RagnaRok Star

EXTENSION

THE MOSH PET SHOW

Cette extension nécessite le jeu RagnaRok Star.
Elle est compatible avec tous les modes de jeu disponibles.

Odin est indécis ! Il réclame un nouveau concert pour départager les groupes. Et pour pimenter le tout, il envoie 8 animaux fabuleux, les Mascøts, pour enflammer la fosse !

« Êtes-vous prêts pour le show ?
Êtes-vous prêts pour The MoshPet Show ? »

CONTENU DE LA BOÎTE

- 8 Plaquettes Mascøt
- 24 cartes Mascøt
- 2 cartes Jeunes Fans
- 2 cartes Vieux Fans
- 20 cartes Contrats
- 16 pions Fans
  (4 x 4 , , ,)

QU'EST-CE QUI CHANGE ?

Avec l'extension The MoshPet Show, jouez avec n'importe quelle version du jeu RagnaRok Star mais **en 8 tours** au lieu de 7 !
Durant la partie, vous utilisez une Mascøt. À vos côtés, elle décuple alors la puissance d'une de vos actions (*racolage, navigation, vol, etc.*).

Faites-la monter jusqu'au Niveau 3 pour atteindre son ultime évolution et gagner encore plus de Points de Gloire !

MISE EN PLACE

1. **Se reporter à la mise en place du jeu principal.**
2. Ajoutez les pions Fans de cette extension à ceux contenus dans RagnaRok Star.
3. Ajoutez les 2 cartes Jeunes Fans (voir ci-dessous) à celles de RagnaRok Star, mélangez le tout. **Retirez 2 cartes du paquet** et remettez-les dans la boîte. Disposez les 8 cartes restantes en une pile, face cachée, en face des réserves de Fans de couleurs correspondantes.
4. Faites de même avec les cartes Vieux Fans.
5. Désignez le Maître des Glaces via l'application ou le joueur ayant les cheveux les plus longs.
6. Mélangez les 8 Plaquettes Mascøt. Le joueur à gauche du Maître des Glaces tire 3 Mascøts au hasard et en choisit une. Il la clipse sur le haut de sa Salle de Concert et remet les 2 autres dans la pile et la mélange. Il la passe au joueur à sa gauche qui procède de même et ainsi de suite jusqu'au Maître des Glaces.
7. Prenez les cartes Contrats contenues dans cette extension et ajoutez-les aux autres cartes Contrats. Mélangez-les et disposez-les, face cachée, au bord du plateau.

NOUVELLES CARTES FANS

Les 4 cartes Fans ajoutées aux piles de Jeunes Fans et Vieux Fans montrent qu'il faut ajouter 1 Pion Fan du type indiqué sur chacune des 4 îles, quelque soit le nombre de joueurs.

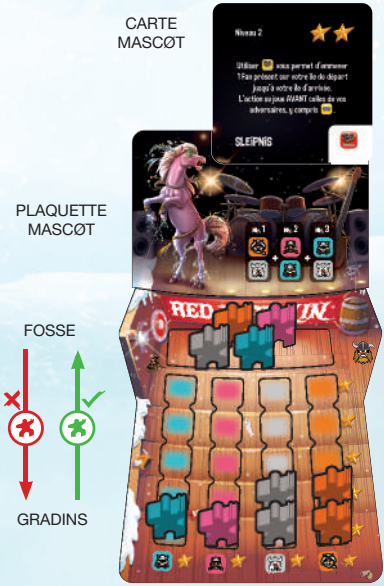
VOTRE PLAQUETTE MASCØT

En début de partie, chaque joueur possède 1 Plaquette Mascøt clipsée sur le haut de sa Salle de Concert.

À tout moment durant la partie, vous pouvez déplacer n'importe quel Pion Fan des Gradins vers la Fosse pour activer 1 ou plusieurs Niveaux en respectant le type de Fans indiqué sur la Plaquette. Prenez alors la carte Mascøt correspondante et placez-la dans l'encoche supérieure droite.

Dans l'exemple ci-contre, la Mascøt est Niveau 2. Pour la passer Niveau 3, il faut donc monter 1 Vieux Fan et 1 Fan Garçon dans la Fosse.

Lorsqu'une Mascøt évolue, le joueur l'annonce à haute voix et, au besoin, explique les modalités de fonctionnement de son nouveau pouvoir.



Important :
Uniquement pour cette extension, les pions Fans présents dans la Fosse ne peuvent pas être déplacés vers les Gradins !

En cas de litige, les joueurs se réfèrent à la notice (voir pages suivantes) ou à la FAQ en ligne sur www.perteetfracas.com/faq

VOLER UN FAN DANS LA FOSSE

Lorsque l'action est réussie, il est permis de prendre le pion dans la Fosse de l'adversaire à condition de ne lui faire perdre que le Niveau le plus fort sur sa Mascøt.

POINTS DE GLOIRE

En fin de partie, chaque Niveau de Mascøt vous apporte un nombre de Points de Gloire proportionnel. Ils s'ajoutent donc aux points marqués dans la Salle de Concert et à ceux obtenus grâce aux Contrats réussis.

CONTRATS

Certaines cartes Contrat ou Guest Star peuvent être incompatibles avec cette extension. Si vous en piochez une, défaussez-la et repiochez-en une autre. Contrats incompatibles : www.perteetfracas.com/contratstms

POUVOIR DES MASCØTS

Chaque pouvoir est décrit sur la carte correspondante. Vous trouverez ci-après les conditions requises pour les utiliser. Si au moins l'une d'elles n'est pas remplie, le pouvoir ne s'applique pas et l'action est jouée normalement.

FENR 'EM ÅLL

Conditions :
- Être Maître des Glaces à la fin du tour

Conditions :
- Être Maître des Glaces à la fin du tour

Conditions :
- Être Maître des Glaces à la fin du tour

Pouvoir : Fils du froid et des fjords, Fenr 'Em Åll décuple le pouvoir du Maître des Glaces jusqu'à prendre le contrôle total des icebergs en jeu.

GULLINDEMÅNN

Conditions :

➤ Utiliser l'action

Conditions :

➤ Utiliser l'action

Conditions :

➤ Utiliser l'action

Pouvoir : La couenne épaisse et les défenses robustes, Gullindemånn est le demi-dieu protecteur des batteurs. Il protège les Fans des voleurs patentés.

RÄVODDITY

Conditions :

➤ Utiliser l'action
➤ Parvenir à voler un adversaire
➤ Disposer sur son île d'amarrage d'au moins 1 Fan de type identique

Conditions :

➤ Utiliser l'action
➤ Parvenir à voler un adversaire
➤ Disposer d'au moins 1 Fan sur une des îles

Conditions :

➤ Utiliser l'action
➤ Échouer à cause d'une action adverse
➤ Disposer sur son île d'amarrage d'au moins 1 ou 2 Fans

Pouvoir : Né de l'union de Loki et d'une renarde, Rävoddity use de sa ruse légendaire pour accroître la puissance des roublards, voleurs de Fans.

SLEIPNIS

Conditions :

- Utiliser l'action
- Disposer d'au moins 1 pion Fan sur l'île d'amarrage
- Réaliser l'action APRÈS tout le monde

Conditions :

- Utiliser l'action
- Disposer d'au moins 1 pion Fan sur l'île d'amarrage
- Réaliser l'action AVANT tout le monde

Conditions :

- Utiliser l'action
- Disposer d'1 ou 2 pions Fan sur l'île d'amarrage
- Réaliser l'action AVANT tout le monde

Pouvoir : Farouche et indomptable, Sleipnis vit sans bride et va où le vent la porte. Et elle emporte avec elle les Fans les plus psychédéliques… que vous pourrez racoler sans peine une fois amarré sur une île.

GENE GRISNIR

Pouvoir : Ne vous laissez pas abuser par son air simplet ! Gene Grisnir signifie en vieux norrois "Celui qui voit tout". Il vous conférera le pouvoir de la vision ultime.

Conditions :

- Utiliser l'action

Conditions :

- Utiliser l'action

Conditions :

- Utiliser l'action

VEDRÖFSPADES

Conditions :

➤ Utiliser l'action

Conditions :

➤ Utiliser l'action

Conditions :

➤ Utiliser l'action

Pouvoir : Du haut des nuages, Vedröfspades repère les meilleurs agents ! Ses plumes souples vous permettront de signer toujours plus de contrats... et même découvrir ceux de vos rivaux !

BÅDTATØSK

Conditions :

➤ N'utiliser qu'une seule action parmi

x1 x1 x1 x1

➤ Programmer cette action en 1 ou en 2

Conditions :

➤ N'utiliser qu'une seule action parmi

x1 x1 x1 x1

Conditions :

➤ Utiliser 1 ou 2 actions maxi parmi

x1 x1 x1 x1

Pouvoir : Rusée et calculatrice, l'espiègle écureuil use de son intelligence pour vous aider à mieux racoler. Grâce à elle, vos actions de racolage simple deviennent de redoutables pièges à groupies !

BØN THYRNIR

Conditions :

- Utiliser l'action
- Avoir coché 2 des 4 îles de cette action
- Avoir effacé 1 des 2 coches juste APRÈS révélation des Tablettes de programmation

Conditions :

- Utiliser l'action
- Ne pas avoir coché d'île pour cette action
- Avoir coché 1 île juste après révélation des Tablettes de programmation

Conditions :

- Utiliser l'action
- Avoir coché 2 des 4 îles de cette action
- Avoir effacé 1 des 2 coches juste APRÈS la révélation des cartes de Jeunes Fans et de Vieux Fans

Pouvoir : Ami de Njord, Bøn Thyrnir le cerf est l'allié du rockeur. Avec son flair incroyable, il vous indique les bonnes îles de destination pour votre navigation standard.

REMERCIEMENTS

Nous tenons à remercier Alexandre Gimbel pour le travail fabuleux sur les illustrations de cette extension. Un immense merci aux souscripteurs de la campagne de financement, et aux testeurs, essentiellement issus du groupe Facebook RagnaRok Star VIP Room (notamment à Peter Lorimier pour le nom The MoshPet Show). Big up aux associations ludiques Pl'asso Jeux et T'as d'Bô Jeux.