



The background of the image is a vibrant collage of Saint Seiya characters in their armor, set against a backdrop of a starry sky and a large, ornate structure. The characters are arranged in a dynamic, overlapping composition, with some in the foreground and others in the background. The colors are rich and varied, with blues, yellows, and purples being prominent. The overall style is reminiscent of the original manga art.

# SAINT SEIYA

Les Chevaliers du Zodiaque

## DECK BUILDING

ASGARD

La boîte de jeu *Saint Seiya Deck Building* est nécessaire pour jouer à cette extension.

L'extension **Asgard** inclut un mode de jeu 1 joueur (*page 8*) et de nouvelles fonctionnalités pour le mode de jeu classique. Il est recommandé d'intégrer le contenu de cette extension après quelques parties avec la boîte de base.

## MATÉRIEL

- 1 Livret de règles
- 50 Cartes (35 Personnages, 13 Armures, 2 Reliques)
- 25 marqueurs Gel
- 5 plateaux Joueur
- 15 marqueurs Energie
- 1 Statue d'Odin
- 7 Saphirs d'Odin
- 1 plateau Hilda + roulette
- 1 marqueur Hilda
- 1 Dé



Les cartes de cette extension s'identifient par l'icône présente en bas des cartes.

## MISE EN PLACE

### JOUEUR

En plus de la mise en place habituelle, chaque joueur récupère le **plateau Joueur** associé au Héros joué ainsi que **3 marqueurs Energie** qu'il place près de son plateau (1).



Le plateau indique les techniques (2) que vous utiliserez durant la partie ainsi que les emplacements de la pioche (3), la défausse (4) et l'Armure équipée (5).

Les nouvelles cartes *Héros* et la nouvelle carte *Armure de Bronze* sont mises de côté, à l'écart de l'espace de jeu (avec les 5 cartes *Héros* de la boîte de base).



### ESPACE DE JEU

En plus de la mise en place habituelle :

- Mélanger les 35 cartes restantes à la Réserve de la boîte de base.
- Placer la Statue d'Odin à proximité du tapis de jeu et placer les 7 Saphirs d'Odin à côté de celui-ci.
- Placer les marqueurs Gel près du tapis de jeu.

# NOUVEAUTÉS

## PLATEAU JOUEUR

À chaque fois qu'un joueur pioche la dernière carte de sa pioche, celui-ci place 1 de ses **marqueurs Energie** sur son plateau (*l'icône +1 présente sous la pioche vous sert de rappel*).

À noter : Un joueur possède seulement 3 marqueurs Energie et ne peut pas en gagner d'avantage. Il est fortement recommandé de les utiliser, comme indiqué ci-dessous.



Durant sa phase principale, un joueur peut utiliser **1 Technique** de son plateau (*une seule par tour*) en payant le coût indiqué.

Ce coût nécessite en général de dépenser des marqueurs Energie (*à retirer de son plateau*), mais certaines techniques nécessitent d'autres actions.



### Exemples :

Pour utiliser la technique *Cercle de Glace*, le joueur doit dépenser 2 marqueurs Energie et défausser une Armure.

La première technique de chaque plateau ne coûte pas de marqueur Energie mais nécessite d'avoir une *Armure de Bronze* équipée.

## NOUVEAUX EFFETS

Les cartes ajoutent de nouveaux mots-clés tels que :

- **Sortie** : Cet effet se déclenche une seule fois, à l'instant où la carte rejoint la défausse du terrain.
- **Geler** : Cet effet est optionnel et ne peut se déclencher qu'une seule fois. Si le joueur décide d'appliquer l'effet, alors la carte se retrouve **gelée** (*cf. cadre ci-dessous*).
- **Marqué** : Cet effet **obligatoire** se déclenche en réaction d'un autre effet. L'effet **Marqué** s'applique à l'instant où la carte reçoit un *marqueur Blessure* ou un *marqueur Gel*.

Toutes les cartes peuvent être gelées, y compris les *Armures* et les *Reliques*.

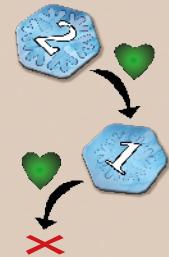
- Certains effets ciblent des cartes marquées, c'est à dire toutes les cartes en jeu avec au moins un *marqueur Blessure* ou un *marqueur Gel* sur elles.

## CARTE GELÉE

Une carte gelée est placée en jeu face visible devant son propriétaire en posant dessus **1 marqueur Gel** sur la face 2.

Une carte gelée peut être soignée en utilisant **2** . Le premier utilisé retourne le *marqueur* sur la face 1, le second utilisé retire ce *marqueur*.

Rappel : Une carte soignée implique de retirer tous les marqueurs d'une carte et de la placer dans sa défausse.



## NOUVELLE ARMURE DE BRONZE

La nouvelle carte *Armure de Bronze* (écartée lors de la mise en place) rejoint votre jeu de la façon suivante :

Lorsqu'un *Chevalier d'Or* (*boîte de base*) est acquis par un joueur, tous les joueurs possédant leur *Armure de Bronze équipée* ou **en main** (*boîte de base*) peuvent échanger cette *Armure* avec la nouvelle.

Dans ce cas, l'*Armure de Bronze* (*boîte de base*) est retirée de la partie.



## RELIQUES

Les cartes *Anneau des Nibelungen* et *Balmung* sont des *Reliques*, un nouveau type de carte.

Les *Reliques* restent en jeu d'un tour à l'autre. Celles-ci n'occupent pas l'emplacement réservé à l'*Armure*. Un joueur peut donc avoir une *Armure* et des *Reliques* en jeu devant lui en même temps.



## DOUBLE RANG

Certaines cartes disposent de 2 Rangs (contour de carte bicolore). Une carte possédant 2 Rangs est affectée par tout effet ciblant l'un de ces 2 Rangs.

Exemple : Lorsque Syd de Mizar sort du terrain, son effet de *Sortie* ciblant les Personnages ★ affecte les Guerriers Divins, puisqu'ils sont à la fois ★ et ◆.



Exemple de cartes avec 2 Rangs.

## SAPHIRS ET ROBE D'ODIN

Le *Saphir d'Odin* est présent sur les cartes des Guerriers Divins (au même emplacement que les *Flammes des Chevaliers d'Or* de la boîte de base).



Lorqu'un Guerrier Divin quitte le terrain, placez 1 *Saphir d'Odin* sur un emplacement libre de la Statue d'Odin.



Une fois que les 7 *Saphirs d'Odin* sont placés, retournez la statue pour débloquer l'accès à la *Robe d'Odin*.

La Robe d'Odin possède 2 effets de jeu :

- Pour le reste de la partie, les effets de *Sortie* sont appliqués 2 fois.
- À son tour, et une seule fois par tour, un joueur peut défausser son *Armure* équipée pour qu'un *Héros* en jeu gagne +2 *Force* et +2 *Cosmos*.

# MODE 1 JOUEUR

Ce mode de jeu vous propose d'affronter Hilda en duel (*représentée par le Plateau Hilda*).

Durant la partie, Hilda acquiert des cartes, déclenche des effets et accumule des points de victoire.

## MISE EN PLACE

1. Suivez la même mise en place que le mode de jeu classique, à l'exception de l'Horloge qui n'est pas utilisée et des cartes *Relique*, *Hilda* et *Pope* qui sont retirées de la Réserve.
2. Disposez la zone de jeu d'Hilda en plaçant, à votre portée le Dé (1), le marqueur Hilda et le Plateau Hilda avec la roulette révélant le tour 1 (3).



## OBJECTIF

La partie se termine à la fin du 24<sup>ème</sup> tour de jeu (indiqué par le compte-tours). Vous terminez alors le tour puis comparez vos PV et ceux d'Hilda pour constater si vous avez réussi à la vaincre.

Les PV se calculent de la même façon que le mode de jeu classique, sauf pour Hilda qui perd 1 PV pour chacun de ses personnages *Marqués* en fin de partie.

## DÉROULEMENT D'UN TOUR

Hilda et vous, jouez dans le même tour, qui se décompose ainsi :

1. **Hilda acquiert une carte du terrain (Page 10).**

Lancez le dé. Hilda acquiert la carte à l'emplacement indiqué par le chiffre.

À cette étape, Hilda ignore les effets de terrain.



2. **Hilda applique l'effet du dé (Page 11).**

Hilda active l'effet indiqué par l'icône sur la face du dé.

3. **Vous jouez votre phase principale.**

Jouez votre tour normalement sans compléter le terrain.

Vous pouvez jouer des effets ciblant Hilda (*votre adversaire*).

4. **Vous jouez votre phase d'entretien.**

Résolvez cette phase normalement (*vous êtes le joueur actif*).

Lors de cette phase, la dernière carte du terrain est retirée (*même si celle-ci n'est pas sur le 6<sup>ème</sup> emplacement*).

Le compte-tours progresse de 1 (tourner la roulette dans le sens horaire).

## SPÉCIFICITÉS

- Hilda n'applique jamais l'effet de jeu de ses cartes (*Détruire/Blesser/Geler/Mise en jeu/Marqué*).
- Vous seul subissez les effets de *Sortie* (Hilda n'est pas affectée).
- Quand un *Guerrier Divin* sort du terrain, au lieu de rejoindre la défausse du terrain, Hilda acquiert la carte. L'effet de *Sortie* est tout de même appliqué (*pour vous seulement*).
- **Lorsqu'Hilda doit Détruire/Blesser/Geler une de ses cartes**, elle choisit en priorité celle rapportant le moins de PV (*considérer les \* comme n'apportant pas de PV*). En cas d'égalité, Hilda choisit la carte avec les plus faibles valeurs de *Force* et de *Cosmos* cumulées, si l'égalité persiste vous choisissez.
- **Lorsqu'Hilda doit Défausser une de ses cartes**, elle choisit en priorité celle avec les plus faibles valeurs de *Force* et de *Cosmos* cumulées. En cas d'égalité, vous choisissez la carte défaussée.

# ZONE DE JEU D'HILDA



**1. La main d'Hilda** est une zone où sont conservées faces visibles les cartes acquises par Hilda. Les cartes acquises sont conservées dans l'ordre de leur acquisition, de gauche à droite.

Hilda ne peut pas avoir plus de 5 cartes en main à la fois. Si Hilda acquiert une 6<sup>ème</sup> carte, elle défausse immédiatement la carte de sa main la plus à gauche.

## 2. L'Armure équipée

Lorsqu'Hilda acquiert une *Armure*, elle l'équipe immédiatement. Si une *Armure* était déjà équipée, Hilda la défausse pour équiper la nouvelle.

**3. La défausse d'Hilda** est une zone du plateau où sont conservées en pile, face visible, les cartes défaussées par Hilda.

Les cartes rejoignent la défausse dans l'ordre dans lequel elles sont défaussées (*l'ordre des cartes doit être conservé*). Si plusieurs cartes sont défaussées en même temps, l'*Armure* doit être défaussée en premier puis les cartes de sa main de gauche à droite.

## 4. Les cartes écartées par Hilda

Lorsqu'Hilda utilise l'effet du dé pour piocher (Cf. Page 11), les cartes écartées du jeu sont placées en pile, face cachée, sur le plateau Hilda.

## 5. Les cartes détruites par Hilda

Lorsqu'Hilda détruit une carte, celle-ci est placée sous le marqueur Hilda.

## 6. Le Plateau Hilda

En plus de la zone de défausse, le plateau comprend les informations suivantes :

- Le compte-tours, à tourner dans le sens horaire à chaque fin de tour.
- Rappel sur les effets du dé.

# EFFETS DU DÉ

## Défausser

Vous défaussez 1 carte au hasard de votre main.



## Piocher

1. Hilda récupère en main la carte du dessus de sa défausse.
2. Les autres cartes de sa défausse sont écartées du jeu (*placées faces cachées sur le plateau Hilda*). Les cartes ainsi écartées ne sont plus considérées en jeu mais lui rapporteront des PV en fin de partie.



## Purifier

1. Retirez toutes les cartes du terrain, puis complétez le terrain.
2. Hilda gagne **1 Soin** et cumule toutes ses valeurs de **Soin** de ses cartes (*Armure comprise*).
3. Hilda utilise tout le **Soin** cumulé pour soigner ses cartes marquées\*.
4. Les cartes ainsi soignées sont placées dans sa défausse.



\* **Lorsqu'Hilda soigne des cartes**, elle choisit en priorité celles rapportant le plus de PV (*considérez les \* comme n'apportant pas de PV*). En cas d'égalité, Hilda choisit la carte avec les plus fortes valeurs de **Force** et de **Cosmos** cumulées, si l'égalité persiste vous choisissez.



## Geler

Vous gelez 1 carte au choix de votre main.



## Force

Hilda défausse toutes ses cartes (*Armure comprise*) possédant une valeur de **Force**, puis utilise toute la **Force** cumulée pour acquérir des cartes du terrain \*\*.



## Cosmos

Hilda défausse toutes ses cartes (*Armure comprise*) possédant une valeur de **Cosmos**, puis utilise tout le **Cosmos** cumulé pour acquérir des cartes du terrain\*\*.



\*\* **Lorsqu'Hilda acquiert des cartes**, elle choisit en priorité celles rapportant le plus de PV, parmi celles dont elle peut payer le coût (*considérez les \* comme n'apportant pas de PV*). En cas d'égalité, Hilda choisit la carte avec les plus fortes valeurs de **Force** et de **Cosmos** cumulées, si l'égalité persiste elle choisit la plus proche du 6<sup>ème</sup> emplacement du terrain.

À noter : tous les effets de terrain sont pris en compte pour l'acquisition des cartes par la **Force** ou le **Cosmos**.

# VARIANTE

Pour profiter d'avantage de l'expérience de jeu de l'extension, nous vous proposons d'adopter une des nouvelles règles du mode 1 Joueur : lors de la phase d'entretien, la dernière carte du terrain est retirée (*même si celle-ci n'est pas sur le 6<sup>ème</sup> emplacement*). Cette variante à l'avantage d'accélérer la partie et de rendre plus tactique l'utilisation des effets de **Sortie**.

*Exemple : Le 6<sup>ème</sup> emplacement du terrain étant vide, c'est Siegfried de Dubhe qui sortira du terrain lors de la phase d'entretien. Son effet de **Sortie** s'applique et un Saphir d'Odin est placé sur la statue d'Odin.*



## INFORMATIONS

Retrouvez les explications en vidéo, la F.A.Q, des variantes et toutes les informations sur le jeu sur notre site et les réseaux sociaux.

[www.yokabytsume.com/nos-jeux/saint-seiya/](http://www.yokabytsume.com/nos-jeux/saint-seiya/)



YokaOfficiel



YokaOfficiel



YokaOfficiel

Auteur : **Maxime Babad**

Remerciements : Aurore Babad, Nicolas Badoux, Pascal Bardu, Thomas Chevrier, Pierre Oh, Cédric Szydlowski, Philippe Vincent, Ya-Paul Yang, Alex, Jacky et Romain, les membres de la ProtoZone MAX, Asian Gate, Trollune, l'équipe Tsume-Art, Toei Animation et tous les testeurs.

©Masami Kurumada/Shueisha, Toei Animation

All Rights Reserved. All other logos, products and company names mentioned are trademarks of their respective owners.



TOEI ANIMATION  
Since 1956

**SAINT SEIYA**  
Les Chevaliers du Zodiaque

**Yoka**  
BY TSUME