VIKING RAIDERS

GROS GNONS POUR GROGNONS !

COMMENT METTRE EN PLACE LE JEU ET Y JOUER

CONTENU

PIOCHE VIKING
- 12× Don des Dieux
- 8× Bois, Corne d'abondance, Nourriture, Or, Pierre, Vikings
- 4× Berserker, Vision de Vör
- 2× Escarmouche, Raid à l'Aurore, Raid d'Hiver, Raid de Nuit, Raid de Pillage, Raid de Printemps
- 1× Chance de Freyja, Déguisement de Gefjon, Faveur de Loki, Faveur d'Odin, Fenrir, Ferme Cachée, Festival des Moissons, Folie de la Saint-Jean, Jörmungandr, Malédiction du Valhalla, Marché des Négociants, Marché en Feu, Pillage de Njord, Trésor Enfoui, Vaisseau Fantôme, Vengeance de Thor, Yggdrasil

PIOCHE MARCHÉ
- 12× Protection
- 6× Armurerie, Bijoux, Cachette, Colonie, Drakkar, Karvi, Maison longue, Snekkja, Village
- 4× Flotte, Forteresse, Trône
- 1× Commandement, Efficacité, Mers Démontées, Ragnarok, Regain de Force, Ruse

AUTRES CARTES
- 6× Cartes Chef
- 5× Cartes d'apprentissage
- 3× Mise en place rapide / Comment jouer
- 2× Conditions de Victoire
- 1× Variante du Clan de l'Arctique (pour 2 joueurs) / Aide

Instructions : Comment mettre en place le jeu et y jouer, Aide des règles et des cartes, Dépliant : Pour les nouveaux joueurs

Vous êtes un chef Viking sans pitié, essayant de prendre pied pour votre clan dans le monde chaotique, imprévisible et impitoyable qui vous entoure.

À chaque tour, vous rendez visite à votre Quartier-maître et obtenez 2 cartes Viking. C'est là que vous découvrirez ce que votre clan a fait pendant que vous étiez occupé à « diriger ».

Ont-ils travaillé à l'obtention de ressources - Nourriture, Bois, Pierre, Or ou plus de Vikings ? Ces ressources vous permettront d'acheter des améliorations sur le Marché, des navires pour votre Flotte, des bâtiments pour votre Clan et des objets pour votre Butin.

Ou peut-être se préparent-ils à passer à l'action ! Ont-ils élaboré un plan pour une escarmouche rapide ou préparé un raid matinal ? Peut-être ont-ils obtenu une faveur de l'un des Dieux nordiques, ou même capturé un berserker errant ?

Quel que soit le travail que votre clan vous propose, dépensez sagement vos ressources et planifiez soigneusement vos actions, tandis que vous vous disputez le pouvoir et que vous vous battez pour la victoire finale !

1 SÉPARER LES PAQUETS

MISE EN PLACE



84 CARTES MARCHÉ | 97 CARTES VIKING | 6 CARTES CHEF | 2 CARTES VICTOIRE | 4 CARTES AIDE



Parmi les cartes Marché, retirez les 12 cartes PROTECTION et placez-les face visible sur la table.

Il y a également 5 cartes d'apprentissage dans les paquets Viking et Marché. Laissez-les pour votre première partie.

2 DÉTERMINER LA DURÉE DE LA PARTIE

MISE EN PLACE



Placez la carte Conditions de Victoire (avec 5 ou 6 PV) sur la table, visible par tous les joueurs. Pour une partie plus longue, vous pouvez choisir le nombre de Points de Victoire nécessaires en utilisant le tableau suivant :

	Partie normale	Partie longue	Partie épique
2–3 joueurs	5/6 PV	6/7 PV	7/8 PV
4–5 joueurs*	5 PV	6 PV	7 PV

* Vous pouvez accélérer une partie à 4-5 joueurs en donnant à chaque joueur une carte de **1 PV de chaque catégorie** (NAVIRES, CLAN et BUTIN) au début de la partie.

3 PRÉPARER LE MARCHÉ

MISE EN PLACE

Mélangez les cartes Marché restantes et placez **8 cartes face visible sur la table**, accessibles à tous les joueurs. Elles constituent le Marché.

Si RAGNAROK ou MERS DÉMONTÉES apparaissent, mettez-les de côté et mélangez-les avec les cartes restantes une fois que le Marché a été mis en place.

Placez les cartes Marché restantes face cachée sur la table, pour former la réserve du Marché. Votre mise en place devrait maintenant ressembler à ceci :



IMPORTANT !

S'il n'y a **pas de cartes valant 1 Point de Victoire** dans le Marché, rassemblez les cartes, mélangez-les et remettez le Marché en place. Les Points de Victoire sont indiqués dans le coin supérieur gauche des cartes Marché.

ENCORE PLUS IMPORTANT !

Ceci est valable pour le reste de la partie : il doit toujours y avoir **au moins une carte valant 1 Point de Victoire** sur le Marché.

4 CARTES CHEF

MISE EN PLACE

Nous vous recommandons de jouer quelques parties avant d'utiliser les cartes Chef. S'il s'agit de votre première partie, passez à l'étape 5 de la MISE EN PLACE.



Pour un défi supplémentaire, distribuez à chaque joueur une carte Chef au début de la partie. Avec les Chefs, vous obtenez une Capacité permanente et vous pouvez faire des **Offrandes**, acheter des objets au **Marché Noir** et engager des **Mercenaires**.

Voir « Jouer avec les Chefs » sur la feuille d'Aide des règles.

5 CARTES VIKING

MISE EN PLACE



Mélangez les cartes Viking et distribuez-les dans le sens horaire jusqu'à ce que **chaque joueur ait 6 cartes**. Ces cartes sont conservées dans votre main, à l'abri des regards des autres joueurs.

Placez le reste des cartes face cachée sur la table pour former la pioche Viking, avec un espace à côté pour la défausse. La défausse et la pioche Viking peuvent être placées à côté du Marché :



6 QUI COMMENCE ?

MISE EN PLACE

Prenez la première carte de la pioche Viking pour savoir qui commence :

VIKINGS – Le joueur assis le plus au Nord

BOIS – Le joueur assis le plus à l'Est

PIERRE – Le joueur assis le plus au Sud

NOURRITURE – Le joueur assis le plus à l'Ouest

OR – Le joueur avec les cheveux les plus longs

CORNE D'ABONDANCE – Le joueur dont l'anniversaire est le plus proche de la Saint–Jean (24 juin)

DON DES DIEUX – Le joueur le plus jeune

Carte ACTION (A) – Le joueur qui s'est blessé le plus récemment, qui a eu une blessure ou qui a eu besoin d'un pansement

Carte Point de Victoire (PV) – Le vainqueur de la dernière partie que vous avez jouée ensemble. Pas seulement Viking Raiders, à n'importe quel jeu !

BERSERKER – Le joueur à la voix la plus forte

YGGDRASIL – Le joueur le plus âgé

Placez la carte sur la défausse. La partie commence avec le joueur choisi et se poursuit dans le sens horaire.

VOUS ÊTES MAINTENANT PRÊTS À JOUER !

1 LE BUT DU JEU

JOUER

Le but du jeu est de collecter le nombre de Points de Victoire convenu (ou plus) dans chacune des catégories, NAVIRES, CLAN et BUTIN.

Les Points de Victoire et la catégorie sont indiqués dans le coin supérieur gauche des cartes qui peuvent être achetées au Marché.



2 UN TOUR

JOUER

Tout d'abord, **prenez 2 cartes** de la pioche Viking dans votre main*. Vous pouvez maintenant et dans n'importe quel ordre :

Acheter 1 objet du Marché.
Jouer 1 carte Action.

Vous pouvez choisir de faire les deux, une seule, ou aucune.

Lorsque vous avez terminé, c'est au joueur suivant de jouer.

*Si vous jouez la variante à 2 joueurs du Clan de l'Arctique, il y a une étape supplémentaire au début du tour de chaque joueur. Pour plus de détails, reportez-vous à la Feuille d'Aide des Règles et des Cartes.

3 ACHETER DES OBJETS DU MARCHÉ

JOUER

Vous pouvez acheter des objets au Marché en utilisant les ressources que vous avez en main. Le coût d'achat d'un objet au Marché est indiqué au bas de la carte. Pour chaque symbole, vous devez jouer une carte ressource de ce type.

Pour certains objets, il est **nécessaire** d'avoir un certain nombre de Points de Victoire avant de pouvoir les acheter. (Les Points de Victoire cachés dans votre main comptent également, mais vous devez alors les montrer aux autres joueurs !)

EXEMPLE : acheter un village

Les coûts :



1 PV CLAN signifie que vous devez déjà avoir au moins 1 Point de Victoire CLAN pour acheter cette carte, ainsi que les ressources.

L'étape 3 continue ➤

➤ **Suite de l'étape 3**

Pour acheter l'objet, placez simplement les cartes ressources de votre main sur la défausse et prenez la carte du Marché. Remplissez immédiatement l'espace vide du Marché avec une carte de la Réserve du Marché.

Rappelez-vous que si le Marché ne contient **aucune carte** valant **1 Point de Victoire**, vous devez reconstituer le Marché (voir MISE EN PLACE, étape 3).

Placez les objets que vous achetez face visible sur la table devant vous, de façon à ce que tous les joueurs puissent facilement voir combien de Points de Victoire vous avez dans chaque catégorie.

Si vous achetez une Capacité, placez-la également face visible sur la table devant vous. Voir EXEMPLE DE DISPOSITION.

4 NÉGOCIER LES RESSOURCES

JOUER

Si vous n'avez pas les ressources nécessaires pour acheter un objet au Marché, vous pouvez échanger **2 cartes AU CHOIX** en votre possession contre **1 ressource** de votre choix. Vous pouvez réaliser autant d'échanges que vous le souhaitez pendant votre tour.

EXEMPLE : acheter un Karvi en négociant



Le joueur utilise de l'OR et des BIJOUX au lieu du BOIS.

5 JOUER UNE ACTION

JOUER

Les cartes Action ont un « A » dans les coins supérieurs. Pour jouer une Action, il suffit de la placer sur la défausse et de suivre les instructions de la carte. Lisez-les à haute voix pour que les autres joueurs sachent ce que vous faites.

Les cartes BERSERKER peuvent être jouées par **n'importe quel joueur** pour annuler **n'importe quelle Action**, y compris un autre BERSERKER.

Exemple : le joueur 1 joue une carte RÉALISER UN RAID contre le joueur 2. Le joueur 3 pense qu'il s'agit d'un coup pouvant apporter la victoire finale et annule le raid en jouant un BERSERKER.

OH, ENCORE UNE CHOSE...

Si vous voulez annuler une Action en jouant un BERSERKER, vous devez le faire **avant** d'en connaître le résultat. Vous ne pouvez pas, par exemple, attendre de savoir si un raid a réussi, **puis** jouer une carte BERSERKER.

6 RÉALISER UN RAID

JOUER

Lorsque vous jouez une carte Réaliser un raid, c'est l'occasion d'attaquer un autre clan et éventuellement de capturer une carte NAVIRES, CLAN ou BUTIN.

- Annoncez quel **joueur** et quelle **catégorie** (NAVIRES, CLAN ou BUTIN) vous attaquez.
- Le joueur qui défend prend toutes ses cartes de cette catégorie sur la table et ajoute **pour chacune d'entre elles 1 carte Protection**.
- Choisissez une carte au hasard parmi ces cartes.
- S'il s'agit d'une carte NAVIRES, CLAN ou BUTIN, vous la gardez.
- Redonnez le reste des cartes au joueur qui défend et remettez les cartes Protection dans leur pile.



Prendre les cartes — Ajouter la Protection — Choisissez-en 1 au hasard (bonne chance !)

Parfois, les joueurs peuvent réduire le nombre de cartes Protection utilisées lors d'un raid. Quoi qu'il en soit, **il doit toujours y avoir au moins 1 carte Protection lors d'un raid.**

7 CAPACITÉS

JOUER

Il y a 4 cartes CAPACITÉ dans le jeu qui peuvent vous donner un avantage significatif. Vous pouvez acheter une Capacité sur le Marché et vous devez la placer face visible sur la table devant vous. Votre Capacité dure aussi longtemps que vous possédez la carte.



Vous ne pouvez avoir que **1 seule Capacité à la fois**. Si vous obtenez 2 cartes Capacité, vous devez mélanger l'une d'entre elles dans la réserve du Marché.

8 REMPORTER LA VICTOIRE

JOUER

Le premier joueur à avoir le nombre convenu de Points de Victoire (ou plus) dans **CHACUNE des 3 catégories**, NAVIRES, CLAN et BUTIN, remporte la partie.

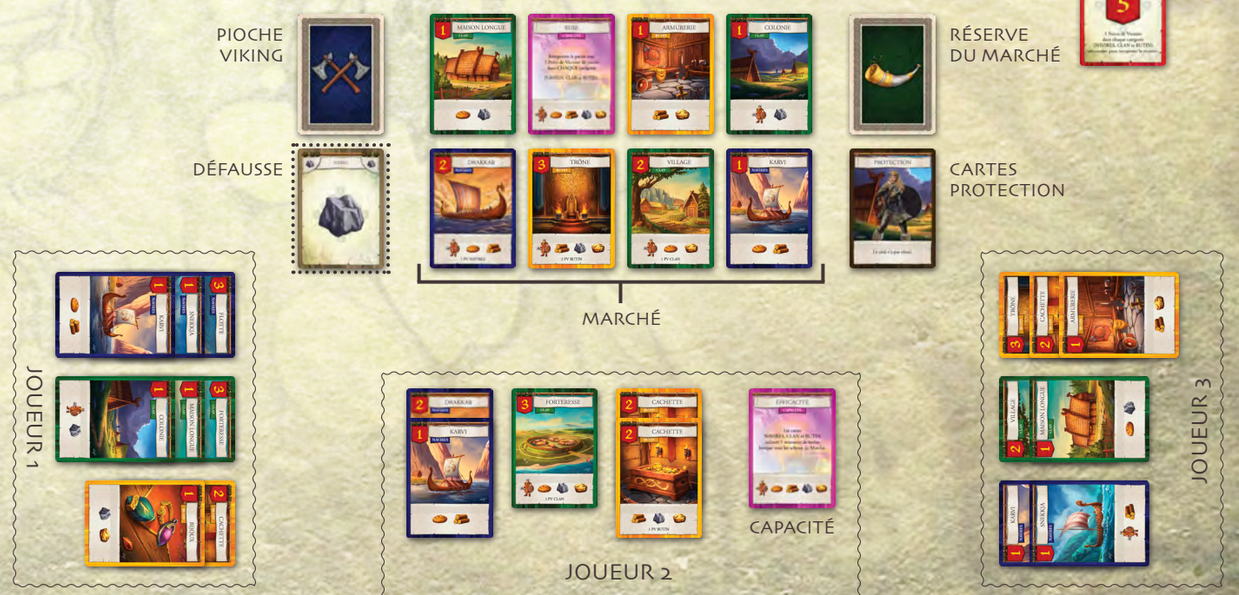
Les Points de Victoire (PV) cachés dans la main du joueur comptent également.

Vous pouvez gagner pendant le tour d'un autre joueur, mais les Actions et événements en cours (par exemple RAGNAROK) doivent être entièrement terminés avant que la victoire puisse être déclarée.

BONNE CHANCE et BONS RAIDS !!!

EXEMPLE DE DISPOSITION

La disposition présentée est pour 3 joueurs, à peu près à la moitié de la partie.



VIKING RAIDERS

GROS GNONS POUR GROGNONS !

AIDE DES RÈGLES ET DES CARTES

AIDE

Apprenez le jeu grâce à la vidéo

Vidéos de mise en place
Vidéos Comment jouer
Présentation détaillée des cartes
Traduction des cartes
... et plus encore

www.vikingraidersgame.com/help

Publié par Neowulf Games Aps, Danemark
© 2024 Neowulf Games ApS

MOTS CLÉS

AU HASARD

Les cartes sont mélangées, de sorte que vous ne pouvez voir que leur dos lorsque vous en prenez une. Généralement, les cartes sont placées et tenues en éventail dans la main d'un autre joueur. Vous pouvez également les poser face cachée sur la table. C'est vous qui décidez de la manière dont vous le faites !



CONDITIONS EN MATIÈRE DE PV

Le nombre de Points de Victoire requis ne s'applique qu'aux achats sur le Marché. Il **ne** s'applique **pas** lorsque vous volez, prenez, réalisez un raid, négociez ou achetez au Marché Noir (lorsque vous jouez avec les Chefs).



En plus des cartes NAVIRES, CLAN et BUTIN que vous avez sur la table, vous pouvez utiliser des Points de Victoire cachés dans votre main pour remplir les conditions requises. Vous ne défaussez pas les cartes Points de Victoire cachées lorsque vous les utilisez, mais vous devez les montrer aux autres joueurs.

VOLER

Prenez une carte à un autre joueur. Vous ne pouvez voler que les cartes visibles sur la table.

SI DEUX JOUEURS OU PLUS « REMPORTENT » LA VICTOIRE

Les Vikings ne partagent pas leurs victoires ! Si deux joueurs ou plus obtiennent en même temps le nombre de Points de Victoire requis, le vainqueur est déterminé selon l'ordre suivant :

Le joueur avec le plus grand :

Nombre de Points de Victoire au total.
Nombre de cartes 3 Points de Victoire.
Nombre de cartes 2 Points de Victoire.
Nombre de cartes 1 Point de Victoire.

Si l'égalité persiste, nous proposons un combat à mort avec des cuillères en bois (on plaisante, le vainqueur est alors le joueur qui a commencé à jouer en dernier).

VARIANTE POUR 2 JOUEURS

LE CLAN DE L'ARCTIQUE

Vous pouvez bien sûr jouer une partie à 2 joueurs avec les règles normales, mais nous vous recommandons vivement la variante du Clan de l'Arctique. Elle est très facile à jouer après les premiers tours.

Lorsque vous jouez cette variante à 2 joueurs, un Clan de l'Arctique rejoint votre monde.

Le Clan de l'Arctique n'a pas de main de cartes, mais il collecte lentement des objets de la réserve du Marché et peut également gagner la partie.

MISE EN PLACE

Le Clan de l'Arctique agit comme un troisième joueur et doit disposer d'un espace sur la table pour collecter des cartes.
Si vous jouez avec des cartes Chef, le Clan de l'Arctique reçoit également une carte Chef. Toutes les cartes ne lui seront pas forcément utiles, mais certaines peuvent l'être.

JOUER

Au début de votre tour, piochez 1 carte Viking et placez-la directement sur la défausse.

S'il s'agit d'une **carte ressource***, le Clan de l'Arctique reçoit la première carte de la réserve du Marché. Les conditions de Points de Victoire ne s'appliquent pas.

Une fois que cela est fait, vous continuez votre tour normalement.

Les deux joueurs piochent une carte pour le Clan de l'Arctique au début de leur tour.

***Cartes de ressources :** VIKINGS, NOURRITURE, BOIS, PIERRE, OR, CORNE D'ABONDANCE et DON DES DIEUX.

RÉALISER UN RAID

Si le Clan de l'Arctique est attaqué, le joueur qui n'est pas attaqué mélange et tient les cartes du Clan de l'Arctique.

CAPACITÉS

Le Clan de l'Arctique peut obtenir des Capacités comme les autres joueurs. S'il possède déjà une Capacité, la nouvelle Capacité est conservée et l'ancienne est mélangée dans la réserve du Marché.

BERSERKERS

Si le Clan de l'Arctique est attaqué, l'autre joueur peut bien sûr annuler l'Action en utilisant une carte BERSERKER.

REMPORTER LA VICTOIRE

Le Clan de l'Arctique gagne la partie s'il obtient le nombre de Points de Victoire convenu dans chaque catégorie, comme n'importe quel joueur normal !

JOUER AVEC LES CHEFS



Si vous souhaitez relever un défi supplémentaire, distribuez une carte Chef à chaque joueur au début de la partie. La carte Chef vous donne une Capacité permanente, qui est décrite sur la carte. Remettez les autres cartes Chef dans la boîte.

Les cartes Chef restent avec vous pendant toute la partie et ne peuvent pas être prises, volées ou utilisées pour négocier. Placez votre carte Chef face visible devant vous sur la table.

Lorsque vous jouez avec des Chefs, vous pouvez également faire des **Offrandes** aux Dieux, acheter des objets du **Marché Noir** et engager des **Mercenaires** pour vous protéger contre les raids.

OFFRANDES

Vous pouvez choisir de **piocher 3 cartes** au début de votre tour au lieu des 2 cartes habituelles. Cependant, après avoir regardé les cartes, vous devez vous **défausser de 2 de ces cartes** avant de continuer.

LE MARCHÉ NOIR

Au lieu d'acheter au Marché comme d'habitude, vous pouvez **acheter la première carte** de la réserve du Marché pour **3 ressources au choix**, par exemple 2 Pierres et 1 Or. Vous pouvez négocier ces ressources comme d'habitude. Vous n'avez pas le droit de regarder la carte avant d'acheter.

MERCENAIRES

Si vous subissez un raid, vous pouvez acheter des cartes Protection supplémentaires pour ce raid uniquement. **1 carte Protection** coûte **1 ressource** et vous pouvez acheter autant de cartes que vous avez de ressources. Vous pouvez négocier ces ressources normalement.

CRÉDITS

Auteur du jeu : Morten Billcliff

Illustrations : Mofei Wang

Dessin des personnages : Noman Afzal

Conseil en design, conception graphique et illustration supplémentaires : Tristam Rossin

Logo : Ahmed Shakoor

Traducteur : BGC French Team

La Famille des Vikings : Kirsten, Nicholas, Clara, Andreas, Lavina, Maria, Mille, Jørgen, Svend, Lars, Asbjørn, Dorte, Rolf, Birgitte, Nana, Oskar, les Goryns, et les Billcliffs

MATAGOT

161 Rue Fernand Audeguil
33000 Bordeaux, FRANCE

https://matagot-friends.com/france/fr/

BERSERKER



Les cartes Berserker peuvent être jouées à tout moment, par n'importe quel joueur, pour annuler une Action. La carte Action annulée est placée sur la défausse.

Les cartes Berserker peuvent également être jouées pour annuler d'autres cartes Berserker.

Vous devez jouer votre carte Berserker avant de connaître le **résultat** d'une Action. Par exemple, si vous voulez annuler un raid, vous devez la jouer **avant que le raid n'ait lieu**. En d'autres termes, vous n'avez pas le droit d'attendre de savoir si le raid a réussi, puis d'utiliser un Berserker pour annuler le raid.

Bien qu'il s'agisse d'une carte Action, elle ne compte pas dans le nombre d'Actions qu'un joueur peut utiliser pendant son tour.

FENRIR vs BERSERKER



+



Si vous jouez Fenrir lors d'un raid et qu'un autre joueur joue ensuite une carte Berserker, le Berserker n'annule que Fenrir et non le raid lui-même.

Pour annuler également le raid, il faut jouer une autre carte Berserker.

CARTES DE PV CACHÉES







Les cartes de Points de Victoire cachées - TRÉSOR ENFOUI, BATEAU FANTÔME et FERME CACHÉE - ne sont pas incluses dans les raids.

Chacune de ces cartes vous donne 1 Point de Victoire (PV) dans la catégorie indiquée (NAVIRES, CLAN ou BUTIN) tant qu'elle est dans votre main. Vous devez montrer la carte aux autres joueurs lorsque vous l'utilisez.

Vous pouvez utiliser ces cartes pour remplir les conditions de Points de Victoire pour acheter des cartes au Marché et pour gagner la partie.

Vous ne défaussez pas la carte lorsque vous l'utilisez comme Point de Victoire. Cela ne compte pas non plus comme jouer une Action, ce qui signifie que l'utilisation de la carte ne peut pas être annulée par un Berserker.

CAPACITÉS

Chaque joueur ne peut avoir que 1 seule Capacité. Si, à un moment donné, vous en obtenez 2, vous devez en mélanger une dans la réserve du Marché. C'est à vous de choisir laquelle vous gardez.

COMMANDEMENT



Rappelez-vous qu'il doit toujours y avoir **au moins une carte Protection** lors d'un raid.

Commandement **ne peut pas** réduire ce nombre à zéro.

EFFICACITÉ



Le joueur choisit la ressource dont il n'a pas besoin, et il peut s'agir d'une ressource différente pour chaque carte achetée.

L'Efficacité peut être combinée avec d'autres cartes, ce qui signifie que des objets peuvent être achetés sans aucune ressource.

REGAIN DE FORCE



Un raid n'est pas complètement terminé tant que la Capacité de Regain de Force n'a pas été résolue. Les Points de Victoire ne sont donc pas gagnés par le joueur qui réalise le raid, et ne peuvent donc pas être comptabilisés pour la victoire tant que la Capacité de Regain de Force n'a pas été résolue.

RUSE



EXEMPLE : si les Conditions de Victoire convenues sont de 6 Points de Victoire de chaque type, vous pouvez gagner la partie avec 5 Points de Victoire dans NAVIRES, 5 points de Victoire dans CLAN et 5 Points de Victoire dans BUTIN.

CORNE D'ABONDANCE ET DON DES DIEUX



La CORNE D'ABONDANCE vous donne **une ressource de votre choix**, par exemple la PIERRE.

Le DON DES DIEUX vous donne **deux ressources de votre choix**, par exemple BOIS et OR.

Vous devez annoncer votre choix aux autres joueurs lorsque vous jouez la carte.

RÉALISER UN RAID



Voir « Réaliser un raid » dans la section « JOUER » des règles.

Vous ne pouvez réaliser un raid que contre les cartes visibles sur la table. Les cartes Points de Victoire cachées dans les mains des joueurs ne sont pas incluses dans les raids.

RAID RÉUSSI / RAID NON RÉUSSI

Si un raid est annulé à l'aide d'un Berserker, le Berserker a **empêché le raid d'avoir lieu**. Le raid n'a donc ni réussi, ni échoué.

L'issue d'un raid n'est connue qu'une fois le raid complètement terminé. Certaines Actions et Capacités peuvent affecter le résultat final du raid (par exemple le Regain de Force).

Si le joueur réalisant le raid obtient une carte **après que toutes les Actions et Capacités ont été résolues**, alors le raid a réussi. Dans le cas contraire, le raid n'a pas réussi.

FENRIR



Si vous réalisez un raid, vous devez jouer cette carte en même temps que la carte pour réaliser un raid.

Si vous êtes victime d'un raid, jouez cette carte après que le raid a été annoncé.

Fenrir peut être annulé par un Berserker (voir FENRIR vs BERSERKER).

Bien qu'il s'agisse d'une carte Action, elle ne compte pas dans le nombre d'Actions qu'un joueur peut utiliser pendant son tour.

RAGNAROK & MERS DÉMONTÉES



Ragnarok et Mers démontées ne peuvent pas être interrompus.

Un joueur ne peut pas gagner pendant le Ragnarok ou les Mers Démontées. En d'autres termes, vous devez suivre toutes les instructions de la carte avant qu'un vainqueur puisse être déclaré.

Pendant le Ragnarok, lorsqu'un joueur reçoit une carte au hasard, celle-ci n'est pas utilisée comme une des cartes proposées au joueur suivant.

ESCARMOUCHE



Si le joueur à qui vous prenez une carte n'en a qu'une en main, vous prenez cette carte et l'action Escarmouche est terminée.

FAVEUR D'ODIN



Vous n'avez pas à payer de ressources pour prendre une carte du Marché.

Comme cette carte est une Action, vous pouvez également acheter une carte du Marché pendant votre tour (au coût normal).

FESTIVAL DES MOISSONS



Vous devez remplacer le premier objet du Marché avant d'acheter le second.

Si vous avez déjà acheté un objet lorsque vous jouez cette carte, vous pouvez acheter un objet supplémentaire pendant votre tour.

FOLIE DE LA SAINT-JEAN



Lorsque vous jouez cette carte, vous vous retrouvez avec 2 ou 3 cartes de plus en main que les autres joueurs.

Certains joueurs peuvent se retrouver avec moins de cartes qu'ils n'en avaient avant que Folie de la Saint-Jean soit jouée.

MARCHÉ DES NÉGOCIANTS



Pour utiliser cette carte, vous devez avoir au moins une autre carte en main que vous pouvez échanger.

MARCHÉ EN FEU



Cette carte peut être combinée avec d'autres cartes qui permettent d'acheter des cartes Marché pour moins de ressources (par exemple les cartes Chef). C'est à vous de choisir quelles ressources ne sont pas nécessaires.

Comme cette carte est une Action, vous pouvez aussi acheter normalement une carte du Marché pendant votre tour (au coût normal).

Pour obtenir une liste de toutes les cartes du jeu, y compris toutes les traductions disponibles, rendez-vous sur le site :
www.vikingraidersgame.com/help