

## Reavers of Midgard - Règles en français provisoires Kickstarter

2 à 5 joueurs 60-90 minutes

*En tant que Jarl d'un clan viking, vos partisans attendent de vous non seulement la prospérité et la sécurité, mais surtout la gloire. En retour, ils vous suivront lors de vos raids contre les forteresses et les villages ainsi que les conquêtes de territoires. Ils seront à vos côtés lors de féroces batailles en haute mer à la recherche de trésors afin que puissiez vivre dans le confort et que les Dieux soyez apaisés. Recrutez de terrifiants maraudeurs, équipez votre vaisseau de puissantes reliques, faites voile vers des mers lointaines et des côtes inconnues pour revenir vers votre clan couvert d'or et de gloire !*

### **But du jeu**

Obtenir le plus de gloire à la fin des 6 rounds du jeu.

La gloire vient principalement en pillant des forteresses et des villages, lors d'affrontement maritime ou encore en conquérant des territoires.

### **Matériel** [with associated graphics]

- X Dés Équipage
- X Cartes Maraudeur
- X Cartes Butin Village
- X Cartes Butin Forteresse
- X Cartes Voyage
- X Cartes Bataille Maritime
- X Cartes Prophétie
- X Tuiles Territoire
- 1 Plateau de jeu
- 5 Plateaux Drakkar
- 1 Marqueur Premier Joueur
- 1 Vaisseau Honneur
- 10 Marqueurs Drakkar (2 de chaque couleur)
- X Pions Amélioration Vaisseau
- X Pions Nourriture
- X Pions Faveur
- X Trophées Troll
- X Trophées Kraken
  
- 1 Marqueur de round

**Mise en place**

1. Placez le Plateau de jeu au centre de la table.
2. Placez les pions Nourriture, Faveur et les Dés Équipage, dans une réserve près du Plateau, accessible par tous les joueurs.
3. Donnez le Marqueur Premier Joueur (et dans une partie à 3 joueurs le Vaisseau Honneur) au dernier joueur à avoir vu l'océan. Sinon vous pouvez déterminer le Premier Joueur au hasard.
4. Donnez à chaque joueur :
  - 1 plateau Drakkar
  - 1 marqueur Drakkar (2 dans une partie à 2 joueurs)
  - 3 dés Équipage (1 de chaque couleur)
  - 1 pion Faveur
  - 1 carte Prophétie
  - 4 Nourriture (+1 Nourriture pour chaque joueur à gauche du Premier Joueur : 5 Nourriture pour le 2<sup>e</sup> joueur, 6 Nourriture pour le 3<sup>e</sup> joueur, etc.)
5. Mélangez les cartes Maraudeur, Butin Village, Butin Forteresse, Voyage et Bataille Maritime puis placez-les face cachée sur leur emplacement respectif du plateau.
6. Mélangez les tuiles Territoire par type et empilez-les sur leur emplacement respectif du plateau.
7. Placez les pions Amélioration Vaisseau, Troll et Kraken sur leur emplacement respectif du plateau.
8. Vous pouvez maintenant commencer à jouer !

[Create a graphical layout of a game setup with corresponding instructions labeled]

### **Principe du jeu**

**Une partie de Reavers of Midgard** se joue en 6 rounds pendant lesquels vous utiliserez vos marqueurs Drakkar pour activer des actions auxquelles pourront participer tous les joueurs. Les actions choisies vous donneront les plus grandes récompenses sous forme de bonus pour ces cases actions et donneront aux joueurs dans le sens horaire de moins en moins de récompenses pour la même action. Vos actions vous permettront d'obtenir les ressources nécessaires pour affronter les autres jarls sous forme de cartes Maraudeur, Relique, Prophétie, dés Équipage, pions Faveur, Nourriture ou encore vous donneront immédiatement des points de Gloire indispensables pour gagner la partie.

À la fin du 6e round, le joueur qui obtient le plus de Gloire gagne.

### **Round de jeu**

Lors de chaque round de **Reavers of Midgard**, chaque joueur sélectionnera 1 ou 2 actions. Tous les joueurs participeront à chaque action choisie. Après que les joueurs aient placé tous leurs marqueurs Drakkar, vous passerez au round suivant en répétant les étapes décrites ci-dessous dans l'ordre indiqué.

### **Mise en place d'un round**

Au début de chaque round, les Lieux du plateau doivent être remplis comme suit :

1. Placez les cartes Maraudeur face visible sur chaque case vide de la section Recrutement de Maraudeurs du plateau jusqu'à ce que toutes les cases indiquées pour le nombre de joueurs présents soient remplies. Les emplacements de carte en forme de croix sont faits pour contenir 2 cartes tout en gardant tout texte important visible. Les emplacements à carte unique ne devraient contenir qu'une seule carte.
2. Placez les cartes Bataille Maritime face visible sur chaque case vide de la section Bataille Maritime du plateau jusqu'à ce que toutes les cases indiquées pour le nombre de joueurs présents soient remplies.
3. Placez les cartes Prophétie face visible sur les cases carte Prophétie de la section Troc avec les Villages du plateau. Placez également, après les avoir lancés, 2 dés Équipage de chaque couleur dans les emplacements indiqués de la section Troc avec les Villages du plateau.
4. Placez les cartes Butin Village face visible sur les emplacements vides de la section Raid de Villages du Plateau jusqu'à ce que toutes les cases indiquées pour le nombre de joueurs présents soient remplies.
5. Placez les cartes Butin Forteresse face visible sur les emplacements vides de la section Raid de Villages du Plateau jusqu'à ce que toutes les cases indiquées pour le nombre de joueurs présents soient remplies.

### **Phase de Sélection des Actions**

Lors de la phase de Sélection des actions, les joueurs placent chacun leur tour un marqueur Drakkar sur un Lieu du plateau et en résout l'effet.

En commençant par le joueur avec le marqueur Premier Joueur et en continuant dans le sens horaire, les joueurs placent chacun à leur tour 1 marqueur Drakkar à la fois sur une case disponible du plateau et en résolvent l'action correspondante. Ceci continue jusqu'à ce qu'aucun joueur ne possède plus de Drakkar. Puis, tous les joueurs effectuent la phase de Rangement.

Les Lieux ont de nombreux effets différents et sont décrits en détail plus bas. Lors de votre première partie, prenez le temps de lire tous ces effets dans l'ordre afin de mieux comprendre l'iconographie du plateau.

**Note :** *si vous ne pouvez ou ne souhaitez pas effectuer l'action de la case du Lieu Sélection des Actions choisie par le joueur actif, vous pouvez vous **préparer**. Pour cela, prenez soit un dé Équipage de votre choix de la réserve en en sélectionnant la face **ou 2** pions Nourriture.*

### **Lieux de Sélection des Actions**

[Graphic of each action selection spot on the Plateau – see COM rules for example]

**Recrutement de Maraudeurs** – En commençant par le joueur actif et en continuant dans le sens horaire, les joueurs choisissent un Lieu de la section Recrutement de Maraudeurs du plateau et prennent la ou les carte(s) Maraudeur de cette case. Si vous ne souhaitez pas prendre la ou les carte(s) d'un Lieu disponible, vous pouvez prendre la **première** carte du paquet Maraudeur.

[Graphic – Anatomy of a Maraudeur Card]

Immédiatement après avoir pris une ou plusieurs carte(s) Maraudeur, prenez et lancez les dés correspondants inscrits en haut à gauche de chaque carte. Puis placez-les dés sur votre plateau Drakkar.

Ensuite, vous devez décider ce que vous allez faire de chaque carte Maraudeur récupérée. Chaque carte Maraudeur peut servir de **1** des 3 manières suivantes :

1. Rallier – prenez tous les dés indiqués en haut à droite des cartes Maraudeur et placez-les sur votre plateau Drakkar sur la face de votre choix. Puis placez la carte Maraudeur face cachée près de votre plateau (ceci est votre Pile de Gloire et les cartes ajoutées à ce paquet n'ont plus d'importance jusqu'à la fin du jeu)

[Zoomed in graphic on the relevant portion of the Reaver Card]

2. Mener – placez le Maraudeur sur la case Meneur de votre plateau Drakkar (placez toute carte Maraudeur précédemment présente dans votre Pile de Gloire) et activez immédiatement la capacité imprimée sur votre plateau Drakkar correspondante au symbole Meneur de votre faction.

[Zoomed in graphic on the relevant part of the Longship Board and Reaver Card]

3. Spécialiser – placez la carte Maraudeur sous une des 4 Cases Action en bas de votre plateau Drakkar de manière que seule la description de la capacité en bas de la carte soit visible. Si ce n'est pas la première carte Maraudeur placez sous cette Case Action, faites-en sorte que le texte de chaque carte Maraudeur reste visible.

Les Maraudeurs qui se sont spécialisés dans une action déclenchent leurs capacités imprimées lors de la Sélection du Lieu, peu importe par quel joueur, lors de tous les tours futurs. Ces capacités sont déclenchées avant tout paiement de coût ou avant toute décision concernant quoi prendre de la case.

**Troc avec les Villages** – d'abord le joueur actif prend le marqueur premier joueur. Puis, en commençant par le joueur actif et en continuant dans le sens horaire, les joueurs obtiennent un nombre d'actions décroissant sur la Case de Troc avec les Villages. Le premier joueur gagne 3 actions, le deuxième 2 actions et les suivants 1 action. Chaque joueur résout toutes ses actions avant que le prochain joueur ne commence à résoudre les siennes. On peut effectuer la même action plusieurs fois.

Les actions possibles sont :

1. Prenez 2 dés disponibles de la zone Troc avec les Villages. S'il n'y a plus de dé disponible, vous ne pouvez pas effectuer cette action.
2. Prenez 3 Nourriture de la réserve.
3. Prenez une carte Prophétie. (Vous pouvez prendre une des cartes Prophétie disponibles face visible **ou** la première carte du paquet Prophétie.

**Raid de Villages** – (l'activation de cette case à un coût : chaque joueur souhaitant participer à cette action doit dépenser 2 dés Équipage sur la face trésor. Les autres joueurs doivent se *préparer*.)

En commençant par le joueur actif et en continuant dans le sens horaire, les joueurs participant au raid choisissent une paire de cartes Butin Village qu'ils ajoutent à leur Pile de Gloire. Le joueur actif prend en plus les 2 premières cartes du paquet Butin Village. Le deuxième joueur gagne en plus la première carte du Butin Village. Les joueurs suivants n'obtiennent pas de carte supplémentaire. Si aucune des paires de cartes disponibles ne vous intéresse, vous pouvez à la place, prendre les 2 premières cartes du paquet Butin Village.

Les cartes Butin Village apportent de nombreuses récompenses différentes : **[Example Graphic for each card type – show examples of the spaces on the Player Board where appropriate]**

**Nourriture** – quand vous prenez une carte Nourriture, prenez autant de pions Nourriture de la réserve qu'indiqué sur la carte avant de la placer face cachée sur votre Pile de Gloire.

[Edits pending to include new Farm/Wall/Tower Cards]

**Améliorations de Vaisseau** – quand vous prenez une carte Amélioration de Vaisseau, prenez le pion Amélioration de Vaisseau correspondant et placez-le sur une case disponible de votre plateau Drakkar. Si vous n'avez plus de case disponible, vous pouvez remettre dans la réserve un pion Amélioration de Vaisseau déjà placé. Les pions Amélioration de Vaisseau sont des outils

puissants pouvant être utilisés une fois par round. Retournez simplement un pion Amélioration de Vaisseau afin d'appliquer l'icône représentée comme si c'était un dé. Vous pouvez retourner vos pions Amélioration de Vaisseau face prêt à la fin de chaque round pendant la phase de Rangement. Les pions Amélioration de Vaisseau ornés à la fois d'un Vaisseau et d'un Marteau peuvent être utilisés pour l'un ou l'autre de ces résultats.

**Relique** – quand vous prenez une carte Relique, placez-la dans une des 4 cases Relique disponibles de votre plateau Drakkar. Les Reliques ont 2 puissants pouvoirs : d'abord elles augmentent le nombre de dés que vous pouvez avoir en ajoutant une case pour un dé (souvent d'une face spécifique). Ensuite, elles produisent un effet qui peut être actif lors de la phase indiquée en défaussant le dé placé sur la carte Relique.

Exemple : **[Raid Forteresses Relique Graphic]** quand vous possédez cette Relique, lorsque n'importe quel joueur active un Lieu Raid de Forteresses vous pouvez défausser un dé Équipage (face bouclier) placé sur cette carte afin de prendre la première carte du paquet Butin Forteresse. Vous pouvez faire ceci même si vous ne participez pas à cette action (comme lors de l'action des Maraudeurs Spécialisés !)

**Raid de Forteresses** – (l'activation de cette case à un coût : chaque joueur souhaitant participer à cette action doit dépenser 2 dés Équipage sur la face *bouclier* et 2 Nourriture. Les autres joueurs doivent se préparer.)

En commençant par le joueur actif et en continuant dans le sens horaire, les joueurs participant au raid choisissent une paire de cartes Butin Forteresse qu'ils ajoutent à leur Pile de Gloire. Le joueur actif prend en plus les 2 premières cartes du paquet Butin Forteresse. Le deuxième joueur gagne en plus la première carte du Butin Forteresse. Les joueurs suivants n'obtiennent pas de carte supplémentaire. Si aucune des paires de cartes disponibles ne vous intéresse, vous pouvez à la place, prendre les 2 premières cartes du paquet Butin Forteresse.

**[Graphic of example Fortress Cards]**

Chaque carte Butin Forteresse représente un type de trésor différent que vous pouvez acquérir en lançant un Raid de Forteresse. Chacune a une valeur différente selon le nombre de trésors de ce type particulier que vous possédez déjà. À la fin de la partie, ces trésors sont comptabilisés par lot. Si vous n'avez qu'un seul trésor de ce type vous gagnez le nombre le plus bas. Si vous avez 4 cartes avec le même trésor, vous gagnez la 4<sup>me</sup> valeur pour le lot. Si vous avez plus de trésors d'un type que le maximum indiqué sur la carte, vous formez 2 lots : l'un au maximum et l'autre comptabilisé de la même manière selon le nombre de trésors restants.

**[Example text]**

**Conquête de Territoires** – En commençant par le joueur actif et en continuant dans le sens horaire, les joueurs obtiennent un nombre d'actions décroissant sur la Case de Conquête de Territoire. Le premier joueur gagne 3 actions, le deuxième 2 actions et les suivants 1 action. Chaque joueur résout toutes ses

actions avant que le prochain joueur ne commence à résoudre les siennes. On peut effectuer la même action plusieurs fois.

Chaque action de conquête permet au joueur de prendre le contrôle (ou tenter de prendre) un territoire étranger (représenté par des tuiles). Les Territoires peuvent se joindre à votre empire soit par la force soit par la négociation.

**Par la force** – sélectionnez la pile de Tuiles Territoire que vous souhaitez attaquer et noter la valeur de défense. Puis, défaussez n'importe quel nombre de dés Équipage indiquant au moins 1 symbole Marteau et prenez autant de dés de Combat de la réserve que vous avez de symbole Marteau. Lancez vos dés de Combat et si votre résultat égal ou dépense la valeur de défense du Territoire visé, vous prenez la première Tuile de la pile, révélez et récupérez les récompenses indiquées. Si votre résultat est inférieur à la valeur de défense, vous ne gagnez pas la récompense et les dés Équipements défaussés sont simplement perdus.

Lorsque vous lancez les dés de Combat et que vous n'êtes pas satisfait du résultat, vous pouvez dépenser un jeton Faveur pour relancer tout ou partie des dés de Combat. Vous pouvez effectuer ceci jusqu'à épuisement de vos pions Faveur.

[Graphical example of combat and reward]

**Par la négociation** – vous pouvez convaincre certains territoires de vous rejoindre sans utiliser la force, certains ont besoin de nourriture, d'autres de main d'œuvre et enfin certains pourraient être impressionnés par vos Dieux. Pour conquérir des territoires ainsi, il suffit de remettre dans la réserve le nombre indiqué de pions Nourriture, ou dés Équipage (peu importe la face), ou encore Faveur pour prendre première Tuile de la pile, révélez et récupérez les récompenses indiquées. [Graphical example of spending appropriate resources for a Territory Tile]

Peu importe comment vous avez conquis une Tuile Territoire, vous devriez les placer à côté de votre Plateau Drakkar pour vous rappeler qu'elles font maintenant partie de votre Empire scandinave qui s'étend de plus en plus. À la fin de chaque round de jeu, pendant la phase de Rangement, gagnez 1 Gloire pour chaque Tuile Territoire en votre possession.

**Bataille Maritime - (l'activation de cette case à un coût : chaque joueur souhaitant participer à cette action doit dépenser 4 Nourriture. Les autres joueurs doivent se préparer.)**

En commençant par le joueur actif et en continuant dans le sens horaire, les joueurs participant aux batailles ont une chance d'affronter une des cartes Bataille Maritime disponibles. Si vous ne souhaitez pas affronter une des cartes Bataille Maritime disponibles, vous pouvez, à la place, prendre la première carte du paquet Bataille Maritime.

Une Bataille Maritime comporte deux étapes : Voyage et Affrontement.

**Voyage** – révélez la première carte du paquet Voyage et résolvez-en les effets. La plupart de ces cartes représentent un événement qui vous force à dépenser une combinaison de dés Équipage ou qui



vous inflige une pénalité légère. Certains de ces événements indiquent que Tout est Calme et que votre voyage se passe sans heurt.

[Example journey card]

**Affrontement** – comme lors des conquêtes de Tuiles Territoire, les cartes Bataille Maritime vous offre deux possibilités pour les résoudre. Le haut de la carte Bataille Maritime représente une combinaison spécifique de dés Équipage et une valeur de Défense. Afin de remporter une Bataille Maritime, un joueur doit soit dépenser la combinaison exacte de dés Équipage indiqués soit combattre. Pour combattre une carte Bataille Maritime défaussez n'importe quel nombre de dés Équipage indiquant au moins 1 symbole Marteau et prenez autant de dés de Combat de la réserve que vous avez de symbole Marteau. Lancez vos dés de Combat et si votre résultat égal ou dépense la valeur de défense de la carte Bataille Maritime, vous révéléz et récupérez les récompenses indiquées. Si votre résultat est inférieur à la valeur de défense, vous ne gagnez pas la récompense et les dés Équipages défaussés sont simplement perdus.

Lorsque vous lancez les dés de Combat et que vous n'êtes pas satisfait du résultat, vous pouvez dépenser un jeton Faveur pour relancer tout ou partie des dés de Combat. Vous pouvez effectuer ceci jusqu'à épuisement de vos pions Faveur.

[Examples of paying for vs doing combat with a Sea battle]

Peu importe comment vous avez remporté votre Bataille, prenez le nombre indiqué de Gloire ainsi que toute autre récompense représentée sur la carte Bataille Maritime puis ajoutez cette carte face cachée sur votre pile de Gloire.

### **Phase de Rangement**

À la fin de chaque round de jeu, après que tous les joueurs aient joué et résolu leur(s) pion(s) Drakkar, effectuez les étapes de Rangement suivantes dans l'ordre avant de commencer un nouveau round.

1. Chaque joueur gagne 1 Gloire par Tuile Territoire en sa possession.
2. Retirez toutes les cartes restantes des cases du Plateau de jeu et placez-les dans une défausse à côté du plateau.
3. Retirez tous les dés restants des cases du Plateau de jeu et placez-les dans la réserve.
4. À la fin du 6<sup>me</sup> round, procédez au décompte final. Sinon avancez le Marqueur de Round de 1 case sur la piste de Round et retournez à la mise en place d'un round page XX pour commencer un nouveau round.

**Décompte Final**

À la fin de la partie, les joueurs prennent toutes les Reliques et les Maraudeurs de leur Plateau Drakkar pour les ajouter à leur Pile de Gloire. Puis les joueurs comptabilisent leur Pile de Gloire comme suit :

1. Reliques – ajoutez la Gloire indiquée dans le coin XX.
2. Pions Faveur – ajoutez 2 Gloire par Faveur en votre possession à la fin de la partie.
3. Butin Forteresse – triez vos cartes Butin Forteresse par lot et gagnez autant de Gloire que la valeur indiquée selon le nombre de cartes dans le lot.
4. [Pions Défense] – comparez les majorités et gagnez x Gloire ...  
[En cours de test, les règles pour ces pions ne sont pas incluses]
5. Prophéties – ajoutez la Gloire indiquée par carte Prophétie en votre possession.