



ASGARD

La fin des temps est proche. L'heure du choc entre l'ombre et la lumière a sonné.

Les dieux savent ce que cela signifie : le Ragnarök, la bataille finale, arrive. Les liens du sang ne seront plus respectés, les frères se battront entre eux et personne ne fera preuve de pitié.

Odin, Freyja, Týr, Loki, Hel, Thor et Baldr conçoivent chacun leur plan et promettent d'immenses récompenses à quiconque les aidera. Fenrir, Mímir et Surtr rejoignent la bataille, prêts à tout pour l'emporter.

Profitez de ce combat épique pour tailler votre place dans le nouveau monde qui s'annonce. Votre avenir de mortel se joue maintenant.

Implorez l'aide des dieux au bon moment et ils vous accorderont leurs pouvoirs.

Demandez à Freyja de recruter les guerriers tombés du Walhalla, utilisez la puissance de Hel pour anéantir l'armée adverse ou profitez de la ruse de Loki pour changer de camp au moment critique.

Soutenez les dieux en érigeant de magnifiques Temples à leur gloire et en persuadant de braves guerriers et de puissants géants de se battre à leurs côtés.

Préparez-vous à la bataille finale ! Son issue dépendra de vous et de la façon dont vous avez influencé les dieux.

Prenez garde, seule une poignée d'entre eux en sortira victorieux. Choisissez bien votre camp et n'hésitez pas à tourner le dos à vos anciens alliés.

Votre rôle et votre survie dans le monde à venir en dépendent.

Matériel

Avant votre première partie, détachez toutes les tuiles de leurs planches d'attache.

- 1) 1 plateau
- 2) 40 cartes Dieu (4 paquets de 10 cartes dans la couleur de chaque joueur : rouge, jaune, bleu et mauve)
- 3) 24 Guerriers (12 blancs et 12 oranges)
- 4) 10 Géants
- 5) 4 tuiles Ordre du Tour
- 6) 38 tuiles Dieu (Fenrir : 2 tuiles de valeur 3. Tous les autres dieux : chacun 4 tuiles numérotées de 1 à 4)
- 7) 7 tuiles Arme
- 8) 7 tuiles Sortilège
- 9) 10 tuiles Arme Ancestrale (5 pour la Lumière et 5 pour les Ténèbres)
- 10) 44 Disques dans les couleurs des joueurs (11 rouges, 11 jaunes, 11 bleus et 11 mauves)
- 11) 10 tuiles Disque double-face dans les couleurs des 4 joueurs

- 12) 5 tuiles Asgard Face Dos
- 13) 33 tuiles Pierre Runique (5 bleues, 5 roses, 5 jaunes, 5 vertes, 5 noires, 5 rouges et 3 blanches) Lumière Ténèbres
- 14) 16 tuiles Population (8 pour la Lumière et 8 pour les Ténèbres)
- 15) 1 tuile Pouvoir de Thor
- 16) 1 tuile Pouvoir de Týr
- 17) 4 tuiles 100 Points (1 par couleur de joueur : 1 rouge, 1 jaune, 1 bleue et 1 mauve) Lumière Ténèbres
- 18) 18 Sceaux (9 pour la Lumière et 9 pour les Ténèbres)
- 19) 24 tuiles Temple Face Dos
- 20) 19 tuiles Bataille (4 tuiles de valeur 3, 5 de valeur 5, 5 de valeur 9, 3 de valeur 14 et 2 de valeur 20)

Le schéma représente la mise en place de départ pour une partie à 4 joueurs.

Si vous jouez à moins de 4 joueurs, remettez tous les éléments inutilisés dans la boîte.

1. Mettez le plateau au centre de la table.

14. Chaque joueur doit maintenant avoir devant lui : 3 Disques, 10 cartes Dieu, 1 tuile Ordre du Tour. Les deuxième, troisième et quatrième joueurs doivent également avoir 1 Recrue (Géant ou Guerrier).

Recrues : Guerriers et Géants

13.1 Placez 1 Guerrier Orange, 1 Guerrier Blanc et 1 Géant au centre du plateau.

Le joueur ayant la tuile Ordre du Tour 4 commence par en choisir un et le place devant lui.

Ensuite, le joueur ayant la tuile Ordre du Tour 3 en choisit un parmi les 2 restants et le place devant lui.

Puis, le joueur ayant la tuile Ordre du Tour 2 prend le dernier restant et le place devant lui.

Dans une partie à 3 joueurs, c'est le joueur ayant la tuile 3 qui choisit en premier, puis le joueur ayant la tuile 2 (remettez la Recrue restante près du plateau). Dans une partie à 2 joueurs, seul le joueur ayant la tuile 2 choisit une Recrue et la prend (remettez les deux Recrues restantes près du plateau).

13.2 Placez les Recrues restantes comme suit :

GUERRIERS BLANCS : Placez-en 1 sur Freyja, 1 sur Baldr et 2 au Walhalla. Mettez ceux qui restent près du plateau pour former une réserve commune.

GUERRIERS ORANGES : Placez-en 1 sur Týr, 1 sur Thor et 3 au Walhalla. Mettez ceux qui restent près du plateau pour former une réserve commune.

GÉANTS : Placez-en 1 sur Loki et 1 sur Hel. Mettez ceux qui restent près du plateau pour former une réserve commune.

Armes et Sortilèges

12.1 Mélangez les tuiles Arme et placez-les en une pile face cachée près du plateau.

12.2 Mélangez les tuiles Sortilège et placez-les en une pile face cachée près du plateau.

Mondes et Tuiles Population

11. Triez les tuiles Population en fonction de leur dos (Lumière ou Ténèbres), séparez-les en 2 piles et mélangez chacune d'elles. Les 9 Mondes sont représentés par des cases autour de l'Arbre-Monde (Yggdrasil).

Face Dos



7 de ces Mondes (numérotés de 1 à 7) ont des emplacements pour 2 tuiles Population (1 de la Lumière et 1 des Ténèbres), mais les 2 Mondes Inférieurs n'ont qu'un seul emplacement (Lumière ou Ténèbres).

Placez 1 tuile Population face visible sur chacun des emplacements de Monde :

Les tuiles Population **de la Lumière** sur l'emplacement **de gauche** de chaque Monde **et** sur **1 Monde Inférieur** ; les tuiles Population **des Ténèbres** sur l'emplacement **de droite** de chaque Monde **et** sur **1 Monde Inférieur**.



Dans une partie à 3 joueurs, remettez ces tuiles dans la boîte et laissez le Monde 1 vide.



Dans une partie à 2 joueurs, remettez également ces tuiles dans la boîte et laissez les Mondes 1 et 4 vides.

2. Chaque joueur choisit une couleur (jaune, rouge, bleu ou mauve) et place les éléments suivants devant lui de façon à créer sa réserve :

- 11 Disques de la couleur choisie.
- 10 cartes Dieu (représentant 10 Dieux) de la couleur choisie.



2.1. Mélangez les tuiles Ordre du Tour face cachée, chaque joueur en pioche une qu'il place face visible devant lui.



Pierres Runiques et tuiles Pouvoir

10.1 Triez les Pierres Runiques en fonction de leur couleur et séparez-les en 7 piles. Placez les Pierres Runiques comme suit pour former les réserves communes : blanches près du plateau, roses sur Freyja, jaunes sur Baldr, rouges sur Týr, bleues sur Thor, vertes sur Loki et noires sur Hel.

Dans une partie à 3 joueurs, remettez dans la boîte 1 tuile par couleur ; dans une partie à 2 joueurs, remettez dans la boîte 2 tuiles par couleur.

10.2 Placez les tuiles Pouvoir de Thor et de Týr sur les cases correspondantes.

Piste de Points de Victoire et Piste des Disques d'Influence

3.1 Chaque joueur place son Marqueur de Score (1 de ses Disques) sur la case "0" de la piste de score. *Pendant la partie, à chaque fois qu'un joueur marque des Points de Victoire, il avance son Marqueur de Score d'autant de cases. Si un joueur passe la case 100, il prend la tuile 100 Points de sa couleur et la place devant lui.*

3.2 Chaque joueur place 1 de ses Disques sur chacun des emplacements de la Piste des Disques d'Influence.



Tuiles Arme Ancestrale

9. Triez les tuiles Arme Ancestrale en fonction de leur dos (Lumière ou Ténèbres), séparez-les en 2 piles et mélangez chacune d'elles. Placez les piles face cachée sur le plateau.

Sceaux de la Lumière et des Ténèbres



4.1 Placez 1 Sceau de la Lumière sur les emplacements correspondants près de Freyja, Baldr, Odin, Týr et Thor.

4.2 Placez 1 Sceau des Ténèbres sur les emplacements correspondants près de Loki et de Hel.

4.3 Placez les Sceaux restants près du plateau pour former une réserve commune. *Dans une partie à 3 joueurs, remettez dans la boîte 1 Sceau de la Lumière et 1 Sceau des Ténèbres ; dans une partie à 2 joueurs, remettez dans la boîte 2 Sceaux de la Lumière et 2 Sceaux des Ténèbres.*



Tuiles Asgard

5.1 Mélangez les tuiles Asgard, empilez-les et placez cette pile face cachée sur la zone Asgard du plateau.



Remettez cette tuile dans la boîte lors d'une partie à 3 joueurs



et également cette tuile lors d'une partie à 2 joueurs.

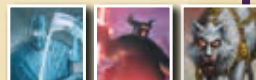
5.2 . Piochez ensuite 3 tuiles Asgard (2 pour une partie à 3 joueurs, 1 pour une partie à 2 joueurs) et placez-les face visible pour former la rangée de tuiles Asgard.

Tuiles Dieu

6. Triez les tuiles Dieu en fonction du Dieu qu'elles représentent, séparez-les en 10 piles et mélangez chacune d'elles.

FREYJA, BALDR, ODIN, TÝR, THOR, LOKI ET HEL: Placez leurs tuiles face cachée dans la zone de Dieu appropriée. Retournez la première tuile de chaque pile face visible.

MÍMIR, SURTR ET FENRIR: Ces Dieux ne sont pas disponibles au début de la partie. Placez leurs tuiles face cachée sur la case Sceau du Dieu correspondant. Retournez la première tuile de chaque pile face visible.



Temples

7. Triez les tuiles Temple en fonction de leur dos, séparez-les en 4 piles et mélangez chacune d'elles.

Placez les piles face cachée sur le plateau et retournez la première tuile de chaque pile face visible.

Tuiles Bataille

8. Triez les tuiles Bataille en fonction de leur valeur, séparez-les en 5 piles et placez-les face visible au centre du plateau, comme indiqué sur le schéma.



Dans une partie à 3 joueurs, remettez dans la boîte 1 tuile Bataille par pile. Dans une partie à 2 joueurs, remettez également dans la boîte 1 tuile Bataille de valeur 3, 2 tuiles Bataille de valeur 5 et une tuile Bataille de valeur 9.

Tours de Jeu

Le jeu dure 5 tours. Chaque tour est composé des phases suivantes, toujours dans cet ordre :

Phase 1: **Choix des Dieux** - Phase 2: **Choix des Actions** - Phase 3: **Actions** - Phase 4: **Batailles**

Après 5 tours de jeu, **le Ragnarök** se produit, puis le jeu prend fin. Le joueur qui a le plus de Points de Victoire gagne la partie.


PRÉSENTATION DU JEU

PHASE 1: CHOIX DES DIEUX

Chaque joueur possède 10 cartes représentant 10 Dieux.

Au début de chaque tour, les joueurs choisissent en même temps les Dieux qu'ils souhaitent influencer.

Le nombre de Dieux que vous pouvez choisir, c'est-à-dire le nombre d'actions que vous pouvez réaliser, dépend du nombre de Disques d'Influence que vous avez.

 Chaque joueur commence la partie avec 3 Disques d'Influence. Au cours de la partie, vous pouvez en acquérir plus, mais vous devrez les dépenser pour réaliser les actions qui donnent le plus de Points de Victoire. Donc, le nombre d'actions que vous pourrez réaliser à chaque tour augmentera ou diminuera en fonction des choix que vous aurez faits précédemment.

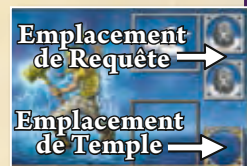
PHASE 2: CHOIX DES ACTIONS

Un par un, dans l'ordre du tour, chaque joueur révèle 1 des Dieux qu'il a choisis en Phase 1 et place 1 de ses Disques d'Influence :

- ▶ sur un emplacement vide (Requête ou Temple) du Dieu choisi, **ou**
- ▶ sur la Zone d'Asgard.

Continuez ainsi jusqu'à ce que chaque joueur ait révélé tous les Dieux qu'il avait choisis ; les joueurs qui ont déjà révélé tous les leurs passent simplement leur tour.

Les Dieux n'ont que peu de patience pour les hommes. Pour représenter cela, les emplacements des Dieux sont limités, ce qui rend le timing très important. D'autres joueurs peuvent avoir choisi le même Dieu que vous et pourraient vous voler votre audience auprès de celui-ci s'ils révèlent ce Dieu avant vous.



PHASE 3: ACTIONS

Après cela, un par un, dans l'ordre du tour, chaque joueur récupère un des Disques qu'il a placés en Phase 2 et effectue l'action correspondante.

- **Emplacement de Requête : demander au Dieu un Pouvoir ou une Pierre Runique.**

Les Pouvoirs sont des capacités spéciales que les joueurs peuvent utiliser pendant le tour ; les Pierres Runiques seront utilisées pour construire des Temples.

- **Emplacement de Temple : construire un Temple.**

Construire un Temple signifie apporter son soutien à un Dieu. Pour gagner ses faveurs, vous devez aussi convaincre Guerriers et Géants de se rallier à lui de façon à augmenter sa force. Vous devez dépenser votre Disque et le placer sur un des emplacements de Soutien du Dieu. Vous pourrez gagner des Points de Victoire à chaque tour et aussi choisir pour quels Mondes de l'Arbre-Monde (Yggdrasil) le Dieu combattra lors des Batailles et du Ragnarök.

- **Asgard: acquérir des Disques d'Influence.**

Les joueurs peuvent acquérir plus de Disques d'Influence qui serviront à :

- ▶ avoir plus d'actions les tours suivants ou
- ▶ récupérer des tuiles Arme ou Sortilège d'un des Mondes d'Yggdrasil. Vous devez dépenser votre Disque en le plaçant sur un emplacement de Bataille vide d'un Monde. Vous pouvez dès lors participer à la Bataille qui aura lieu dans ce Monde.

Continuez jusqu'à ce que chaque joueur ait récupéré chaque Disque qu'il a placé lors de la Phase 2 ; les joueurs qui n'ont plus aucun Disque à récupérer passent simplement leur tour.



PHASE 4: BATAILLES

Deux puissantes Armes Ancestrales sont révélées. Elles modifient le rapport de force entre la Lumière et les Ténèbres.

Ensuite, pour chaque Monde, comparez la valeur du camp de la Lumière à celle du camp des Ténèbres.

Le camp gagnant est celui qui possède la plus forte valeur. Vous pouvez envoyer des Guerriers et des Géants pour aider votre camp à l'emporter et augmenter vos chances de gagner plus de Points de Victoire. Si votre camp gagne, vous déplacerez votre Disque dans la Zone de Victoire de ce Monde. Vous pouvez gagner des Points de Victoire à chaque tour en fonction du nombre de Disques que vous avez dans des Zones de Victoire.

Après 5 tours de jeu, le Ragnarök se produit, puis le jeu prend fin. Le joueur qui a le plus de Points de Victoire gagne la partie.

LE RAGNARÖK

Les Dieux vont se battre pour conquérir les Mondes. En fonction de leur placement, ils vont se battre contre d'autres Dieux ou contre la Population.

Les Dieux vont disposer de Guerriers et de Géants pour augmenter leur force et les joueurs pourront également les aider en dépensant des Armes et des Sortilèges, mais les Populations ne vont pas se rendre sans se battre et utiliseront les Armes Ancestrales pour tenter de reconquérir leurs Mondes.

Les joueurs qui ont soutenu des Dieux victorieux marqueront autant de Points de Victoire qu'indiqué sur les Mondes conquis. Vous devez bien choisir les Dieux que vous soutenez, car s'ils ne gagnent pas de Batailles, vous ne gagnez aucun Point. Plusieurs joueurs peuvent soutenir un même Dieu : Les chances de victoire sont plus importantes, mais vous devrez alors partager les Points gagnés par ce Dieu avec les autres joueurs qui le soutenaient.



RÉSERVE COMMUNE

À chaque fois que vous devez **recevoir des Pierres Runiques, Guerriers, Géants, Sceaux ou tuiles Pouvoir** et qu'il n'en reste pas suffisamment dans la réserve commune, prenez-en au joueur qui en possède le plus de cette sorte et de cette couleur.

Si vous devez en recevoir un deuxième, prenez-en au joueur qui en possède désormais le plus, qui n'est pas forcément le même joueur que précédemment.

En cas d'égalité, vous choisissez lequel de ces joueurs doit vous le donner.

Si vous êtes le joueur qui en possède le plus, vous ne prenez rien (concrètement, vous vous le prenez à vous-même).

Pour les Guerriers et les Géants, s'ils se trouvent sur le plateau (sur les emplacements de Dieux ou au Walhalla), vous n'en prenez pas.

La même règle s'applique s'il n'y a pas assez de Sceaux pour le réapprovisionnement du début de tour (cf. ci-dessous).

EXEMPLE :

Rouge effectue l'action de Requête de Freyja. Il devrait alors recevoir 2 Pierres Runiques Roses.



Rouge a déjà 2 Pierres Runiques Roses devant lui (qu'il a prises lors des tours précédents).

Bleu possède 3 Pierres Runiques Roses et la réserve commune est donc vide. Étant le joueur qui en possède le plus, **Bleu** donne 1 Pierre Runique Rose à **Rouge**.

C'est maintenant **Rouge** qui, avec 3, a le plus de Pierres Runiques Roses. Il ne reçoit donc pas d'autre Pierre Runique Rose supplémentaire.

EXEMPLE :



Jaune effectue l'action de Requête de Thor. Il devrait alors recevoir 2 Pierres Runiques Bleues.

Il reste 1 Pierre Runique Bleue dans la réserve commune.

Bleu et **Mauve** en ont chacun 2.

Jaune doit prendre la première de la réserve commune, puis, comme **Bleu** et **Mauve** en ont autant, il peut choisir lequel des deux doit lui donner sa seconde Pierre Runique Bleue.

RECRUES



Les Géants ont toujours une force de 2.



Les Guerriers ont toujours une force de 1.

Quand un Géant est utilisé dans une Bataille, il doit ensuite être remis près du plateau dans la réserve commune.

Quand un Guerrier est utilisé pour une Bataille, il doit ensuite être placé au Walhalla.



Début du Tour



1. Mimir, Surt et Fenrir ne sont pas disponibles au début de la partie.

Cela signifie que les joueurs ne peuvent pas les choisir lors de la Phase de Choix des Dieux et qu'aucun Sceau ne doit être placé près d'eux avant qu'ils deviennent actifs. Leurs activations auront lieu, respectivement, aux 2ème, 3ème et 4ème tours.

Au début du tour correspondant, mettez les tuiles du Dieu qui est activé sur leur emplacement. Dès ce moment, le Dieu peut être choisi et ses actions peuvent être réalisées.



2. Au début de chaque tour de jeu, il doit y avoir 1 (et seulement 1) Sceau près de chaque Dieu actif. Si besoin, placez 1 Sceau de la réserve commune sur les emplacements vides appropriés à côté des Dieux actifs. Au premier tour de jeu, les Sceaux sont placés pendant la mise en place. S'il n'y a pas de Sceau disponible, prenez-le au joueur qui a le plus de sceaux de cette couleur à ce moment. En cas d'égalité, c'est le Premier Joueur qui choisit quel joueur doit le donner.



3. Au début de chaque tour à l'exception du premier (au premier tour de jeu, les tuiles Asgard sont placées pendant la mise en place), prenez les tuiles face cachée sur la rangée de tuiles Asgard, s'il y en a, et placez-les près du plateau. Ensuite, si besoin, remplissez les cases vides de la rangée avec des tuiles de la pile (il doit y avoir 3 tuiles face visible dans une partie à 4 joueurs, 2 dans une partie à 3 joueurs et 1 dans une partie à 2 joueurs). Si la pile est épuisée, prenez les tuiles Asgard mises près du plateau, mélangez-les et formez une nouvelle pile face cachée sur le plateau, de laquelle vous piocherez les tuiles manquantes.



4. Un joueur ne peut pas avoir moins de 2 Disques d'Influence devant lui au début d'un tour.

S'il en a moins de 2, il doit récupérer 1 ou 2 de ses Disques des emplacements de Soutien et/ou Zones de Victoire et/ou centre du plateau au choix.

Note : Il est impossible de récupérer des Disques des emplacements de Soutien et/ou Zones de Victoire et/ou centre du plateau si le joueur a au moins 2 Disques devant lui.

Phase 1: Choix des Dieux

Chaque joueur possède 10 cartes représentant 10 Dieux.

Les joueurs prennent leurs 10 cartes en main, choisissent secrètement et simultanément les Dieux qu'ils souhaitent influencer ce tour, puis mettent de côté face cachée leurs cartes Dieu restantes (elles ne seront pas utilisées ce tour).

Le nombre de Dieux qu'un joueur peut choisir (et donc le nombre d'actions qu'il peut effectuer) est égal au nombre de Disques d'Influence qu'il a devant lui.

Note : *Mímir, Surt et Fenrir ne sont pas disponibles au début de la partie. Les joueurs ne peuvent pas les choisir tant qu'ils ne sont pas activés.*

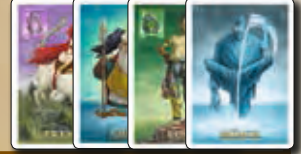
EXEMPLE :

Rouge a 4 Disques d'Influence devant lui et peut donc choisir 4 Dieux.



C'est le 3ème tour de jeu, et il peut donc également choisir parmi Mímir et Surt. Il ne peut pas choisir Fenrir, qui n'a pas encore été activé.

Il choisit Freyja, Odin, Loki et Mímir puis place ses 6 cartes Dieu restantes face cachée devant lui.



Phase 2: Choix des Actions

En commençant par le Premier Joueur (c'est-à-dire le joueur qui a la tuile Ordre du Tour numéro 1), puis dans l'ordre indiqué par les tuiles Ordre du Tour, chaque joueur à son tour réalise les étapes suivantes :

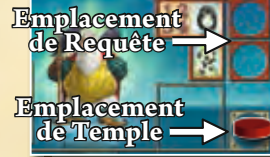
- révéler 1 des Dieux** qu'il a choisis en Phase 1 en retournant sa carte face visible devant lui,
- placer 1 de ses Disques d'Influence** (qu'il prend dans sa réserve) sur le plateau :
 - sur un **emplacement de Requête** du Dieu correspondant OU
 - sur un **emplacement de Temple** du Dieu correspondant OU
 - sur la **Zone d'Asgard**

RÈGLES DE PLACEMENT :

- Un emplacement de Requête ou de Temple ne peut accueillir qu'un seul Disque d'Influence.
- Il n'y a pas de limite au nombre de Disques (d'un seul ou de plusieurs joueurs) qui peuvent se trouver en même temps sur la Zone d'Asgard.
- Une fois placés, les Disques d'Influence ne peuvent pas être déplacés ou retirés avant que le joueur effectue l'action (lors de la phase d'Actions).
- Un joueur ne peut pas placer un de ses Disques sur un emplacement de Temple d'un Dieu s'il a déjà un Disque d'Influence sur l'emplacement de Soutien de ce Dieu.
- Un joueur ne peut pas placer un de ses Disques sur un emplacement de Temple d'un Dieu s'il n'y a pas d'emplacement de Soutien vide pour ce Dieu.

Continuez de cette façon dans l'ordre du tour jusqu'à ce que tous les joueurs aient révélé tous les Dieux qu'ils avaient choisis lors de la Phase 1. Si un joueur a déjà révélé tous les Dieux qu'il avait choisis en Phase 1, il passe simplement son tour.

EXEMPLE :



Rouge révèle la carte Odin et décide de placer 1 de ses Disques d'Influence sur l'emplacement de Temple d'Odin.

Bleu révèle la carte Mímir. Il a déjà un Disque sur l'emplacement de Soutien de Mímir et ne peut donc pas placer son Disque sur l'emplacement de Temple de Mímir. Il décide de placer 1 de ses Disques d'Influence sur l'emplacement de Requête de Mímir.



Jaune révèle également la carte Odin. Il peut placer son Disque sur l'emplacement de Requête d'Odin ou dans la Zone d'Asgard. Il décide de le placer dans la Zone d'Asgard.

Mauve révèle la carte Hel et décide également de placer son Disque dans la Zone d'Asgard.



Phase 3: Actions

En commençant par le Premier Joueur, puis dans l'ordre indiqué par les tuiles Ordre du Tour, chaque joueur à son tour réalise les étapes suivantes :

- choisir un de ses Disques d'Influence** placé sur un emplacement de Dieu (Requête ou Temple) ou dans la Zone d'Asgard,
- si** il choisit un Disque placé sur un emplacement de Dieu (Requête ou Temple), **il prend le Sceau** placé près de ce Dieu s'il est toujours là et le place devant lui.



EXEMPLE :

Bleu réalise l'action de Requête de Mímir. Il récupère son Disque et prend le Sceau des Ténèbres pour les placer devant lui.

c. réaliser immédiatement l'Action correspondante (cf. "Actions Possibles" ci-dessous). Si le joueur ne peut ou ne veut pas effectuer l'action, il récupère simplement son Disque d'Influence et le remet devant lui

d. récupérer le Disque d'Influence et le remettre devant soi (Action de Requête ou d'Asgard) **ou le placer sur un emplacement de Soutien** (Action de Temple) (cf. ci-dessous).

Continuez de cette façon dans l'ordre du tour jusqu'à ce que tous les joueurs aient récupéré leurs Disques d'Influence des emplacements de Temple et de Requête ainsi que de la Zone d'Asgard.

Si un joueur a déjà récupéré tous les Disques d'Influence qu'il avait placés en Phase 2, il passe simplement son tour.



C'est maintenant le tour de **Rouge**. Il réalise l'action de Requête de Baldr. Il récupère son Disque et prend le Sceau de la Lumière pour les placer devant lui.

Jaune réalise l'action de Requête de Baldr. Il n'y a plus de Sceau près de Baldr (puisque **Rouge** l'a pris), et il ne peut donc pas en prendre. Il récupère son Disque d'Influence et le place devant lui.

C'est de nouveau au tour de **Bleu**. Il décide de ne pas faire l'action de Temple de Baldr et prend donc simplement son Disque pour le remettre devant lui. Il n'y a plus de Sceau près de Baldr (puisque **Rouge** l'a pris), et il ne peut donc pas en prendre.

ACTIONS POSSIBLES

REQUÊTES

Lorsqu'un joueur choisit cette action,

- ▶ il prend 2 Pierres Runiques du type indiqué sur la carte Dieu, s'il y en a,
- ▶ il utilise le Pouvoir indiqué près de l'emplacement (cf. la fiche de Description des Tuiles et des Pouvoirs), s'il y en a.

Le joueur récupère son Disque d'Influence de l'emplacement de Requête et le remet devant lui.



EXEMPLE :

Mauve va prendre 2 Pierres Runiques Vertes **ET** utiliser le Pouvoir de Loki, tandis que **Jaune** ne va que pouvoir prendre que 2 Pierres Runiques Vertes.



Il n'y a pas de Pierre Runique sur la carte de Surtr, donc **Rouge** ne pourra que bénéficier de son Pouvoir.




TEMPLE

Lorsqu'un joueur choisit cette action, il **doit** :

- 1. Construire 1 Temple** en utilisant des Pierres Runiques. Il doit :
 - Choisir une pile tuiles Temple et prendre la tuile du dessus.
 - Dépenser le nombre de Pierres Runiques indiqué (qu'il prend dans sa réserve) et les remettre dans la réserve commune (les Pierres blanches près du plateau et les autres près du Dieu correspondant).
Note : Pour construire les Temples de valeur 7, vous devez utiliser les 3 Pierres Runiques indiquées et une autre Pierre Runique de votre choix. La Pierre Runique de votre choix doit être différente des 3 autres Pierres Runiques.
 - Placer la tuile Temple devant lui. Il marquera autant de **Points de Victoire** que la valeur indiquée à **chaque tour** lors de la Phase de Batailles (cf. ci-dessous).
- 2. Si nécessaire, placer les Recrues** (qu'il prend dans sa réserve) **sur le Dieu**. À l'exception de Fenrir, tous les Dieux exigent des Recrues. Le type de Recrues exigées est **indiqué sur l'emplacement de Soutien vide le plus haut**. Il **doit** placer **toutes** les Recrues de ce type qu'il a devant lui. *Note: Fenrir n'exige ni n'accepte jamais de Recrues.* Si plus d'un type de Recrues est indiqué, le joueur utilise celui de son choix. Il n'est pas possible de placer des Recrues de types différents.
- 3. Si c'est possible, il place la première tuile Dieu sur Yggdrasil** sur un emplacement de Monde de son choix en respectant les RÈGLES DE PLACEMENT suivantes :

EXEMPLE :

Rouge réalise l'action de Temple de Surtr. Il décide de construire ce Temple.

Il doit utiliser 1 Pierre Runique Rose, 1 Verte, 1 Blanche et une autre de son choix, mais qui doit être différente des 3 autres Pierres Runiques indiquées.

Il prend la tuile Temple et la place devant lui.

Lors d'un tour précédent, **Bleu** a construit un Temple pour Surtr (et lui a donné 2 Géants), et **Rouge** doit donc lui donner un des types de Recrues indiqués dans l'emplacement de Soutien du bas.

Il a devant lui 3 Guerriers Blancs et 4 Guerriers Oranges. Il choisit d'utiliser les Guerriers Oranges et doit tous les placer.

Il déplace son Disque d'Influence sur l'emplacement de Soutien vide.





- ▶ une tuile Dieu doit remplacer une tuile Population : une Population de la Lumière pour un Dieu de la Lumière, une des Ténèbres pour un Dieu des Ténèbres.

Dans une partie à 2 ou 3 joueurs, si le Monde est vide (c'est-à-dire qu'il n'a pas de tuile Population), une tuile Dieu ne peut pas y être placée.

Une tuile Dieu ne peut pas remplacer une autre tuile Dieu. S'il n'y a pas d'emplacement de Monde disponible, la tuile Dieu n'est pas placée. Remettez-la dans la boîte.

- ▶ si la tuile Population n'a pas été retournée (cf. le Pouvoir de Surtr sur la fiche de Description des Tuiles et des Pouvoirs), le joueur la prend et la place devant lui. Il peut utiliser son bonus une seule fois, même immédiatement (cf. la fiche de Description des Tuiles et des Pouvoirs). Si elle a été retournée, il doit simplement la défausser.
- ▶ si la tuile Dieu est placée sur un Monde Inférieur, le joueur gagne immédiatement 5 Points de Victoire. Les tuiles Dieu sur les Mondes inférieurs ne participent ni aux Batailles, ni au Ragnarök.

- il retourne la première tuile Dieu et la première tuile Temple et les place face visible au sommet des piles correspondantes.

Le joueur déplace son Disque d'Influence de l'emplacement de Temple à l'emplacement de Soutien vide le plus haut. Note : Une fois qu'il est placé sur un emplacement de Soutien, un Disque ne peut plus être déplacé, ni retiré avant la fin de la partie (à l'exception de la règle "Début de Tour", cf. page 5).

ASGARD

Lorsqu'un joueur choisit cette action :

- Il **doit** retourner une tuile Asgard face visible de la rangée de tuiles Asgard, s'il y en a. Il utilise immédiatement son bonus. S'il ne veut ou ne peut pas utiliser le bonus, il retourne simplement la tuile. Si toutes les tuiles Asgard sont déjà face cachée, passez cette étape.

Prenez de la réserve commune, respectivement,

- 1 Recrue
- 1 Recrue d'un type +1 d'un autre type
- 2 Recrues d'un même type +1 d'un autre type



Échangez 1 de vos Pierres Runiques (remettez-la à sa place dans la réserve commune) contre une Pierre Runique différente de votre choix prise dans la réserve commune.



Ne faites rien.

- Il **peut** acquérir au moins 1 Recrue. Pour chaque Recrue qu'il veut acquérir, il doit dépenser 1 ou 2 Sceaux de la Lumière et/ou des Ténèbres (qu'il prend de sa réserve et qu'il remet à sa place dans la réserve commune) comme indiqué sur la Zone d'Asgard. Il prend ensuite la Recrue dans la réserve commune et la place devant lui.

- Il **peut** prendre au moins 1 Disque d'Influence de la rangée de Disques d'Influence. **Pour chaque Disque qu'il décide de prendre,**

- il prend le Disque de sa couleur le plus à gauche de la rangée de Disques.
- il dépense 1 Sceau de la Lumière ou des Ténèbres comme indiqué sur cette case plus 1 Sceau de la Lumière ou des Ténèbres comme indiqué sous chaque case à sa gauche qui n'est pas vide. Il prend les Sceaux de sa propre réserve et les remet à leur place dans la réserve commune.

(suite) Il prend la première tuile Dieu et la place sur un Monde d'Yggdrasil à la place d'une tuile Population des Ténèbres.



Il prend la tuile Population remplacée et la place devant lui.

EXEMPLE :

Jaune effectue l'action de Temple d'Odin.

Il décide de placer la tuile Dieu sur un Monde Inférieur à la place d'une tuile Population de la Lumière.

Il gagne immédiatement 5 Points de Victoire.



Il prend la tuile Population remplacée et la place devant lui.

EXEMPLE :

Mauve réalise maintenant l'action Asgard.

Bleu a réalisé l'action Asgard à son tour, donc une des tuiles de la rangée de tuiles Asgard est déjà face cachée.



Rangée de tuiles Asgard

Il retourne une des tuiles Asgard de la rangée et la place face cachée. Il utilise son bonus et prend 2 Géants et un Guerrier Orange de la réserve commune.



En plus, il décide d'acquérir 1 Guerrier Orange. Il dépense 1 Sceau des Ténèbres, prend le Guerrier de la réserve commune et le place devant lui.



EXEMPLE :

Dans une partie à 2 joueurs.

Jusqu'ici, **Jaune** a acheté 2 Disques d'Influence et

Rouge 1.

Pour obtenir un Disque d'Influence, **Jaune** doit maintenant payer 1 Sceau des Ténèbres comme indiqué sous la case de son premier Disque disponible, +1 Sceau de la Lumière comme indiqué sous la première case à sa gauche qui n'est pas vide.

Obtenir un deuxième Disque coûterait encore plus de Sceaux : 1 de la Lumière, comme indiqué sous la case de son premier Disque disponible, +1 des Ténèbres et +1 de la Lumière comme indiqué sous les deux premières cases à sa gauche qui ne sont pas vides.



3. il place le Disque qu'il vient d'obtenir :

- ▶ devant lui (ce qui signifie qu'il aura une action de plus au prochain tour)

OU

- ▶ sur un emplacement de Bataille vide (ce qui signifie qu'il participera à une Bataille lors de la phase de Batailles, cf. ci-dessous). Le joueur gagne immédiatement 1 tuile Sortilège ou 1 tuile Arme, comme indiqué sur l'emplacement qu'il occupe. Il prend la pile correspondante, choisit une tuile dedans et la place face cachée devant lui, puis remet la pile face cachée près du plateau.

RÈGLES DE PLACEMENT :

- Un seul Disque par emplacement de Bataille.
- Il ne peut y avoir qu'un seul Disque sur le Monde 7. Le joueur peut choisir son camp (Lumière ou Ténèbres).
- Un joueur ne peut pas placer de Disque sur un emplacement de Bataille s'il a déjà un Disque dans la Zone de Victoire de ce Monde (cf. "Phase de Batailles", ci-dessous).



S'il n'y a pas d'emplacement de Bataille disponible, le joueur ne peut que placer le Disque devant lui.

- d. Il déplace, si possible, chaque Disque de sa couleur qui est au centre du plateau (cf. "Phase de Batailles", ci-dessous) et les met sur des emplacements de Bataille vides. Les règles de placement ne changent pas. Il ne gagne pas de tuiles Arme ou Sortilège.

Le joueur reprend son Disque d'Influence de la Zone d'Asgard et le place devant lui.

Si un joueur a au moins 2 Disques d'Influence sur la Zone d'Asgard, il peut effectuer des actions normalement, une par une, OU il peut décider de reprendre tous ses Disques en même temps pour ne faire qu'une seule action.

Dans ce cas, les étapes a., b. et d. ne changent pas, mais l'étape c. est modifiée de la façon suivante :

c. peut prendre, **gratuitement, 1 (et seulement 1) Disque d'Influence** de la rangée de Disques d'Influence (c'est-à-dire sans avoir à payer de Sceaux). Il prend le Disque disponible de sa couleur le plus à gauche de la rangée de Disques.

Les règles de placement (devant lui ou sur un emplacement de Bataille) ne changent pas.

(suite) **Rouge** ne doit payer qu'un seul Sceau de la Lumière, comme indiqué sous la case de son premier Disque disponible. Il ne doit pas payer de Sceaux supplémentaires puisque la case à sa gauche est vide. Maintenant, s'il souhaite obtenir un autre Disque, il ne doit payer qu'un seul Sceau des Ténèbres puisque toutes les cases à sa gauche sont vides.

EXEMPLE : Partie à 4 joueurs. 3^{ème} tour de jeu.

Jaune paye les Sceaux nécessaires et prend 3 Disques d'Influence.

Il décide d'en placer 1 devant lui.

Au début du tour de jeu, il avait 3 Disques d'Influence, et il en aura donc 4 pour le tour prochain et pourra choisir 4 Dieux pour faire 4 actions.

Il décide de placer les 2 autres sur des emplacements de Bataille.



Il ne peut pas en placer un sur l'emplacement de Bataille du Monde 5, car il a déjà un Disque dans sa Zone de Victoire.

Il ne peut pas en placer un sur l'emplacement de Bataille du Monde 7, car **Bleu** a déjà un Disque sur cet emplacement de Bataille.

Il en place un sur l'emplacement de Bataille du Monde 6. Il gagne immédiatement 1 tuile Arme.

Il en place un sur l'emplacement de Bataille du Monde 1. Il gagne immédiatement 1 tuile Sortilège.

C'est au tour de **Rouge**. Il ne prend aucun Disque de la rangée. Il déplace simplement un Disque qu'il a au centre du plateau et le place sur l'emplacement de Bataille du Monde 2. Il ne gagne pas la tuile Sortilège.

Phase 4 : Batailles



POINT DES TEMPLES : Avant la résolution des Batailles, chaque joueur gagne autant de **Points de Victoire** qu'indiqué sur les **tuiles Temple** qu'il a devant lui.

Ensuite, **retournez la première tuile de chaque pile d'Armes Ancestrales** et placez-les face visible sur le plateau de façon à recouvrir les précédentes tuiles Armes Ancestrales qui pourraient s'y trouver.



Note : chaque pile comporte 5 tuiles. À chaque tour, 1 tuile de chaque pile est révélée. Vous pouvez donc suivre le numéro du tour en comptant simplement le nombre de tuiles qui restent dans chaque pile. Une fois que les deux dernières tuiles seront retournées, la dernière phase de Bataille aura lieu avant que commence le Ragnarök.

EXEMPLE :

Rouge a devant lui un Temple de valeur 3 et un Temple de valeur 7.

Il marque 10 Points de Victoire au début de la phase.



Les Armes Ancestrales du tour de jeu ajoutent une force de

- ▶ 4 pour le camp de la Lumière
- ▶ 1 pour le camp des Ténèbres

Puis, dans l'ordre de leurs numéros (de 1 à 7), vérifiez les Mondes où un Disque a été mis sur un emplacement de Bataille en comparant la valeur du camp de la Lumière à celle du camp des Ténèbres. **Le camp vainqueur est celui ayant la plus forte valeur.**

Les valeurs sont calculées de la façon suivante, selon les cas :

◇ **2 TUILES POPULATION :**

Pour chaque camp, ajoutez la valeur de la tuile Population à celle de la tuile Arme Ancestrale correspondante de ce tour.

◇ **1 TUILE POPULATION ET 1 TUILE DIEU :**

Lorsqu'un Dieu est présent sur un Monde, la Population mortelle qui lui est opposée est impuissante. Pour le camp du Dieu, ajoutez la valeur de la tuile de ce dernier à celle de la tuile Arme Ancestrale correspondante de ce tour. La valeur de l'autre camp est simplement égale à celle de la tuile Arme Ancestrale correspondante de ce tour.

◇ **2 TUILES DIEU :**

Pour chaque camp, ajoutez la valeur de la tuile Dieu à celle de la tuile Arme Ancestrale correspondante de ce tour.

- ▶ S'il y a un **Disque placé sous le camp vainqueur** (celui ayant la plus forte valeur), **mettez-le sur la Zone de Victoire** de ce Monde.
- ▶ S'il y a un **Disque placé sous le camp perdant** (celui ayant la plus faible valeur), **ou s'il y a une égalité**, son propriétaire **peut utiliser au moins 1 Recrue** (qu'il prend dans sa réserve) pour augmenter la valeur de son camp et le faire gagner.

Les **Géants** ont une **force de 2** et les **Guerriers** une **force de 1**.

S'il le fait, le joueur met les Guerriers utilisés au Walhalla et remet les Géants utilisés dans la réserve commune, puis **place son Disque sur le Zone de Victoire** de ce Monde.

Note : Une fois qu'il est placé sur une Zone de Victoire, un Disque ne peut plus être déplacé, ni retiré avant la fin de la partie (à l'exception de la règle "Début de Tour", cf. page 5).

- ▶ S'il y a un **Disque placé sous le camp perdant** (celui ayant la plus faible valeur), **ou s'il y a une égalité**, et que son propriétaire ne peut ou ne veut **pas envoyer de Recrues**, mettez le Disque au centre du plateau. Il pourra le mettre sur un emplacement de Bataille lors d'un prochain tour en effectuant l'action d'Asgard.



TUILES BATAILLE :

Chaque joueur doit maintenant vérifier combien il possède de Disques dans des Zones de Victoire.

En commençant par le dernier joueur sur la piste de Points de Victoire, puis

celui devant lui et ainsi de suite, chaque joueur prend une tuile Bataille de la pile correspondant à ce nombre (c'est-à-dire une tuile de valeur 3 s'il a un Disque sur une Zone de Victoire, une tuile à 5 points s'il a deux Disques, à 9 s'il a trois Disques, à 14 pour quatre Disques et à 20 s'il a cinq Disques ou plus sur des Zones de Victoire) et la place devant lui face visible.

S'il ne peut pas en prendre parce que la pile est vide, il prend la prochaine tuile disponible de valeur inférieure. S'il n'en reste plus, il n'en prend aucune. En cas d'égalité sur la piste de Points de Victoire, les joueurs à égalité prennent leurs tuiles dans l'ordre du tour.

EXEMPLE : Rouge a 3 Disques dans des Zones de Victoire. Il devrait prendre une tuile de valeur 9. Si la pile de tuiles de valeur 9 est vide, il prend une tuile de valeur 5. Si la pile de tuiles de valeur 5 est également vide, il prend une tuile de valeur 3. Si celle-ci est également vide, il ne prend pas de tuile.

EXEMPLE :



ARMES ANCESTRALES DU TOUR DE JEU EN COURS

MONDE 1: 2 tuiles Population.

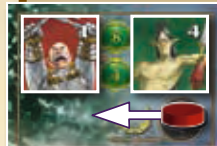


La valeur du **camp de la Lumière est de 6** (2 pour la tuile + 4 pour l'Arme Ancestrale).

La valeur du **camp des Ténèbres est de 7** (6 pour la tuile + 1 pour l'Arme Ancestrale).

Le Disque de **Jaune** est sous le camp vainqueur. Il met son Disque dans la Zone de Victoire.

MONDE 2: 2 tuiles Dieu.



La valeur du **camp de la Lumière est de 5** (1 pour la tuile + 4 pour l'Arme Ancestrale).

La valeur du **camp des Ténèbres est de 5** (4 pour la tuile + 1 pour l'Arme Ancestrale).

Il y a une égalité.

Si **Rouge** veut que les Ténèbres (son camp pour cette bataille) gagnent, il doit ajouter au moins 1 point de force en envoyant une Recrue.

Il a un Géant et un Guerrier dans sa réserve. Il pourrait utiliser le Guerrier (1 point est suffisant), mais il décide d'envoyer le Géant, qu'il remet dans la réserve commune.

Le camp des Ténèbres a maintenant une valeur de 7 et est donc vainqueur.

Il met son Disque dans la Zone de Victoire.

Les **MONDES 3, 4, ET 5** n'ont pas de Disque dans leurs emplacements de Bataille et on les ignore.



MONDE 6: 1 tuile Population et une tuile Dieu.

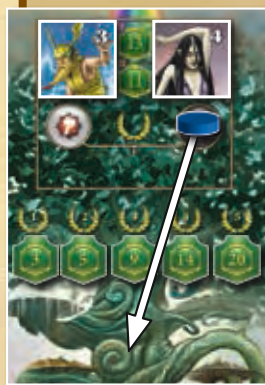
La valeur du **camp de la Lumière est de 4** (0 pour la tuile Population annulée + 4 pour l'Arme Ancestrale).

La valeur du **camp des Ténèbres est de 5** (4 pour la tuile + 1 pour l'Arme Ancestrale).

Le Disque de **Jaune** est sous le camp perdant.

Il prend 2 Guerriers de sa réserve et les envoie au Walhalla. **Le camp de la Lumière a maintenant une valeur de 6 et est donc vainqueur.**

Il met son Disque dans la Zone de Victoire.



MONDE 7: 2 tuiles Dieu.

La valeur du **camp de la Lumière est de 7** (3 pour la tuile + 4 pour l'Arme Ancestrale).

La valeur du **camp des Ténèbres est de 5** (4 pour la tuile + 1 pour l'Arme Ancestrale).

Le Disque de **Bleu** est sous le camp perdant. Il décide de ne pas envoyer de Recrues et met donc son Disque au centre du plateau.

EXEMPLE : 4^{ème} Tour de Jeu.

Rouge, **Bleu** et **Jaune** ont chacun 3 Disques dans des Zones de Victoire.
Mauve en a 1.

Les tuiles Bataille suivantes sont encore disponibles : deux de valeur 20, 3 de valeur 14, une de valeur 9, quatre de valeur 5, mais plus aucune de valeur 3.

Rouge a 15 Points de Victoire, **Bleu** 10, **Mauve** 8 et **Jaune** 4.

Jaune prend la tuile Bataille de valeur 9.

Mauve aurait le droit de prendre une tuile de valeur 3, mais il n'en reste aucune.

Comme il n'y a pas de tuile de valeur inférieure, il n'en prend aucune.

Bleu et **Rouge** devraient tous deux pouvoir prendre une tuile de valeur 9, mais il n'en reste plus puisque **Jaune** a pris la dernière. Ils prennent donc chacun une tuile de valeur 5.



Le Ragnarök



Après le 5^{ème} Tour de Jeu, le Ragnarök commence.

POINTS DE BATAILLE : Chaque joueur révèle maintenant ses tuiles Bataille et marque les Points de Victoire indiqués.

Ensuite, retirez du plateau :

- Tous les Disques placés au centre du plateau et dans les Zones de Victoire et mettez-les hors du plateau (Important : ne retirez pas les Disques placés sur les emplacements de Soutien).
- Les tuiles Arme Ancestrale: séparez-les en fonction de leur dos (Lumière ou Ténèbres), faites-en deux piles et mélangez chacune d'elles. Placez ces piles face cachée près du plateau.
- Les tuiles placées sur les Mondes inférieurs (Dieu ou Population) : elles ne sont pas utilisées pendant le Ragnarök (**Important** : ne retirez pas les tuiles Dieu et Population placées sur les Mondes 1 à 7).

DISQUES D'INFLUENCE : Pour mieux voir quel joueur soutient quel Dieu, déplacez les Disques qui se trouvent sur les emplacements de Soutien de chaque Dieu sous chaque tuile Dieu qui se trouve sur Yggdrasil (s'il y a deux Disques, empilez-les en plaçant celui qui était sur l'emplacement de Soutien le plus haut sur l'autre). Si le Dieu a 2 tuiles sur Yggdrasil, utilisez un des Disques en bois supplémentaires de la même couleur pris dans la boîte pour la seconde. S'il n'y a pas assez de Disques en bois, utilisez les tuiles Disque de la couleur du joueur.

TUILES POPULATION : Vérifiez chaque Monde d'Yggdrasil un par un suivant leur numéro par ordre décroissant (de 7 à 1).

S'il y a 2 tuiles Population sur un Monde, retirez-les simplement du plateau. Elles ne participeront pas au Ragnarök.

S'il y a une tuile Population et une tuile Dieu, placez une tuile Arme Ancestrale du camp correspondant face cachée sous la tuile Population. Si la pile est vide, la tuile Population ne reçoit pas d'Arme Ancestrale.

Note : la valeur de la tuile Population sera ajoutée à la valeur du camp, même si un Dieu est présent sur le Monde.

Lors des Batailles, les Populations craignent les Dieux. Maintenant, elles se battent pour reconquérir leurs Mondes et utilisent toutes leurs forces en plus des Armes Ancestrales.

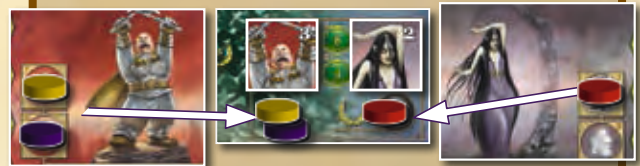
DÉPLOIEMENT DES RECRUES : Prenez les Recrues placées sur chaque Dieu et placez-les à côté de la tuile Dieu correspondante sur Yggdrasil, si possible. Si le Dieu a deux tuiles sur Yggdrasil, divisez les Recrues en 2 groupes de force égale, si possible. Si les groupes ne peuvent pas être de force égale, la tuile Dieu ayant la valeur la plus faible reçoit le groupe le plus fort. Les Géants ont une force de 2 et les Guerriers une force de 1. Si un Dieu n'a pas de tuile sur Yggdrasil, retirez simplement ses Recrues du plateau.

EXEMPLE :



Bleu a une tuile de valeur 3 et deux tuiles de valeur 9. Il marque 21 points.

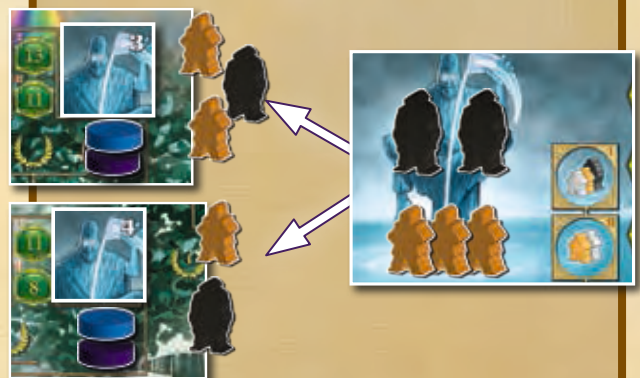
DISQUES D'INFLUENCE



TUILES POPULATION



DÉPLOIEMENT DES RECRUES



EXEMPLE POUR LE WALHALLA

Il y a 2 Guerriers Oranges et 1 Guerrier Blanc au Walhalla.

Rouge est le Premier Joueur. Il a des Disques sur Odin et sur Thor. Il prend un Guerrier Orange et le place aux côtés d'Odin.

C'est ensuite au tour de **Bleu**. Il n'a aucun Disque sur les Dieux de la Lumière et ne prend donc aucun Guerrier.

Jaune a des Disques sur Týr et sur Freyja. Il prend un Guerrier Blanc et le place aux côtés de Týr.

Mauve a des Disques sur Odin, Týr et Freyja. Il prend le Guerrier Orange restant et le place aux côtés d'Odin.

WALHALLA : Un par un, dans l'ordre du tour, les joueurs qui soutiennent au moins un Dieu de la Lumière 1) prennent un Guerrier du Walhalla, s'il en reste, et le placent aux côtés d'un des Dieux de la Lumière de leur choix qu'ils soutiennent ou 2) passent. Continuez ainsi dans l'ordre du tour jusqu'à ce que tous les joueurs aient passé. Une fois qu'un joueur a passé, il ne peut plus prendre de Guerrier.

Vous ne pouvez pas placer de Guerrier aux côtés d'un Dieu que vous ne soutenez pas.

TUILES ARME ET SORTILÈGE : Dans l'ordre du tour, chaque joueur place une tuile Arme ou Sortilège (qu'il prend dans sa réserve) face cachée sous une tuile Dieu de son choix, à condition qu'il ait un Disque sous cette tuile Dieu.

Continuez ainsi dans l'ordre du tour jusqu'à ce que tous les joueurs aient placé toutes leurs tuiles Arme ou Sortilège sous des tuiles Dieu en sautant simplement le tour de ceux qui n'ont plus ces types de tuiles.

Vous ne pouvez pas placer de tuiles Arme ou Sortilège sous un Dieu que vous ne soutenez pas. Les joueurs ne peuvent pas parler entre eux de ce qu'ils font, ni se montrer leurs tuiles Arme ou Sortilège.

LE RAGNARÖK

Vérifiez chaque Monde un par un suivant leur numéro **par ordre croissant** (de 1 à 7).

Le camp vainqueur est celui ayant la plus forte valeur.

Déterminez la valeur de chaque camp de la façon suivante :

Révélez toutes les tuiles Arme Ancestrale, Sortilège et Arme, **appliquez les effets des tuiles Sortilège** (cf. la fiche de Description des Tuiles et des Pouvoirs), puis **additionnez les valeurs des** :

- **Tuiles Dieu/Population**
- **Recrues** (Géants = 2 en force, Guerriers = 1 en force)
- **Tuiles Arme/Arme Ancestrale**

POINTS DE VICTOIRE :

En cas d'égalité, personne ne marque de points.

Si le gagnant est une Population, personne ne marque de points.

Si le gagnant est un Dieu :

- ▶ S'il n'y a qu'un seul Disque sous le gagnant, son propriétaire gagne les deux valeurs de Récompense indiquées (I + II).
- ▶ S'il y a 2 Disques sous le gagnant, le propriétaire du Disque supérieur gagne les points indiqués sur la case supérieure (I) ; le propriétaire du Disque inférieur gagne les points indiqués sur la case inférieure (II).



La partie prend fin lorsque tous les Mondes ont été vérifiés.

Le gagnant est le joueur qui a le plus de Points de Victoire (PV).

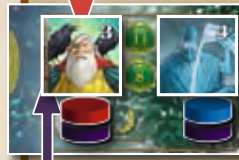
En cas d'égalité entre plusieurs joueurs, c'est celui d'entre eux qui a la tuile Ordre du Tour la plus faible qui gagne la partie.

TUILES ARME ET SORTILÈGE



EXEMPLE :

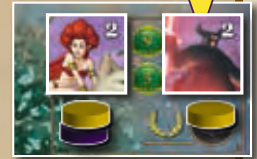
Rouge place une de ses tuiles Arme face cachée sous la tuile Odin du Monde 5.



Jaune place une de ses tuiles Sortilège face cachée sous la tuile Surt du Monde 3.



Mauve place une de ses tuiles Sortilège face cachée sous la tuile Odin du Monde 5.



LE RAGNARÖK

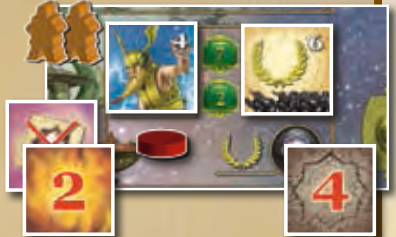
EXEMPLE : MONDE 1.

La valeur du camp de la Lumière est de 8 :

Valeur de la tuile Dieu : 4

Valeur des Recrues : 2

Valeur de la tuile Arme : 2



La valeur du camp des Ténèbres est de 6 :

Valeur de la tuile Population : 6

Valeur de la tuile Arme Ancestrale : 0

Elle ne compte pas en raison de la tuile Sortilège placée sous Thor (cf. la fiche de Description des Tuiles et des Pouvoirs).

Rouge est le seul joueur qui soutenait Thor, il marque donc les points des deux récompenses (7+2).

EXEMPLE : MONDE 7.

La valeur du camp de la Lumière est de 10 :

Valeur de la tuile Dieu : 1

Valeur des Recrues : 3

Valeur de la tuile Arme : 6



La valeur du camp des Ténèbres est de 8 :

Valeur de la tuile Dieu : 0

Elle ne compte pas en raison de la tuile Sortilège placée sous Freyja (cf. la fiche de Description des Tuiles et des Pouvoirs).

Valeur des Recrues : 8

La valeur normale était de 1+1+2, mais elle a été en raison de la tuile Sortilège placée sous Mimir (cf. la fiche de Description des Tuiles et des Pouvoirs).

Jaune gagne 13 PV, +10 PV en raison de la tuile Sortilège placée sous Freyja. Il possède le Disque supérieur (cf. la fiche de Description des Tuiles et des Pouvoirs).

Mauve gagne 11 PV.

Note : Comme il soutenait les deux divinités, **Mauve** aurait gagné 11 points avec une victoire de Freyja ou de Mimir, mais il ne pouvait gagner 10 points supplémentaires que si Mimir gagnait.

Auteur : Pierluca Zizzi – Illustrations : Mariano Iannelli
Révision des règles : Nathan Morse Traduction : Nicolas Doguet
Édition française, relecture et adaptation : IELLO

Les auteurs tiennent à remercier Andrea Chiarvesio, Fiorenzo Sartore, Giorgio De Michele, Marco Gastaldi, Danilo Moretti, Gioca Torino, Terre Selvagge, La Tana dei Goblin, Zeenat et Paolo. Merci également à : Anton "Mimir" Katzer, Stephan Bittner, Florian Kretzschmar et Annelie "gab" Kretzschmar, Frank Strauß, Matthias Hardel, Ralf Schallert, Friedrich Jakobs, Jochen Cortis,

Matthias Grigorieff, Claus Regenbrecht, David Eschenhagen et à tous les autres testeurs pour leur soutien et leurs précieuses suggestions.

© 2012 What's Your Game GmbH
© 2013 IELLO pour l'édition française

IELLO
309 BD des Technologies
54710 Ludres – France

Suivez-nous sur
www.iello.info

