



COMPONENTS



VIKING EXPANSION



During setup, place the Viking Longship in the battlefield, at an equal distance between players. Shuffle the Viking Cards and place them in a pile face down beside the Longship. Take 2 Viking Warriors per player, place them in pairs at an equal distance between players and a distance of 2 from each other. Each pair should face a different castle. **Requires Catapult Feud core game to play.**

1



Raid: The Vikings charge towards the castles! At the beginning of every new round, the Viking Warriors move forward a distance of 2 closer to their targeted castle. If they reach your player board, you lose the game!

If at any point you knock down one of the Vikings attacking **your** castle, the Viking goes back in the box, and you can immediately use the Viking Cannon to fire once at your opponent!

2



Viking Cards: During the Tactics Phase, instead of playing one of your Action Cards, you may reveal and resolve the top card of the Viking deck. After use, the card is discarded and put in the box.

ASSEMBLING THE LONGSHIP

1



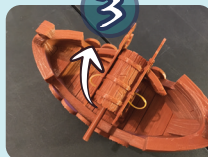
Place the Longship parts on a flat surface and take one elastic band from the box.

2



Pass the elastic band through the seat's hole, and then pass the seat through the barrel.

3



Wiggle the seat until the elastic band moves through the barrel's sides. Stretch the band and attach as shown.

4



If you need further instructions, watch the assembly videos on www.vesuviusmedia.com/catapultfeud

VIKING CARDS REFERENCE



Charge: Move any one Viking Warrior by a distance of 2 closer to their target.



Retreat: Move any one Viking Warrior by a distance of 2 away from their target.



Wolf's Bane: On this turn, you may use the Viking Cannon as your weapon. The Longship can not be moved, but it can be rotated to aim.



Lucky Guess: Look at your discard pile and pick one card in secret. Your opponent has one chance to guess the card you picked. If they guess correctly, they keep the card. If they guess incorrectly, you may immediately play this card.



Double distance: For this turn, you may move your weapon up to a distance of 4 from your player board.



False orders: Following the Troop Placement Rules, move up to 2 of your opponent's troops to a new position.



GAME DESIGN: Kristian Fosh **DEVELOPERS:** Constantine Kevorque, Anastasios Grigoriadis
ART & ILLUSTRATIONS: Damien Mammoliti **GRAPHIC DESIGN:** Kristian Fosh, Luis Brüh

Copyright: ©2020 Vesuvius Media Ltd, 38 Pioneer Ave, Halifax, Nova Scotia, B3M 1W8, Canada. All rights reserved. Made in China.

Warning: Choking Hazard! Not for use by children under 3 years of age.



COMPOSANTES



EXTENSION VIKINGS

Lors de la mise en place, placez le drakkar viking sur le champ de bataille, à égale distance entre les joueurs. Mélangez les cartes Viking et placez-les en pioche, face cachée, à côté du drakkar. Prenez 2 guerriers vikings par joueur, placez-les par paires à une distance égale entre les joueurs et à une distance de 2 l'un de l'autre. Chaque paire doit faire face à un château différent.

1



Pillage: Les Vikings chargent vers les châteaux! Au début de chaque nouveau tour, les guerriers vikings avancent d'une distance de 2 vers le château qu'ils ont ciblé. S'ils atteignent votre plateau de joueur, vous perdez la partie!

Si, à tout moment, vous renversez un des Vikings qui attaquent votre château, le Viking est replacé dans la boîte, et vous pouvez immédiatement utiliser le canon viking pour tirer une fois sur votre adversaire!

2



Cartes Viking: Pendant la phase de tactique, au lieu de jouer une de vos cartes Action, vous pouvez révéler et résoudre la carte supérieure de la pioche des cartes Viking. Après utilisation, la carte est défaussée et replacée dans la boîte.

ASSEMBLAGE DU DRAKKAR

1

Baril



Siège

Placez les pièces du drakkar sur une surface plane et retirez un élastique de la boîte.

2



Faites passer l'élastique par le trou du siège, puis faites passer le siège dans le baril.

3



Retirez le siège jusqu'à ce que l'élastique se déplace sur les côtés du baril. Étirez l'élastique et fixez-le comme indiqué.

4



Si vous avez besoin d'instructions supplémentaires, regardez les vidéos d'assemblage des armes sur www.vesuviusmedia.com/catapultfeud

GUIDE DES CARTES VIKING



Charge: Rapprocher un guerrier viking de sa cible d'une distance de 2.



Retreat: Éloignez un guerrier viking de sa cible sur une distance de 2.



Fléau du loup: Au cours de ce tour, vous pouvez utiliser le canon viking comme arme. Le drakkar ne peut pas être déplacé, mais on peut le faire pivoter pour viser.



Coup de chance: Regardez votre défausse et choisissez une carte en secret. Votre adversaire a une chance de deviner la carte que vous avez choisie. S'il devine correctement, il garde la carte. S'il ne devine pas correctement, vous pouvez immédiatement jouer cette carte.



Double distance: Pour ce tour, vous pouvez déplacer votre arme jusqu'à une distance de 4 de votre plateau de joueur.



Faux ordres: En suivant les règles de placement des troupes, déplacez jusqu'à deux des soldats de votre adversaire vers une nouvelle position.



CONCEPTION DU JEU: Kristian Fosh **DÉVELOPPEURS:** Constantine Kevorque, Anastasios Grigoriadis
ART ET ILLUSTRATIONS: Damien Mammoliti **CONCEPTION GRAPHIQUE:** Kristian Fosh, Luis Brüh
TRADUCTION: Jonathan Coulombe et Christian Roy (French Kissed Games)

Copyright: ©2020 Vesuvius Media Ltd, 38 Pioneer Ave, Halifax, Nova Scotia, B3M 1W8, Canada. All rights reserved. Made in China.

Warning: Choking Hazard! Not for use by children under 3 years of age.



EXPANSIÓN VIKINGOS

Durante la preparación, colocad el Drakkar vikingo en el campo de batalla, equidistante a ambos jugadores. Barajad las Cartas de Vikingo y colocadlas bocabajo formando un mazo junto al Drakkar. Coged 2 Guerreros Vikingos por jugador y colocadlos por parejas, separando las parejas a una distancia de 2. Cada pareja debe encontrarse frente a cada uno de los castillos y deben encontrarse a la misma distancia de sus respectivos castillos.



Incursión: ¡Los vikingos cargan contra los castillos! Al principio de cada ronda los Guerreros Vikingos se mueven una distancia de 2 acercándose a su castillo objetivo. ¡Si alcanzan tu tablero de jugador, perderás la partida!

Si en cualquier momento, derribas uno de los Vikingos que están atacando tu castillo; ¡el vikingo es devuelto a la caja de juego y puedes disparar el Cañón Vikingo una vez contra tu oponente!

Cartas de Vikingo: Durante la Fase Táctica, en lugar de jugar una de tus Cartas de Acción puedes revelar la carta superior del mazo Vikingo. Tras su uso, la carta es descartada y puesta de nuevo en la caja de juego.

COMPONENTES



MONTAJE DEL DRAKKAR



Coloca las partes del Drakkar en una superficie plana y coge una de las gomas elásticas de la caja.



Pasa la goma elástica a través del agujero del asiento y después pasa el asiento a través del cuerpo.



Mueve el asiento hasta que la goma elástica salga a través de los lados del cuerpo. Estira la goma y engánchala como se muestra.



Si necesitas más instrucciones, puedes ver los videos sobre su montaje: www.vesuviusmedia.com/catapultfeud

REFERENCIA DE LAS CARTAS DE VIKINGO



Carga: Mueve uno de los Guerreros Vikingos a una distancia de 2 acercándolo a su objetivo.



Retirada: Mueve uno de los Guerreros Vikingos a una distancia de 2 alejándolo de su objetivo.



Perdición de Lobo: Este turno, puedes usar el Cañón Vikingo como una de tus armas. El Drakkar no puede ser movido, pero sí rotado para apuntar.



Probar Suerte: Coge en secreto una carta de tu pila de descartes. Tu oponente tiene una oportunidad de adivinar que carta has robado. Si acierta, él/ella se queda la carta. Si falla, puedes jugar la carta de inmediato.



Doble Distancia: Este turno puedes mover tu arma a una distancia de hasta 4 en tu tablero de juego.



Órdenes Falsas: Siguiendo las Reglas de Colocación de Tropas, mueve hasta 2 de las tropas de tu oponente a una nueva posición.



DISEÑO DEL JUEGO: Kristian Fosh **DESARROLLADORES:** Constantine Kevorque, Anastasios Grigoriadis
ARTE E ILUSTRACIONES: Damien Mammoliti **DISEÑO GRÁFICO:** Kristian Fosh, Luis Brüh
TRADUCCIÓN: Mario Quiles y Luis López (spanishgame.translators@hotmail.com)

Copyright: ©2020 Vesuvius Media Ltd, 38 Pioneer Ave, Halifax, Nova Scotia, B3M 1W8, Canada. All rights reserved. Made in China.

Warning: Choking Hazard! Not for use by children under 3 years of age.



SPIELMATERIAL



WIKINGER-ERWEITERUNG



Zu Spielaufbau setze das Wikinger-Langschiff aufs Schlachtfeld, im gleichen Abstand zu allen Spielern. Mische die Wikingerkarten und lege sie verdeckt neben das Langschiff. Nimm 2 Wikinger pro Spieler. Jedes Paar wird im gleichen Abstand zu den Spielern und untereinander einem Abstand von 2 gesetzt. Jedes Paar sollte zu einer unterschiedlichen Burg blicken.

1



Raubzug: Die Wikinger stürmen auf die Burg zu! Zu Anfang jeder neuen Runde nähern sich die Wikinger ihrem Ziel um einen Abstand 2. Erreichen sie dein Spielbrett hast du verloren.

Solltest du einen der Wikinger umwerfen die deine Burg angreifen, gib ihn zurück in die Box. Du darfst sofort ein Mal mit der Wikinger-Kanone auf deinen Gegner schießen.

2



Wikingerkarten: Während der "Taktieren" Phase kannst du anstatt eine Aktionskarte auszuspielen, die oberste Wikingerkarte aufdecken und ausführen. Gib die Karte danach zurück in die Box.

BAUANLEITUNG

1



Lege die einzelnen Teile des Langschiffs auf eine flache Oberfläche und nehme ein Gummiband aus der Box.

2



Führe das Gummiband durch das Loch in der Halterung. Danach führe die Halterung durch den Lauf.

3



Bewege die Halterung bis das Gummiband aus den Seiten des Laufes herauskommt. Ziehe das Gummiband und befestige es wie abgebildet.

4



Benötigst du weitere Anweisungen findest du Videos zum Zusammenbau der Belagerungsgeräte auf www.vesuviusmedia.com/catapultfeud

WIKINGERKARTEN



Ansturm: Bewege einen beliebigen Wikinger einen Abstand 2 näher an sein Ziel.



Rückzug: Bewege einen beliebigen Wikinger einen Abstand 2 weg von seinem Ziel.



Wolfsfluch: Diese Runde kannst du die Wikinger-Kanone als dein Belagerungsgerät nutzen. Das Langschiff kann nicht bewegt werden, darf aber zum Zielen gedreht werden.



Glück Gehabt: Wähle verdeckt eine deiner abgeworfenen Karten. Dein Gegner kann ein Mal raten welche Karte es ist. Hat er richtig erraten, behält er sie. Liegt er falsch, darfst du die Karte sofort ausspielen.



Doppelter Abstand: Diese Runde darfst du dein Belagerungsgerät bis zu einem Abstand 4 von deinem Spielbrett bewegen.



Falsche Befehle: Den Regeln folgend, bewege 2 gegnerische Truppen an neue Standpunkte.



SPIELDESIGN: Kristian Fosh **ENTWICKLER:** Constantine Kevorque, Anastasios Grigoriadis
ILLUSTRATIONEN: Damien Mammoliti **GRAPHIC DESIGN:** Kristian Fosh, Luis Brüh

Copyright: ©2020 Vesuvius Media Ltd, 38 Pioneer Ave, Halifax, Nova Scotia, B3M 1W8, Canada. All rights reserved. Made in China.

Warning: Choking Hazard! Not for use by children under 3 years of age.