Les cieux se sont ouverts, fendus par une énorme boule de feu et de foudre. Le sol en tremble encore. Les morts se relèvent. Ce qui était autrefois une poignée de morts-vivants est aujourd'hui devenu une armée à part entière et vous devez l'affronter. Cette armée est sur le point de détruire le monde de Vikings Gone Wild.

*C'est le **Ragnarök**, peut-être la fin du monde. Parviendrez-vous à tous nous sauver ?*

MATÉRIEL

54 CARTES

20 CARTES UNITÉS MORTS-VIVANTS **11 CARTES BÂTIMENTS MORTS-VIVANTS** **5 CARTES BOSS**

6 CARTES DÉFIS **7 CARTES OBJECTIFS**

MATÉRIEL

2 CARTES CORNE DE DÉSOLATION

1 CARTE RAGNARÖK

1 CARTE RIPOSTE

1 CARTE AIDE DE JEU

MISE EN PLACE

1. **UNITÉS**: Archer Elfe/ Grosse Brute / Cochonator.
2. **DÉFENSE:** Canon / Tour à Poulets / Mortier à Moutons.
3. **BÂTIMENTS:** Brasserie / Mine d'Or / Réserve de Bière / Réserve d'Or / Drakkar / Taverne.
4. **PAQUET DE L'ARMÉE DES MORTS-VIVANTS**
   - #1 Prenez toutes les cartes de l'Armée des Morts-Vivants (les Unités, Bâtiments et cartes Défi).
   - #2 Mélangez-les et conservez (selon le nombre de joueurs) :
     - Solo : 18 cartes
     - 2 joueurs : 21 cartes
     - 3 joueurs : 24 cartes
     - 4 joueurs : 28 cartes.
   - #3 Choisissez une carte Boss au hasard parmi les cinq proposés dans cette extension et mettez-la en dessous du Paquet sans la consulter.
   - #4 Placez le paquet de l'Armée des Morts-Vivants à la place du Paquet de la Voie d'Odin puis retournez les 3 premières cartes sur le plateau.
5. **CARTE "RIPOSTE"** Placez-la sur le 4e emplacement de la Voie d'Odin.
6. Placez les **CORNES DE DÉSOLATION** et la carte **RAGNARÖK**, face cachée au-dessus des 3e, 4e et 5e emplacements de la Voie d'Odin comme indiqué ci-dessous.
7. Choisissez 2 cartes Objectifs au hasard et placez-les sur l'emplacement des Bonus de Fin de Partie.
8. Placez le jeton **DÉSOLATION** sur et votre jeton **ÉQUIPE** sur :
   - Solo : 28
   - 2 joueurs : 24
   - 3 or 4 joueurs : 20

Vous ne pourrez pas jouer avec les cartes de la Voie d'Odin, les cartes Mission, les Faveurs Divines et les Bonus de Fin de Partie du jeu de base ou des autres extensions.

6
RETOURNEZ CETTE CARTE LORSQUE
ATTEINT
RETOURNEZ CETTE CARTE LORSQUE
ATTEINT
5
RETOURNEZ CETTE CARTE LORSQUE
ATTEINT
2
4
DEFI GUERRIER
Cochonnerie Tenebrosa
Forge des Tenebres
5
Riposte!
1
Archer Elfe
Grosse Brute
Cochonnerie
2
Canon
Tour à Poulets
Mortier à Poulets
DRACO
ONLY ONCE PER TURN
BIFE SEULE FOIS PAR TOUR
Brasseur
Mine d'Or
Oraklan
3
Produit:
Produit:
Vous pouvez conserver 1 carte non utilisée pour le prochain tour.
Réserve de Bois
Réserve d'Or
Lessive
Ajouter 1 à un Bâtiment pour ce tour.
Ajouter 1 à un Bâtiment pour ce tour.
Ajouter 1 à un Bâtiment pour ce tour.
Ajouter 1 à un Bâtiment pour ce tour.
Ajouter 1 à un Bâtiment pour ce tour.
VIKINGS GONE WILD
THE ROAD GAME
7
CHOPPE SANS FOND
ASSURANCE VIE
8
4

BUT DU JEU

L'Extension Ragnarök est une extension solo ou coopérative pour *Vikings Gone Wild*.
Pour gagner, vous devez vaincre l'Armée des Morts--Vivants dans le temps imparti !

COMMENT JOUER

À la fin de chaque tour, l'Armée des Morts-Vivants progressera sur la Voie d'Odin. Votre objectif est de survivre et de détruire le Boss final avant que le jeton Désolation et le jeton Équipe ne se croisent.

PHASES DE JEU

#1 **Phase de Production**
Tous les Bâtiments produisent des ressources.

#2 **Phase de Pioche**
Chaque joueur complète sa main de cartes.

#3 **Phase des Joueurs**
Chaque joueur joue son tour, l'un après l'autre.

#4 **Phase Ragnarok**
L'Armée des Morts-Vivants est reformée et réapprovisionnée avec les cartes de son paquet.

#5 **Phase de Stockage**
Les ressources non utilisées sont conservées.

#6 **Phase de Fin de Tour**
Entretien et préparation du tour suivant.

#3 Phase des Joueurs

Au cours de la Phase des Joueurs, tous les joueurs jouent leur tour l'un après l'autre. Comme d'habitude, vous pouvez acheter des Bâtiments, des Unités et des Défenses. **Cependant, les joueurs ne peuvent en aucun cas gagner des Points de Victoire ni ne peuvent s'attaquer les uns les autres.**

Vous avez **3 nouveaux types d'actions:**

ATTAQUER LES UNITÉS ET BÂTIMENTS DE L'ARMÉE DES MORTS-VIVANTS

Les Unités et Bâtiments Morts-Vivants apparaîtront continuellement sur la Voie d'Odin. Ils possèdent tous une valeur de défense. Si votre valeur d'attaque est égale ou supérieure à leur valeur de défense, vous détruisez l'Unité ou le Bâtiment ciblé qui sera immédiatement placé dans la Défausse de l'Armée des Morts-Vivants.

Ne déplacez aucune autre carte et ne comblez pas encore les emplacements laissés vides.

REMARQUE :
L'Assassin des Ténèbres n'a pas de valeur de défense et ne peut être attaqué !

RELEVER LES DÉFIS

Six Défis différents peuvent apparaître au sein de l'Armée des Morts-Vivants. Si vous remplissez les conditions de succès de ces cartes, vous aurez relevé le défi correspondant et il sera alors immédiatement placé dans la Défausse de l'Armée des Morts-Vivants.

Ne déplacez aucune autre carte et ne comblez pas encore les emplacements laissés vides.

ATTAQUER UN BOSS

Les Boss doivent être attaqués plus d'une fois. Cela est indiqué par leur nombre de points de vie 5

Chaque fois que vous attaquez un Boss avec succès, placez un jeton sur sa carte.

Lorsqu'il y a autant de jetons sur la carte que les points de vie indiqués, le Boss est vaincu !

#4 Phase Ragnarök

La Phase Ragnarök marque la progression de l'Armée des Morts-Vivants vers votre groupe. Son rythme est défini par le nombre de Cornes de Désolation actives ou par la présence de la carte Riposte.

La phase se déroule en 4 étapes :

Étape 1: Résolution des affrontements

CORNE DE DÉSOLATION INACTIVE

CORNE DE DÉSOLATION ACTIVE

SI AUCUNE CORNE DE DÉSOLATION N'EST ACTIVE, IGNOREZ CETTE ÉTAPE ET PASSEZ À L'ÉTAPE 2.

Pour chaque Corne de Désolation active, résolvez la carte qui se trouve en dessous :

- Si la carte à affronter est une carte Défi ou Bâtiment, vous appliquez immédiatement l'effet "Échec" à votre jeton Équipe.

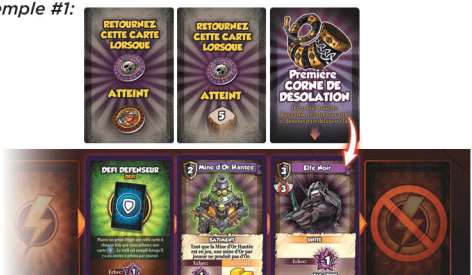
- Si c'est une Unité ou un Boss, **chaque joueur a une chance de se défendre !**

  Une Unité ou un Boss attaquera toujours le Bâtiment avec **la défense** la plus importante qui lui permettra de réussir l'attaque (si aucun des Bâtiments ne peut être attaqué, vous perdez ce Combat). Pour chaque joueur qui a réussi à se défendre, l'équipe perd moins de Points de Victoire.

- **Pour chaque Point de Victoire perdu, déplacez le jeton Équipe d'une case vers le zéro. Si, à tout moment, le jeton Équipe croise le jeton Désolation, la Troisième Corne de Désolation est activé et la partie est perdue.**

- **Toutes les cartes Unités, Bâtiments et Défis sont défaussées.**

Exemple #1:

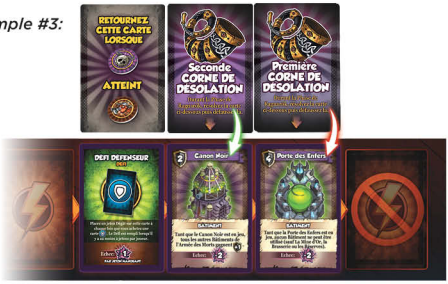


Vincent fait partie d'un groupe de 3 joueurs. Seule la première Corne de Désolation est active. Il possède une Taverne (4 de défense) et un Drakkar (3 de défense). Pendant la Phase Ragnarök, l'Elfe Noir attaque tous les joueurs, y compris Vincent, avec une force de 3. Comme Vincent possède un Bâtiment ayant une défense de 3, l'Elfe Noir attaque le Drakkar de Vincent. Heureusement, Vincent est en mesure de contrer l'attaque avec un Canon en ajoutant +2 de défense à son Drakkar. Les deux autres joueurs ne défendent pas leurs bâtiments, l'équipe perd 2 Points de Victoire (-1 pour chaque joueur qui n'a pas défendu). L'Elfe Noir est ensuite défaussé.

Exemple #2:

Seule la première Corne de Désolation est active. Le groupe a réussi à détruire la carte la plus à droite de l'Armée des Morts-Vivants avant la Phase Ragnarök. Comme l'Armée des Morts-Vivants peut uniquement vous atteindre par la droite (5e emplacement), aucun combat n'a lieu à ce tour et aucun joueur n'est attaqué.

Exemple #3:



Les deux Cornes de Désolation sont maintenant actives. Le groupe n'est pas parvenu à détruire toutes les cartes pendant ce tour. Comme l'Armée des Morts-Vivants peut vous atteindre à partir des deux derniers emplacements, le Canon Noir et la Porte des Enfers attaquent l'équipe. Comme chacun d'entre eux coûte 2 PV à l'équipe et qu'ils ne peuvent pas être défendus, l'équipe perd 4 PV. Les deux cartes sont ensuite défaussées.

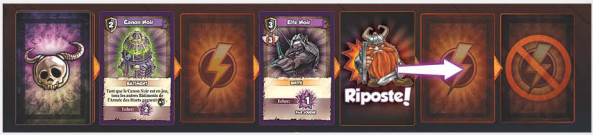
EXCEPTION POUR LES COMBATS CONTRE LES BOSS

Un Boss n'est jamais défaussé lors d'un affrontement !
Il restera sur le dernier emplacement de la Voie d'Odin jusqu'à ce que votre groupe perde la partie ou qu'il parvienne à le détruire.

Étape 2: Déplacez la carte Riposte (si elle est encore en jeu)

Si la carte Riposte est en jeu, déplacez-la d'une case vers la droite.

Si, ce faisant, elle atteint la Défausse, retirez-la du jeu.



Cette carte représente une première ligne de Vikings qui vous protège de l'Armée des Morts-Vivants, elle vous laisse deux tours de répit jusqu'à ce que les premiers affrontements n'interviennent, à partir du 3ème tour.

Étape 3: Regroupez et Renforcez l'Armée des Morts-Vivants

- Déplacez tout d'abord toutes les cartes de l'Armée des Morts-Vivants vers l'emplacement le plus à droite, juste à gauche de la Défausse de l'Armée des Morts-Vivants (ou à gauche de la carte Riposte si celle-ci est encore en jeu).

- Remplissez tous les emplacements vides avec des cartes piochées du paquet de l'Armée des Morts-Vivants.

Étape 4: Augmentez le jeton Désolation d'1 Point de Victoire

Si le jeton atteint , la Première Corne de Désolation est activée et vous devrez affronter la 5*ème* carte de la Voie d'Odin à partir du prochain tour.

Si le jeton atteint , la Deuxième Corne de Désolation est activée et vous devrez affronter la 4*ème* et 5*ème* carte de la Voie d'Odin à partir du prochain tour.

Si, au cours de cette phase, le jeton atteint ou croise le jeton , la Troisième Corne de Désolation est immédiatement activée et la partie est perdue.

FIN DE LA PARTIE

Le(s) joueur(s) perd(ent) immédiatement la partie si le jeton Désolation croise le jeton Équipe.
Le jeu se termine à la fin du tour où le Boss est battu.

Cependant, le ou les joueurs pourront se prévaloir de la Victoire uniquement si chacun d'entre eux a rempli ses Objectifs obligatoires!

VARIANTES PLUS DIFFICILES

Vous avez réussi à gagner avec la configuration normale ? Il est temps d'aller conquérir une Gloire encore plus grande ! Accumulez des points de Gloire supplémentaire en changeant la configuration de votre partie et en ajoutant des réalisations spéciales.

Pendant la mise en place, vous pouvez choisir un, deux ou trois des handicaps suivants, chacun vous donnera 1 point de Gloire supplémentaire si vous gagnez. Chaque handicap ne peut être choisi qu'une seule fois:

- Ajoutez 3 cartes au Paquet de l'Armée des Morts-Vivants : +1
- Ajoutez 1 Objectif de plus à atteindre : +1
- Réduisez de 3 vos Points de Victoire au début de la partie : +1

Vous gagnez également des points de Gloire en accomplissant ces réalisations :

- Vous gagnez : +1
- Vous n'avez pas perdu un seul PV pendant le jeu : +1

Si vous avez gagné, décomptez tous vos points de Gloire pour établir un classement dans l'équipe :

1		Voleur
2		Guerrier
3		Housecarl
4		Seigneur de Guerre
5		Jarl

Guerre des Jarls

Si vous avez atteint le rang de Jarl et que vous voulez encore plus de gloire, doublez ou même triplez certains, voire tous les handicaps. N'oubliez pas de partager vos scores avec votre communauté de joueurs : il ne peut y avoir qu'un seul roi des Vikings !

CRÉDITS

Auteur : Julien Vergonjeanne, Vincent Vergonjeanne
Illustrateur : Mateusz Komada
Relecteurs : MeepleRules.fr