le calcul de votre limite de Construction !



- Au Niveau 1, vous pouvez emprunter 1 carte par tour de la main de votre coéquipier. Jouez-la immédiatement, puis remplacez-la dans sa Défausse.
- Au Niveau 2, vous pouvez faire de même et, en plus, emprunter 1 [monnaie], 1 [ressource], 1 [ressource] ou 1 [ressource] par tour.

EMPRUNTER DES CARTES ET DES JETONS :

Vous ne pouvez emprunter que des cartes ou jetons que vous pouvez jouer immédiatement. Par exemple, vous pouvez emprunter une carte Défense seulement si vous êtes attaqué(e) ou prendre un  uniquement lorsque vous déclenchez une attaque.

MISE EN PLACE

- Chaque membre de l'équipe choisit une carte Aide de Jeu afin de visualiser les alliances. Les joueurs ne peuvent pas s'asseoir à côté des membres de leur équipe.
- Chaque joueur reçoit une Tour de Guilde de Niveau 1 et de niveau 2. Ils placent la carte de Niveau 1 face visible dans leur Zone de Village. Ce Bâtiment est à présent actif, mais il ne compte pas dans la limite de Bâtiments fixée par l'Hôtel de Ville. La carte de niveau 2 est glissée sous celle de niveau 1.
- Suivez l'une des deux configurations présentées ci-dessous :

CONFIGURATION GUERRE DE GUILDE (2 CONTRE 2)

Cette configuration utilise la configuration **FORTERESSE**. Ajoutez simplement toutes les Missions **2 CONTRE 2** au Paquet de Missions, puis suivez sa configuration habituelle.

CONFIGURATION GUERRE DE GUILDE TOTALE (2 CONTRE 2)

Cette configuration utilise la configuration **GUERRE TOTALE**. Ajoutez simplement toutes les Missions **2 CONTRE 2** au Paquet de Missions, puis suivez sa configuration habituelle.

CRÉDITS

Auteurs : Julien Vergonjeanne,
Vincent Vergonjeanne

Illustrateur : Mateusz Komada

Relecteurs : MeepleRules.fr