

# Yggdrasil

---

Aide de jeu par Kratos38 (<http://sites.google.com/site/kratos38fr>)

## Victoire / Défaite

Défaite si en Asgard (au pied de Yggdrasil) à la fin du tour d'un joueur :

- 5 jetons Dieux ennemis ou + à droite de limite 5 (chiffre sous ligne verticale),
- Ou 3 jetons Dieux ennemis ou + à droite de limite 3,
- Ou 1 jeton Dieu ennemi ou + à droite limite 1.

Victoire si joueur pioche & joue dernière carte pile ennemi, et finit son tour sans condition de défaite.

## Set-up + difficulté

voir 2<sup>e</sup> page règles

## Tour de jeu d'un joueur

Joueurs sens horaire ; pour chq joueur :

- Jouer ennemi :
  - Pioche 1 carte Dieu ennemi ,
  - déplace jeton Dieu ennemi d'1case vers droite,
  - applique effet Dieu ennemi avec puissance (indiquée par nbr éclairs sous Asgard) case arrivée,
- Jouer 3 actions différentes sur les 9 possibles

## Actions possibles joueurs (3 différentes par tour) :

### Combattre ennemi (Dieu en Asgard ou Géant de glace) :

- Force Dieu ennemi : selon sa position (+ fort si à droite), de 5 à 8 (chiffre écrit sur bouclier sous Asgard, s'applique entre les 2 lignes verticales)  
Force Géant glace = 3
- Score joueur doit être  $\geq$  force ennemi
- Envoyer au domaine des morts X vikings de sa main (possible 0)
- Lancer dé
- Ajouter symboles marteau dé à X
- Ajouter bonus éventuel arme du joueur pour Dieu ennemi (aucun pour Géant glace)
- Possible retourner Y elfes de sa main vers demeure elfes
- Score joueur : dé + nb vikings tués + nb elfes retournés + bonus arme
- Combat gagné :

- Dieu ennemi recule d'1 case vers la gauche (ne pas appliquer effet case arrivée),
- Géant glace : enlever carte plateau et la poser pour compléter symbole rune

sinon rien.

### Récupérer des vikings en Midgard (îles) avec valkyries

- Option : déplacer valkyries vers île voisine (mm si submergée), pas de viking sur île arc-en-ciel
- Si valkyries sur île pas submergée, piocher 3 jetons du sac correspondant (ou tous si reste – de 3)
  - Si viking = le prendre,
  - Si géant de feu = le remettre ds sac
- Configuration initiale :
  - Blanc : 12 géants, 6 vikings,
  - Bleu : 9 G, 9 V,
  - Vert : 6 G, 12 V,
  - Noir : 3 G, 15 V

### Récupérer 1 arme au choix ds Forge des nains

- Prendre 1 arme de niveau 1 ds pioche
- Ou remettre 1 arme de niveau 1 ou 2 et prendre 1 arme de niveau directement supérieur affectant le mm ennemi

### Prendre 1 elfe ds demeure des elfes

### Prendre, donner ou échanger viking(s) et/ou elfe(s) avec 1 autre dieu

### Sortir vikings du domaine des morts

- Prendre 5 vikings (ou nbr restant) du domaine des morts et les ajouter ds sac île Midgard de son choix

### Eliminer des géants de feu

- Piocher 5 jetons de sac île Midgard de son choix
- Si géant de feu = le mettre ds royaume du feu
- Si viking = le remettre ds sac

### Combattre 1 géant de glace

- Géants de glace apparaissent par Loki. Tout géant actif limite pouvoirs joueurs
- Au choix, combattre 1 géant actif ou le 1<sup>er</sup> géant (carte face cachée) de la pioche des géants. Tous géants ont force 3.
- Géant vaincu = prendre sa carte, poser à côté plateau ; si complète symbole rune (4 géants pour faire 1 rune), appliquer pouvoir rune
- Voir règles pour pouvoirs géants glace et runes

### Obtenir 1 action bonus du Vane

- Au choix :
  - avancer le Vane d'1 case vers la droite

- Ou exécuter l'action de la case du Vane ou d'une case à sa gauche, et remettre le Vane sur sa case départ
- Voir règles pour description action ; l'action « défausser carte géant » permet de compléter rune

## Effets Dieux ennemis

- Hel (femme brune) : jeter dé = couleur sac = retirer <puissance effet> vikings du sac de l'île et les placer sur domaine morts
- Surt (géant feu) : jeter dé = couleur sac = prendre <puissance effet> géants de feu du royaume de feu et les mettre ds sac
- Jormungand (dragon bleu) : jeter dé = couleur ile = placer jeton « ile submergée » sur ile couleur + remettre valkyries sur ile arc-en-ciel
- Loki (violet) : piocher <puissance effet> cartes géants de glace et les activer (cartes posées à côté pile géants sur forteresse glace) = effet géant actif tant que pas tué
- Nidhogg : avancer pion Dieu ennemi le + en retrait (peut être Nidhogg) d'1 case vers la droite sans appliquer effet (si plusieurs, en choisir 1)
- Fenrir (loup) : joueur obligé de calmer Fenrir avant de jouer 1 autre action : toute tentative pour calmer est 1 action.

jeter dé :

- si puissance effet = 1, réussite sur blanc, bleu ou vert
- si puissance = 2, réussite sur blanc ou bleu,
- si puissance = 3, réussite sur blanc

Si Fenrir calmé, joueur peut faire action(s) qui lui reste(nt). Si pas calmé, joueur suivant, après avoir tiré et joué sa carte Dieu ennemi, doit commencer par essayer de calmer Fenrir. Si carte Fenrir piochée avant que Fenrir ne soit calmé, le calmer 1 seule fois suffit.

## Pouvoirs Dieux joueurs

- Odin : pioche 2 cartes Dieux ennemi, choisit celle à appliquer, place l'autre dessus ou dessous la pioche
- Thor : +1 en combat,
- Frey : peut faire 4 actions / tour (au lieu de 3) toujours sur des mondes différents,
- Heimdall : pioche 4 jetons (au lieu de 3) dans sac ile en Midgard,
- Tyr : peut jeter 2 fois le dé et choisir 1 des 2 résultats,
- Freyja : peut effectuer 2 de ses 3 actions sur un même monde,
- Frigg : si pioche géant(s) de feu dans sac ile Midgard, peut en mettre 1 dans le royaume du feu au lieu du sac (autre(s) géant(s) de feu à remettre dans sac)