

# VIKINGS GONE WILD

THE BOARD GAME



## MASTERS OF ELEMENTS EXPANSION

LIVRET DE RÈGLES

### Introduction

*Dans les terres Vikings, un nouveau type de guerrier a émergé – Les Druides. Ces individus mystérieux sont capables de puissantes manipulations. Basant leur force sur des Artefacts sacrés, ils invoquent des créatures terrifiantes et les contraignent à se battre pour eux. Bienvenue dans Vikings Gone Wild – Maître des Éléments.*

# Contenu



55 CARTES UNITÉ



15 CARTES RIVIÈRE D'ODIN



20 CARTES MISSION



4 CARTES BONUS FIN DE PARTIE



6 CARTES FAVEUR DIVINE



16 CARTES ARTEFACT



12 CARTES MAÎTRE DES ÉLÉMENTS



32 CARTES DIEU (4 CARTES PAR DIEU)



60 JETONS ÉLÉMENT



6 JETONS JOUEUR (ODIN, ALVISS, FREYA)



5 PLATEAUX ARTEFACTS

# Mise en place



- 1 Placez les cartes Unité de Feu, d'Eau et de Nature à la place des cartes Unité et Défense originales.
- 2 Placez toutes les cartes des Bâtiments originaux dans leur emplacement dédié sur le plateau.
- 3 Mélangez toutes les cartes de la Rivière d'Odin de cette extension avec les cartes de la Rivière d'Odin du jeu original. Placez-les comme d'habitude.
- 4 Mélangez toutes les cartes Faveur Divine de cette extension avec les cartes Faveur Divine du jeu original. Placez-les comme d'habitude.
- 5 Prenez au hasard deux cartes Bonus Fin de Partie de cette extension et deux du jeu original (excepté Roi des Cochons & Défenseur).

# Mise en place Joueur (2 à 4 joueurs)

- 6** Donnez à chaque joueur un Plateau Joueur, une pioche de 10 cartes (6 Bières, 2 Or et 2 Guerriers Vikings) et trois niveaux d'Hôtel de Ville.
- 7** Trouvez toutes les cartes Mission du jeu original et de cette extension. Triez toutes les cartes à 1 point en une pile. Mélangez-la et distribuez 2 cartes Mission à chaque joueur. Mélangez les cartes Mission restantes et placez-les sous la pile de cartes Mission à 1 point.

**NOTE :** Pour rendre cette mise en place plus simple, nous gardons toutes les cartes Mission du Jeu de Base. Vous rencontrerez des Missions qui ne pourront pas être jouées. Dans ce cas, retirez-les immédiatement et piochez-en une autre.

- 8** Donnez à chaque joueur un Plateau Artefacts, quatre cartes Artefact aléatoirement et trois niveaux du Maître des Éléments.



# Draft Artefacts (Mise en place)

Chaque joueur examine ses quatre cartes Artefact, en sélectionne une à garder et passe le reste des cartes Artefact à la personne à sa gauche. Ce procédé est répété jusqu'à ce que tout le monde ait sélectionné trois cartes. Tous les joueurs remettent leur quatrième carte dans la boîte. Placez les cartes du Maître des Éléments du joueur sur l'emplacement le plus à gauche du Plateau Artefacts, l'une en-dessous de l'autre dans l'ordre décroissant avec le niveau 1 au-dessus, et les trois cartes Artefact sur les trois emplacements de la droite.

**NOTE :** Avec deux joueurs, chaque joueur reçoit six cartes au lieu de quatre. Chaque joueur sélectionne une carte et en défausse une autre avant de passer les cartes restantes à son adversaire. Répétez ce procédé jusqu'à ce que chaque joueur ait trois cartes.

# Nouvelles Mécaniques



## ● Maîtres des Éléments ● (2 à 4 joueurs seulement)

Chaque joueur contrôle son propre Maître des Éléments. Durant la Phase de Production, le Maître des Éléments produit un jeton Élément de l'un des trois Éléments. Ces jetons sont placés immédiatement sur un Bâtiment au choix du joueur (y compris l'Hôtel de Ville). Un Bâtiment ne peut avoir qu'un seul jeton à la fois.

- Au **Niveau 1**, seuls les effets du Niveau 1 des Artefacts peuvent être utilisés.
- Au **Niveau 2**, les effets des Niveaux 1 et 2 des Artefacts peuvent être utilisés.
- Au **Niveau 3**, les effets de tous les Niveaux d'Artefacts peuvent être utilisés. Il produit également 2 jetons Élément et fait immédiatement gagner 5 PV au joueur, une seule fois.

**NOTE :** Les joueurs peuvent utiliser le nouveau niveau des Artefacts dès que le Maître des Éléments est amélioré.

## ● Jetons Élément ●

Une fois qu'un jeton Élément est produit et placé sur un Bâtiment, le Bâtiment est considéré lié à cet Élément. Les joueurs peuvent échanger l'Élément d'un Bâtiment en defaissant l'actuel et en le remplaçant par un fraîchement produit par leur Maître des Éléments durant la Phase de Production.

**NOTE :** Des cartes mentionnent le concept de "Bâtiment " ou "Bâtiment ". Cela réfère à un Bâtiment avec le jeton Élément correspondant dessus.

Les joueurs peuvent générer ces Éléments en retournant le jeton Élément d'un Bâtiment sur son côté gris. Cela indique que cet Élément a été utilisé ce tour et ne peut pas être utilisé de nouveau tant qu'il n'a pas été rafraîchi à la fin du tour.

*Exemple : Vincent veut utiliser l'effet élémentaire du Chien de Hel. Il retourne le jeton Élément de Feu placé sur l'un de ses Bâtiments du côté gris. Cela lui permet d'activer l'effet et de détruire une carte de sa main.*

## NOTE IMPORTANTE SUR LES ICÔNES :

-  – Élément non-stockable activé depuis un Bâtiment ou généré par une carte spécifique.
-  – Jeton Élément physique



## ● Artefacts ●

Chaque joueur contrôle trois cartes Artefact. Un joueur ne peut qu'utiliser les niveaux débloqués par le niveau de son Maître des Éléments. Pour activer une carte, payez le coût en ressources ou Éléments en retournant les jetons d'Éléments sur les Bâtiments du joueur.

**IMPORTANT :** Un Artefact ne peut être utilisé qu'une fois par tour ! Retournez-le pour indiquer qu'il a été utilisé.

## ● Nouvelles Unités ●

Toutes les cartes **UNITÉ** de cette extension sont affiliées à un Élément. Le symbole en haut à gauche des cartes représente cette affiliation. Les cartes **UNITÉ** ne produisent pas d'Élément, sauf si indiqué.

**IMPORTANT :** Les effets Élémentaires d'une **UNITÉ** ne peuvent être activés qu'une fois par tour !

## Révision du Tour

La structure du tour est inchangée, mais deux phases additionnelles ont lieu:

- Phase de Production : Tous les Maîtres des Éléments produisent des jetons Élément.
- Phase Fin du Tour : Rafraîchissez tous les jetons Élément en les retournant sur leur face colorée et rafraîchissez tout Artefact utilisé.

## Autres Variantes

Voici quelques variantes de règles:

- Déclenchez la fin de partie à 40 points en partie de trois et quatre joueurs.
- Jouez sans Missions.

## Dieux



### 1 Carte Résumé 3 Cartes Niveaux

Une fois que les joueurs ont joué au moins une partie avec les Maîtres des Éléments, ou jouent à cinq, nous vous recommandons de jouer avec les Dieux au lieu des Maîtres des Éléments. Les Dieux fournissent les mêmes fonctions basiques que le Maître des Éléments, mais offrent un pouvoir unique disponible au dernier niveau.

**IMPORTANT :** A chaque fois que l'on parle de 'Maître des Éléments' dans ce livret de règles ou sur une carte, le concept s'applique aux cartes Dieux aussi, même si le mot "Dieu" n'est pas spécifiquement écrit.

## ● Mise en place ●

Au lieu de recevoir un Maître des Éléments, chaque joueur reçoit aléatoirement deux cartes Résumé de Dieu. Puis chaque joueur en choisit une et prend les cartes des trois niveaux correspondant au Dieu choisi. Les cartes des trois niveaux de Dieu sont ensuite placés sur l'emplacement de gauche du plateau Artefact du joueur en ordre décroissant avec la carte de niveau 1 au-dessus.



## Ragnar

Au niveau 3, Ragnar permet au joueur de stocker deux jetons Élément générés pendant la Phase de Production sur lui. Ces jetons Élément sont utilisés de la même manière que les jetons Élément sur les Bâtiments du joueur et restent sur Ragnar à la fin de chaque tour.



## Freya

Au niveau 3, Freya permet au joueur de copier n'importe quel effet d'Artefact en jeu, même si l'Artefact a déjà été activé. Pour activer l'effet, le joueur doit payer son coût avec des jetons Élément sous son contrôle.



## Alviss

Au niveau 3, Alviss permet au joueur de piocher une carte supplémentaire durant la Phase de Pioche.



## Dvergar

Au niveau 3, Dvergar produit deux Barils de Bière durant la Phase de Production. Ces ressources doivent être stockées dans une Réserve. Sinon, elles sont mises sur l'Hôtel de Ville du joueur et sont défaussées à la fin du tour si inutilisées.



## Grendel

Au niveau 3, Grendel permet au joueur de le traiter comme une carte de Défense avec une valeur **+2**. Cette capacité ne peut être utilisée qu'une fois par tour en se faisant attaquer.



## Loki

Au niveau 3, Loki permet au joueur de voler, au début de la Phase Joueurs, un jeton Bière ou Or de n'importe quel autre joueur. Cette ressource doit être stockée dans une Réserve. Sinon, elle est mise sur l'Hôtel de Ville du joueur et est défaussée à la fin du tour si inutilisée.



## Thor

Au niveau 3, Thor permet au joueur de traiter ses Guerriers Vikings comme ayant une force de **4**.



## Valkyrie

Au niveau 3, Valkyrie permet au joueur de garder une carte inutilisée pour le prochain tour.

# Crédits

**Auteur :** Julien Vergonjeanne

**Illustrateurs :** Mateusz Komada, Matijos Gebreselassie

**Designer Graphique :** Katarzyna Kosobucka

**Producteurs :** Dawid Cichy, Vincent Vergonjeanne

**Éditeur :** Keith Matejka

**Testeurs :** Beata Cywicka, Rafał Cywicki, Daniel Krysiak, Katarzyna Lichańska, Anna Szmajdzińska, Patryk Wierzbic, Wojciech Wilk, Aleksandra Żyrkowska, Diane Baret, Oscar Perez, Panayiotis Mousarris, Matt Freitas, Antoine Deniau, Jasmin De Witte, and Jim Garner

**Traducteur :** Théo Garnier



# FAQ

**Q : Les Maîtres des Éléments ou les Dieux produisent-ils un Élément durant la première Phase de Production ?**

**R :** Oui. Le premier Élément est placé sur l'Hôtel de Ville du joueur.

**Q : Un Artefact peut-il attaquer par lui-même ?**

**R :** Non. Un Artefact fournit toujours un bonus à une **UNITÉ** ou un **HÉROS**.

**Q : Est-il possible de dépenser un Élément n'importe quand ?**

**R :** Oui. Si un Artefact le permet, vous pouvez dépenser un Élément pour activer un Bonus de Défense, ou, par exemple, générer des ressources permanentes en-dehors de votre tour.

