

**VIKINGS
GONE
WILD**
LE JEU DE PLATEAU



**IT'S A KIND
OF
MAGIC**

EXTENSION

LIVRET DE RÈGLES

IT'S A KIND OF MAGIC EXTENSION

Depuis des siècles, les chamans ont toujours essayé de montrer les voies qui mènent à la magie. Mais cet art mystérieux n'a jamais été compris, et encore moins estimé, à sa juste valeur. Tout a changé le jour où la Forteresse de Saint Odin fut réduite en cendres par... une tempête de moutons. Vous m'avez bien entendu : une Tempête de Moutons. La magie est soudainement devenue la clé pour remporter les batailles et les chamans et sorciers furent finalement sollicités pour prendre part aux combats !

L'extension « *It's a Kind of Magic* » introduit de nouveaux concepts fondamentaux grâce à de nouvelles cartes Bâtiments et Unité ainsi qu'à un nouveau type de cartes : les **SORTS** ! Cette extension transforme profondément votre expérience de jeu avec *Vikings Gone Wild* et renouvelle l'intérêt de vos parties!

110 CARTES



22 CARTES
UNITÉ



5 CARTES
MISSION



60 CARTES
SORT



2 CARTES BONUS
DE FIN DE PARTIE



8 CARTES
VOIE D'ODIN



12 CARTES
BÂTIMENT



1 CARTE
FAVEUR DIVINE



20 JETONS MALÉDICTION/BÉNÉDICTION

REMARQUE:

Toutes les cartes de cette extension sont marquées du symbole



PRÉSENTATION DES NOUVEAUX CONCEPTS

TOUR DE SORCIÈRE

Cette extension introduit un nouveau Bâtiment : la **Tour de Sorcière**.



Ce Bâtiment produit 2 nouveaux types de jetons :



JETON MALÉDICTION

Ce jeton réduit d'1 point la défense d'un Bâtiment ennemi.

La défense d'un Bâtiment ne peut jamais descendre en dessous de 1.



JETON BÉNÉDICTION

Ce jeton supprime **tous** les jetons Malédiction de l'un de vos Bâtiments.

Au cours de la Phase de Production, en commençant par le premier joueur, chaque joueur qui possède au moins une Tour de Sorcière devra décider, pour chacune d'entre elles, s'il :

- **Produit un  sur un des Bâtiments d'un adversaire.**
 - Si le Bâtiment possède déjà un jeton Bénédiction, les jetons Malédiction et Bénédiction s'annulent et sont défaussés.
 - Sinon, il place simplement le jeton sur la carte du Bâtiment. Vous pouvez mettre autant de jetons Malédiction que vous le souhaitez sur un Bâtiment, mais sa défense ne sera jamais inférieure à 1.
- **Produit un  sur l'un de ses Bâtiments.**
 - Si le Bâtiment a déjà un  tous les jetons sont retirés, y compris le jeton .
 - Sinon, il place simplement le jeton sur le Bâtiment. Vous ne pouvez mettre qu'1 seul jeton Bénédiction par Bâtiment.

Parce que la défense d'un Bâtiment ne peut jamais être inférieure à 1, si un jeton Malédiction est placé sur une Brasserie, la défense de la Brasserie demeure égale à 1.



IMPORTANT :

Les jetons Malédiction et les jetons Bénédiction ne sont pas retirés lors de la phase de Fin de Tour. Ils restent sur les Bâtiments jusqu'à ce qu'ils soient retirés par un des effets décrits ci-dessus.

TEMPÊTE DE MOUTONS ET PIÈGE MAUDIT



Ces deux cartes produisent un jeton Malédiction. Dans ce cas, le jeton Malédiction doit être immédiatement placé sur un des Bâtiment adverse lorsque la carte est jouée.

SORTS

Les cartes Sort sont un nouveau type de cartes. Leur but est de casser le concept classique d'Unité/Défense, d'apporter diverses capacités et de permettre des stratégies plus élaborées.

OPTIMISATION DE VOTRE PAQUET



Les cartes Alchimie et Manipulation Magique servent à optimiser votre paquet et à accélérer le jeu ! Ces deux cartes introduisent le terme **Détruire**. Lorsqu'une carte est détruite, elle est définitivement retirée du paquet du joueur et retourne dans la boîte.

CONTRE-SORTS



Les cartes **SORTS** peuvent toutes être contrées ! Le mieux est de vous expliquer par l'exemple.

Exemple:

Vincent joue une carte Alchimie pour gagner une ressource Bière. Marie contre immédiatement le sort en jouant une carte Bouclier Magique. Vincent annule ensuite la carte de Marie en jouant une Sorcière. Cela permet donc à Vincent de jouer sa carte Alchimie, mais il a dû pour cela se défausser de sa carte Sorcière avec laquelle il aurait pu lancer une attaque. Marie se défausse de sa carte Bouclier Magique.

DREKI



Le Dreki est une Unité très spéciale. Quand il entre en jeu, il pond un Œuf. Cette carte Œuf reste dans votre Zone de Village et éclot au début de votre tour suivant... sauf si quelqu'un l'a détruite avant ! Une fois que l'œuf a éclot, en sort un Bébé Dreki de Force 3 qui sera automatiquement détruit à la fin du tour du joueur.

Notez que le Dreki n'écloie pas au début du tour de jeu, mais au début de votre tour suivant !

DÉTRUIRE DES CARTES

Le terme **Détruire** signifie retirer une carte de votre main ou de votre défausse. Les cartes Voie d'Odin détruites sont placées dans la défausse Voie d'Odin. Les Unités et les Défenses détruites sont replacées dans leurs réserves respectives. Les cartes de départ sont retirées de la partie et placées dans la boîte (il en va de même pour les cartes Faveur Divine si jamais il vous prenait l'idée de les détruire).

REMARQUE : Vous ne pouvez en aucun cas détruire une carte que vous avez joué à ce tour, dans la mesure où elle n'est plus dans votre main et n'est pas encore dans votre défausse.

Exemple:

Vincent s'aperçoit qu'il a acheté trop de cartes Défense et qu'il en a encore plein en main. Il joue une carte Manipulation Magique pour détruire l'une des Tours à Poulets de sa défausse et la replace dans la réserve correspondante.

SUGGESTIONS DE CONFIGURATIONS

ÉTINCELLE MAGIQUE

Cette première configuration est idéale pour apprécier pleinement cette extension. Elle comprend tout l'esprit de l'extension tout en restant très accessible.

- **UNITÉS :** Archer Elfe / Sorcière / Dreki.
- **SORTS :** Bouclier Magique / Piège Maudit / Manipulation Magique.
- **BÂTIMENTS :** Brasserie / Mine d'Or / Tour de Sorcière / Réserve de Bière / Réserve d'Or / Drakkar.
- **PAQUET VOIE D'ODIN**
 - Prenez les 40 cartes Voie d'Odin du jeu de base.
 - Ajoutez 2 cartes Grosse Brute et 2 cartes Cochonator.
 - Ajoutez toutes les cartes Voie d'Odin de l'extension *It's a Kind of Magic*.
- **PAQUET DE MISSIONS**
 - Prenez les 20 Missions du jeu de base.
 - Retirez les cartes Bière !, De l'Or !, Tavernier et Bouclier.
 - Ajoutez toutes les Missions de l'extension *It's a Kind of Magic*.
 - Suivez la mise en place habituelle.
- **PAQUET DE FAVEURS DIVINES**
 - Ajoutez Hel aux 12 cartes Faveur Divine du jeu de base.
 - Suivez la mise en place habituelle.
- **BONUS DE FIN DE PARTIE**
 - Maître des Dragons.
 - Archimage.
 - Ajoutez 2 Bonus de Fin de Partie pris au hasard parmi cette liste: *Disciple, Missionnaire, Constructeur, Brasseur et Mineur*

MAGIE PURE (POUR EXPERTS)

Cette configuration ne s'adresse ni aux joueurs débutants, ni aux joueurs occasionnels. La raison en est simple : vous devez retirer les cartes Mine d'Or et Brasserie. Cependant, il faut ajouter Potion Magique et Toucher Doré qui seront le principal moyen de remplir vos Réserves ! Tous les Bâtiments ont au moins une défense de 3, vous devrez donc jouer rapidement votre Tour de Sorcière !

- **UNITÉS** : Archer Elfe / Sorcière / Dreki.
- **SORTS** : Bouclier Magique / Piège Maudit / Manipulation Magique / Potion Magique / Toucher Doré.
- **BÂTIMENTS** : Réserve de Bière / Réserve d'Or / Tour de Sorcière / Drakkar.
- **PAQUET VOIE D'ODIN**
 - Prenez les 40 cartes Voie d'Odin du jeu de base.
 - Retirez Expert en Bière, Chercheur d'Or et Parchemin.
 - Ajoutez 2 cartes Cochonator et 2 cartes Grosse Brute.
 - Ajoutez toutes les cartes Voie d'Odin de l'extension *It's a Kind of Magic*.
- **PAQUET DE MISSIONS**
 - Prenez les 20 Missions du jeu de base.
 - Retirez Fonderie, Brasseur, Capitaine, Bouclier et Architecte.
 - Ajoutez toutes les Missions de l'extension *It's a Kind of Magic*.
 - Suivez la mise en place habituelle.
- **PAQUET DE FAVEURS DIVINES**
 - Ajoutez Hel aux 12 cartes Faveur Divine du jeu de base.
 - Retirez Dvergar.
 - Suivez la mise en place habituelle.
- **BONUS DE FIN DE PARTIE**
 - Maître des Dragons.
 - Archimage.
 - Ajoutez 2 Bonus de Fin de Partie pris au hasard parmi cette liste : *Disciple, Missionnaire, Constructeur et Conquérant.*



Exemple de mise en place pour la configuration "Étincelle Magique"

GUILDE MAGIQUE (2 CONTRE 2)

Cette configuration nécessite de posséder l'extension **Guild Wars**. Elle vous permet de jouer en mode 2 contre 2 avec l'extension **It's a Kind of Magic**.


Utilisez la configuration **ETINCELLE MAGIQUE** et suivez les instructions habituelles du mode **GUERRE DE GUILDE**.

CRÉEZ VOTRE PROPRE CONFIGURATION

Nous vous recommandons fortement de commencer tout d'abord 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 ou de Bonus de Fin de Partie dépendant 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 à l'icône  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 !

CRÉDITS

Auteur : Julien Vergonjeanne,
Vincent Vergonjeanne

Illustrateur : Mateusz Komada

Relecteurs : MeepleRules.fr

