RAGNA ROK star

10+

2-4

30-45'

RÈGLES DU JEU



APPLICATION COMPAGNON

ANDROID APP ON Google play

Available on the iPhone App Store

perte & fracas

Rules in english : turn me over

RAGNA ROK star

Odin a promis le Valhalla au groupe de rock qui lui offrira
le meilleur concert de tous les temps !!!
Les groupes vikings sont chaud patate mais n'ont aucun Fan.
« Par Thør, qu'à cela ne tienne, nous allons les racoler avec du gros son ! »

MOUÅHÅHÅHÅHÅH...

CONTENU DE LA BOÎTE

1 PLATEAU DE JEU



4 SALLES DE CONCERT
1 par joueur



4 TABLETTES DE GROUPE
1 par joueur



8 CARTES VIEUX FANS



27 CARTES CONTRATS



1 AIDE DE JEU / PISTE DE SCORE



8 CARTES JEUNES FANS



4 DRAKKARS
1 par joueur



4 MARQUEURS ŒIL
1 par joueur



4 FEUTRES EFFAÇABLES
1 par joueur



84 PIONS FANS
(4x21 bleus, roses, gris, orange)



3 TUILES DE GLACE



OBJECTIF

RagnaRok Star est une course impitoyable aux Fans !
Accumulez le plus de Points de Gloire avant la fin du 7ème tour,
en remplissant de Fans votre salle de concert ou en réalisant des contrats.
Le joueur victorieux aura le privilège de jouer devant Odin et gagnera sa place au Valhalla.

MISE EN PLACE

Mise en place pour une partie à 4 joueurs



1 Placez le plateau de jeu au centre de la table.

2 Distribuez à chaque joueur une Tablette de Groupe, une Salle de Concert, un Marqueur Œil de la couleur de son choix ainsi qu'un feutre effaçable.

3 Placez les Drakkars de couleurs correspondantes au centre du plateau.

4 Placez les réserves de Fans au bord du plateau.

5 Mélangez les cartes Jeunes Fans, retirez une carte du paquet et remettez-la dans la boîte de jeu. Disposez les 7 cartes restantes en une pile face cachée, en face des réserves de Fans de couleurs correspondantes.

6 Faites de même avec les cartes Vieux Fans.

7 Mélangez les cartes Contrats et disposez-les, face cachée, au bord du plateau.

8 Disposez l'aide de jeu à proximité.

VOTRE TABLETTE DE GROUPE

Chaque joueur possède son groupe composé d'un chanteur, d'un guitariste, d'une bassiste, d'un batteur et d'un clavier. La Tablette de Groupe permet aux joueurs de programmer l'ordre de passage de chaque musicien.



❶ PROGRAMMATION DES ACTIONS

Votre groupe se déplace de port en port ⚓ avec son pion Drakkar pour y tenter des actions. Chaque membre du groupe possède 3 actions qui lui sont propres, représentées par des icônes à droite de son effigie. Toutes les actions sont décrites en détail en pages 8 et 9.

La programmation des actions consiste à inscrire, sous les icônes action, un chiffre entre 1 et 5 en veillant à n'utiliser qu'un seul chiffre par membre du groupe.

❷ PROGRAMMATION DES DÉPLACEMENTS

À chaque déplacement ou , cochez l'île sur laquelle vous amarrez votre Drakkar.

❸ ZONE LIBRE

Cette zone de la tablette sert à prendre des notes et régler les litiges entre joueurs en cas d'actions identiques simultanées.

EXTENSION DIVALKYRIE

Si votre tablette comporte un 6ème musicien en partie basse, c'est que vous possédez un jeu incluant l'extension Divalkyrie expliquée en page 12. Pour une première partie, il est fortement recommandé de jouer d'abord à la version classique du jeu sans cette extension.

LES FANS


FAN FILLE


FAN GARÇON


VIEILLE FAN


VIEUX FAN

RACOLER DES FANS

Le terme "Racoler" consiste à prendre 1 ou 2 pions Fans d'une seule île et à l'ajouter à sa salle de concert dans la colonne de la couleur correspondante.

VOTRE SALLE DE CONCERT

Chaque joueur dispose d'une salle de concert pour y placer ses Fans racolés et estimer son nombre de Points de Gloire.



❹ LES GRADINS

Dans cette zone, chaque ligne ou colonne de Fans complète rapporte 1 Point de Gloire ★ en fin de partie.

❺ LA FOSSE

Dans cette zone, les joueurs placent l'excédent de Fans. Ils ne rapportent aucun Point de Gloire en fin de partie mais peuvent servir à remplir certains contrats ou à départager les ex-aequos.

SITUATION DE DÉPART

Durant la partie, votre groupe se déplace de port en port pour racoler ses Fans. Chaque tour apporte un lot de nouveaux Fans et voit les glaces changer. Avant de commencer la partie, suivez ces 3 étapes :

1. PREMIERS FANS

Répartissez **2 pions Fans de chaque couleur** sur le plateau en procédant ainsi :

- **A** Placez 3 Fans de couleurs différentes sur une 1ère île choisie au hasard.
- **B** Placez 1 Fan de la 4ème couleur sur chacune des 2 îles adjacentes à celle-ci.
- **C** Distribuez les 3 derniers Fans sur les 3 îles les moins peuplées.

Le résultat doit donner 1 île avec 3 Fans, 2 îles avec 2 Fans, 1 île avec 1 Fan.

EXEMPLE :



2. MISE EN PLACE DES GLACES



D Placez cette Tuile de Glace de manière à bloquer le port ⚓ de l'île ayant 3 Fans.



E Placez cette Tuile de Glace en face de la première tuile posée.



Le joueur ayant les cheveux les plus longs prend la 3ème Tuile de Glace et devient **Le Maître des Glaces** en début de partie.

3. CONTRATS INITIAUX

Chaque joueur pioche 3 cartes Contrats et conserve celle de son choix face cachée. Les cartes défaussées sont replacées sous la pile.

En fonction de sa difficulté, un contrat rapporte entre 1 et 3 Points de Gloire ★ au joueur qui le possède et qui remplit les conditions décrites sur la carte.



Facile



Intermédiaire



Difficile

Certains contrats sont à révéler immédiatement, tandis d'autres sont à révéler en fin de partie, comme indiqué sur la carte.

Un contrat raté ne fait pas perdre de Points de Gloire ★.

DÉROULEMENT D'UN TOUR

La partie se déroule en 7 tours décomposés ainsi :
1 Programmation, 2 Nouveaux Fans, 3 Résolution des actions, 4 Changement des glaces

1. PROGRAMMATION



A l'abri des regards, chaque joueur inscrit sur sa Tablette de Groupe l'ordre de passage de chaque musicien.
Pour cela, il inscrit à l'aide de son marqueur effaçable le chiffre correspondant (1, 2, 3, 4, 5) sous l'icône de l'action choisie.

Lorsque tous les joueurs ont fini de programmer, chacun montre sa tablette, dévoilant ainsi sa stratégie pour le tour.

Chaque membre du Groupe dispose de 3 actions potentielles décrites en détail en pages 8 et 9.

3 ERREURS À ÉVITER :



Pour toute action de navigation, le joueur doit cocher 1 des 4 îles de destination, situées à droite de l'icône action.
✕ En cas d'erreur, l'action échoue et le Drakkar reste sur place.

Chaque chiffre ne doit être indiqué qu'une seule fois par programmation.
✕ En cas d'erreur, aucune de ces actions n'est retenue.

Un membre du Groupe ne peut avoir qu'une seule action par tour.
✕ En cas d'erreur, la 2ème action échoue.

2. NOUVEAUX FANS

Découvrez la première carte des piles de Jeunes Fans et de Vieux Fans en recouvrant les cartes révélées lors des tours précédents.

Il n'est pas permis de consulter les cartes précédentes dès lors qu'elles ont été recouvertes !

Ajoutez des **pions Fans** sur les îles correspondantes du plateau, tel qu'indiqué sur les cartes de Vieux Fans et de Jeunes Fans révélées.

Le picto ×👤 signifie qu'il faut ajouter un nombre de Fans de ce type **équivalent au nombre de joueurs.**

EXEMPLE :

Les premières cartes Fans sont retournées comme ci-dessous.
S'il s'agit d'une partie à **3 joueurs,** *on ajoute sur le plateau :*



3. RÉSOLUTION DES ACTIONS

Tous les joueurs résolvent simultanément et dans l'ordre numérique chacune des actions : d'abord l'action 1 de chaque joueur, puis l'action 2, et ainsi de suite jusqu'à l'action 5.

Comme plusieurs joueurs peuvent faire des actions méritant un arbitrage, il est vivement conseillé que chaque joueur annonce à haute voix son action avant de la résoudre.

Ces cas particuliers peuvent concerner :
- le racolage simultané (voir Fans Indécis en p.8),
- les Actions Spéciales (voir p.9).



4. CHANGEMENT DES GLACES

A la fin de chaque tour, la météo fluctue et fait apparaître ou disparaître des Tuiles de Glace devant les ports.

Le Maître des Glaces, disposant de la 3ème Tuile de Glace, procède rigoureusement dans cet ordre :
1. Il retire 1 des 2 Tuiles de Glace posées sur le plateau,
2. Il la donne au joueur de son choix,
3. Il place la sienne sur l'un des 3 emplacements vides.

En cours de partie, il doit toujours y avoir 2 Tuiles de Glace placées sur le plateau et 1 en possession du Maître des Glaces.

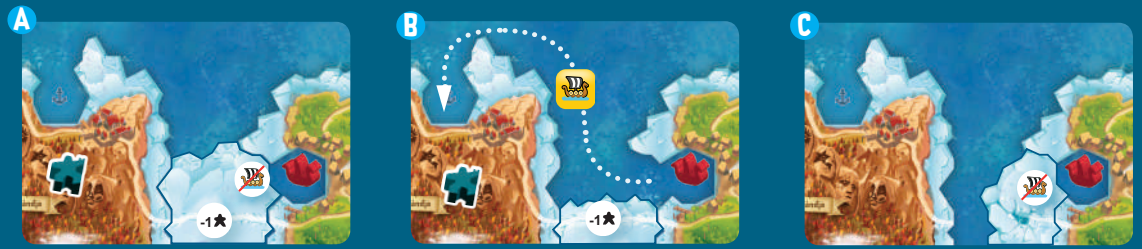
FONCTIONS DES TUILES DE GLACE

Certaines Tuiles de Glace emprisonnent les Drakkars dans les ports et empêchent d'y entrer ou d'en sortir par la navigation classique comme en A ou en C.

Pour entrer dans un port bloqué par de la glace ou en sortir, les joueurs utilisent l'action de navigation du chanteur.

-1★

Quand deux îles sont reliées par de la glace, il est possible de collecter 1 Fan au lieu de 2 sur l'île adjacente comme en A ou en B quand une action de racolage double a été sélectionnée (voir Racoler des Fans en page 8).



LES ACTIONS DE RACOLAGE

RACOLER DES FANS

Le terme "Racoler" consiste à prendre 1 ou 2 pions Fans d'une seule île et à les ajouter à sa salle de concert dans la colonne de couleur correspondante.

Racolage simple



Racolage double



Le racolage double permet de prendre 1 ou 2 Fans s'ils sont disponibles.

➤ Sur votre île d'amarrage possédant plusieurs Fans identiques, vous pouvez prendre 1 Fan en cas de racolage simple et jusqu'à 2 Fans en cas de racolage double.

➤ Si le joueur le souhaite, il peut en racoler moins.

➤ Si votre île d'amarrage est reliée à une autre par de la glace, vous ne pouvez prendre qu'un seul Fan sur l'île adjacente en cas de racolage double.

(voir Tuiles de glace -1★ en page 7).

EXEMPLE :





1 — En 1, ***Patti*** *déplace son Drakkar sur l'île* .

2 — En 2, ***Patti*** *tente de racoler 1 Vieux Fan. Son action échoue car elle n'a pas utilisé le racolage double pour prendre celui situé sur l'île* .

3 — *En 3,* ***Patti*** *tente de racoler des Fans Fille. Elle peut,* ***au choix****, prendre les 2 situées sur son île ou 1 seule sur l'île en utilisant la liaison de l'iceberg.*

4 — *En 4,* ***Patti*** *tente de racoler des Vieilles Fans. Son action échoue car il n'y en a ni sur son île, ni sur les îles adjacentes.*

5 — *En 5,* ***Patti*** *tente de racoler des Vieux Fans. Elle peut prendre celui situé sur l'île en utilisant la liaison de l'iceberg.*

⚠ IMPORTANT : FANS INDÉCIS

Si plusieurs joueurs racolent le(s) même(s) Fan(s) en même temps, appliquer les règles suivantes :

- **On répartit équitablement entre les joueurs.**
- **Les Fans qui ne peuvent pas être répartis restent sur l'île.**
- **L'action de racolage double n'est pas prioritaire sur le racolage simple.**
- **La position du Drakkar ne donne aucune priorité.**

Exemples :

2 joueurs convoitent 1 même Fan Garçon.
➤ le Fan reste sur place.

2 Fans Garçon sont situés sur une île.
2 joueurs ont programmé un racolage double simultané.
➤ chacun prend 1 Fan.

2 Fans Garçon sont situés sur une île.
1 joueur situé sur cette île a programmé un racolage simple et un autre un racolage double simultanément.
➤ chacun prend 1 Fan.

3 Fans Garçon sont situés sur une île.
2 joueurs ont programmé un racolage double simultané.
➤ chacun prend 1 Fan et le 3ème Fan reste sur place.

LES ACTIONS SPÉCIALES

DÉPLACER LE DRAKKAR

Vous pouvez utiliser cette action pour déplacer votre Drakkar jusqu'au port d'une île non bloquée par de la glace. Placez votre Drakkar sur le symbole ⚓.

➤ Cochez sur la tablette 1 des 4 îles pour indiquer votre destination.

➤ Si par erreur, vous avez choisi cette action alors qu'il y a de la glace à franchir, l'action échoue.

VOLER UN FAN À UN ADVERSAIRE

Volez 1 Fan à un adversaire situé dans le même port que vous. Si l'adversaire est déjà protégé , le vol échoue.

➤ Le vol intervient toujours après toutes les autres actions. Ainsi, si un joueur se protège ou se déplace alors qu'il se fait voler, son action est prioritaire sur le vol.

➤ Si 2 joueurs (ou plus) jouent cette action simultanément, chacun reprend sa tablette et indique secrètement sur la zone libre le type de Fan volé et l'adversaire ciblé. Puis chacun abaisse sa tablette et applique le résultat simultanément.

PROTÉGER SES FANS

Protégez vos Fans contre n'importe quel vol adverse .

➤ La protection démarre à partir du numéro inscrit et vaut jusqu'à la fin du tour. Ainsi, un joueur qui met une protection en 3ème action est protégé en 3ème, 4ème et 5ème actions.

UTILISER L'AMPLI DAVID BØWING

Branchez l'ampli David Bøwing pour faire décoller votre Drakkar et le faire s'envoler jusqu'à n'importe quel port, sans tenir compte des Tuiles de Glace.

PRENDRE UN NOUVEAU CONTRAT

Piochez les 3 premières cartes Contrats de la pile, conservez celle de votre choix face cachée et remettez les 2 autres au dessous de la pile.
➤ Les Contrats non remplis ne font pas perdre de Points de Gloire.

UTILISER L'ŒIL DE MARLINMÅNSSON

Regardez secrètement la prochaine carte de la pile de Jeunes Fans ou de celle de Vieux Fans n'ayant pas encore été regardée durant ce tour.



Placez-y votre marqueur Œil pour indiquer que cette pile est verrouillée. Une pile verrouillée ne peut plus être regardée durant ce tour.

A la fin du tour, chacun récupère son marqueur.

➤ Si 2 joueurs (ou plus) jouent cette action simultanément, chacun reprend sa tablette et indique secrètement sur la zone libre, le choix de la pile qu'il souhaite regarder. Puis chacun abaisse sa tablette.
S'ils ont opté pour la même pile, l'action n'échoue pas : chacun peut consulter la carte.

DEVENIR LE MAÎTRE DES GLACES

Prenez la Tuile de Glace au **Maître des Glaces**. Conservez-la jusqu'à la fin du tour ou jusqu'à ce que quelqu'un d'autre vous la prenne.
Il est tout à fait possible de programmer cette action même si vous êtes déjà le Maître des Glaces.

➤ Si 2 joueurs (ou plus) tentent de devenir Maître des Glaces en même temps, l'action échoue et la tuile reste entre les mains de son propriétaire actuel.
➤ L'action ne permet pas de se protéger contre cette action.
➤ La position des Drakkars n'a aucune incidence sur cette action.

FIN DE PARTIE

Tout à coup, la mer s'agite et des éclairs déchirent le ciel tandis qu'une guitare monumentale surgit des eaux glacées. Une voix caverneuse retentit alors à travers les fjords.

Fiers Vikings, vous avez enflammé la mer ! Que le meilleur groupe vienne mettre le feu au Valhalla tout entier ! C'est parti pour le...

RAGNAROOOOK !!!

La partie s'arrête après le 7ème tour quand il n'y a plus de Cartes Fans à retourner. Il est temps d'évaluer la popularité de chaque Groupe en comptabilisant les Points de Gloire !

Dépliez l'aide de jeu, pour faire apparaître la piste de score. Placez tous les Drakkars en case 0 du manche de la guitare.

➤ Chaque colonne de Fans rapporte 1 Point de Gloire.

➤ Chaque ligne de Fans rapporte 1 Point de Gloire.

Rappel : Les Fans situés dans la Fosse ne rapportent aucun Point de Gloire.

Déplacez votre Drakkar du nombre de points collectés.

Révélez vos contrats et défaussez ceux qui n'ont pas été remplis. Marquez autant de Points de Gloire qu'indiqué sur chaque Carte Contrat remplie.

Le Groupe ayant le plus de Points de Gloire gagne la partie.

Il voit apparaître devant lui Odin emportant son Drakkar sur l'arc-en-ciel scintillant du Bifröst jusqu'à Ásgard pour jouer le plus puissant concert de RagnaRok de tous les temps !

En cas d'égalité, le joueur ayant le plus de Fans dans sa salle de concert gagne ... et si l'égalité persiste, réglez cela avec un solo de Air Guitar !



EXEMPLE

La partie vient de se terminer et ***Angus*** *calcule son score de Gloire :*

Sa tablette comporte :

3 lignes complètes soit 3

2 colonnes complètes soit 2







Angus *a rempli 2 contrats :*

Highway to Valhalla qui vaut 1

et Back to the Jungle qui vaut 3

Angus *déplace son Drakkar de 9 cases sur le manche de la guitare.*

REMERCIEMENTS

William Aubert et Dan Thouvenot tiennent à remercier Cecilie Ann Mieland Chantrein, Andy Blackwell, Veronika Hoffmann, Marco "Skuba" Scubogna, Tomek Nowak, Rutger Lalieu et Bastiaan Kniest pour leur aide à la traduction du jeu, Ludovic Rouy pour les infographies 3D, Olivier Megel de Teapot Création pour le teaser et bien entendu Alexandre Gimbel pour son génie créatif.

Mais également, un immense merci aux auteurs pour leurs tests, retours et précieux conseils : Nicolas Sato (Kenjin, Lutèce, Tiki, Dragon Parks), Sylvain Duchêne (Blue Lion, Ta Bouche, Géants Stupides, etc), Bruno Cathala (Kingdomino, Mr. Jack, 7 Wonders Duel, etc), Christophe Coat (Fish N' Chips), Quentin Vernet (The Last Bottle of Rum). Ils nous ont apporté un regard bienveillant et ouvert des portes, big up à Anne-Cécile Claudel (association PlassoJeux), Fabien Czachor (www.delijeux.fr), Julien Breney (www.qui-commence.fr). Merci du fond du cœur à Alain Peltier, Paul Crétot, Céline Marquaire et tous les membres de l'association T'as d'Bô Jeux. Nous envoyons des milliers de likes et de baisers à tous les membres actifs des groupes Facebook. Enfin, un grand merci à nos femmes, nos enfants et nos proches qui supportent au quotidien nos bêta tests et nos émotions à géométrie variable. Nous tenons également à rendre hommage à tous les groupes de rock partenaires qui ont fait du lancement du jeu un moment magique.

VALHALLIST : Merci à nos super contributeurs Eric Thouvenot, Jason Wendling, Julien Breney, Philippe Bonneau

THUNDERLIST : Merci à nos premiers contributeurs https://www.pertetfracas.com/rrs/thunderlist

EXTENSION ANGRY FANS

Dans tout concert, il y a toujours des Fans plus passionnés que de raison ! Chaque échec de leur groupe préféré les rend un peu plus énervés et le videur les fait reculer vers la sortie. Les Angry Fans font perdre de la gloire à leur groupe.

MATÉRIEL DE L'EXTENSION



4 PIONS ANGRY FAN
1 par joueur



4 COULOIRS DE SORTIE
1 par joueur



MISE EN PLACE

Se reporter à la mise en place du jeu principal.

- Distribuer 1 couloir de sortie et 1 Angry Fan à chaque joueur.
- Placer le couloir de sortie contre la salle de concert.
- Placer le pion Angry Fan sur l'emplacement de départ de sa salle.

LE COULOIR DE SORTIE

Chaque Angry Fan d'un joueur avance d'une case vers la sortie à chaque fois que celui-ci échoue dans une des actions suivantes :

- Racolage impossible,
- Œil de Marlinmånsson impossible,
- Navigation interdite,
- Vol de Fan échoué,
- Protection contre le vol inutile,
- Actions simultanées de devenir le Maître des Glace,
- Appels simultanés de Fafnirvana (cf p.12).

Note : Les erreurs de programmation, telles que 2 chiffres identiques ou 2 chiffres sur la même ligne, ne sont pas considérées comme un échec.

Quand un Angry Fan arrive sur une des 2 cases "sortie" libres, son propriétaire attend la fin du tour pour l'envoyer chez un adversaire. Cette zone de sortie ne peut accueillir que 2 Fans.

Le joueur qui reçoit un Angry Fan le place sur la 1ère case libre la plus proche de la scène. Un joueur peut posséder plusieurs Angry Fans.

A la fin de la partie, chaque Angry Fan en possession d'un joueur lui fait perdre 1 Point de Gloire.

EXEMPLE :

Elvis *possède 2 Angry Fans dans son Couloir à ce stade de la partie sur les cases 2 et 4.*



Elvis *rate un Vol de Fan au cours du tour. Ses 2 Fans avancent de 1 case. L'un en 3 et l'autre sur une des cases "Sortie".*



Puis, ***Elvis*** *échoue encore sur une action de racolage. Un Angry Fan avance encore d'une case en 4 et l'autre reste en attente sur la case "Sortie".*



En fin de tour, il décide d'envoyer chez son adversaire le Angry Fan sur la case .



RÈGLE ALTERNATIVE AU VERSO DU PLATEAU :
https://www.perteetfracas.com/rrs/alternative

EXTENSION DIVALKYRIE

Odin, dans sa grande mansuétude, vous offre l'aide de ses plus précieuses alliées : les Divalkyries ! Puissantes mélomanes, elles envoûtent les Angry Fans, contrôlent le terrible Dragon Fafnirvana ou font appel à d'antiques Guest Stars pour vous soutenir le temps d'un morceau...

L'extension Divalkyrie complète l'extension Angry Fans et ne peut se jouer sans. Il est fortement conseillé de jouer d'abord à une partie normale de RagnaRok Star avant de jouer avec ces extensions.

MATÉRIEL DE L'EXTENSION



4 TABLETTES EFFACABLES XXL
1 par joueur



13 CARTES GUEST STAR

2 CARTES CONTRATS



1 PION FAFNIRVANA

MISE EN PLACE

Se reporter à la mise en place du jeu principal et de celle des Angry Fans.

➤ Distribuer une tablette XXL à chaque joueur.

➤ Placer le pion Dragon Fafnirvana au centre du plateau.

➤ Mélanger les cartes Guest Star et les disposer à côté des Cartes Contrat.

NOUVELLE PROGRAMMATION

La programmation des actions s'effectue comme dans le jeu principal à la différence qu'elle se fait de 1 à 6.

Exemple :



La Divalkyrie dispose de 3 actions spéciales :

FAIRE APPEL À UNE GUEST STAR

Piochez la 1ère carte Guest Star de la pile et conservez-la ou jouez-la immédiatement.
Les cartes Guest Star sont des bonus qui permettent de faire des actions améliorées ou interdites en temps normal.
Pour bénéficier des effets d'une carte Guest Star, son détenteur l'annonce à haute voix au moment opportun, applique ses effets et place sa carte dans une défausse commune.
Il n'est pas permis de détenir plus d'1 carte Guest Star.
Si un joueur en pioche une seconde, il doit immédiatement en défausser une des deux, au choix.
Lorsque la pile est vide, mélangez la pile de défausse pour reconstituer une nouvelle pioche.

CONTRÔLER LES ANGRY FANS

Faites avancer ou reculer tous les Angry Fans de votre Couloir de Sortie ou de n'importe quel Couloir de Sortie adverse, sur une case vide.

APPELER LE DRAGON FAFNIRVANA

Déplacez Fafnirvana dans un port non bloqué par la glace. Choisissez cette action et cochez l'île correspondante.

Incidence immédiate ➜ Fait fuir 1 Fan de la salle de concert des joueurs amarrés dans ce port. Les Fans effrayés sont débarqués sur l'île. Cette action intervient APRÈS toutes les autres actions mais AVANT le vol .

Durant le reste du tour, Fafnirvana ne bloque pas l'accès du port aux bateaux. Mais ceux qui s'arrêtent devant lui doivent aussi débarquer 1 Fan.

Sauf si un autre joueur l'appelle dans un autre port, il est immobile jusqu'à la fin du tour et retourne ensuite au centre du plateau.

L'action Protéger ses Fans ne permet pas de se prémunir de Fafnirvana.

Note: Si 2 joueurs appellent Fafnirvana en même temps, l'action échoue (faisant au passage avancer les éventuels Angry Fans des 2 joueurs).