

VALDA

BOOK OF RULES

During a fight against Loki, Thor let his hammer, Mjöllnir, fall on Tyr. Tyr who was guarding Yggdrasil, the tree of life. As a result, Yggdrasil has now become climbable for mere mortals.







Valda is a game by Nathan Vermeulen

Illustrations: Mateusz Mizak
Art direction & design: Batist Vermeulen

Published by Bannan Games

Special thanks to:

Michel Vermeulen, Ingrid De Vos, Phillippe Bellot, Merlijn Beyst, Fien Vermeulen, Niek Vermeulen, Siska Gernaey, Robbie Cap, Nanerle Ferket, Simon Decraene, Manuel Klein, Jean-Claude Vermeulen, Joeri Temmerman, Bruno Vermeulen, Noëlle Michel and everybody who backed this game.

© 2018-19 BANNAN bvba

BANNAN
GAMES

'Valda' is the Old Norse word for 'power' and that is exactly what this game is all about. You are a humble chieftain of a small Viking tribe and have been selected to become a God.

The goal is to obtain divinity by collecting as many followers as possible. You gain more power by building temples, creating opportunities to receive good cards, getting your resources right and by crushing your enemies.

The game lasts 6 rounds. The player with the most followers, when all rounds end, wins the game and becomes a God.

The game can be played with 2 to 5 players and takes about 0.5 hours per player.
For example: if there are 4 players the game will last about 2 hours.

CONTENTS

- Book of rules
- World map
- 5 player boards
- 5 player pawns
- 9 dice in three colours: blue (3), yellow (4) and white (2)
- 150 playing cards
- 90 resource materials:
  30 drops, 30 gold and 30 diamonds
- 45 temple figures in 5 colours
  9 temples per player
- 55 cubes in 5 colours
  11 cubes per player
- 1 Drakkar ship pawn

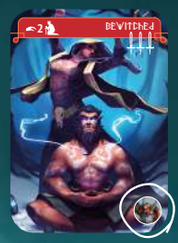


GAME SET-UP

PLAYING CARDS:

Take all cards out of the box and sort in two stacks. Place the cards without the image of a God in the lower right corner in one stack and shuffle thoroughly. This stack of cards forms the base deck. Put this pile next to the game board.

Sort the second stack of cards with an image of a God in the lower right corner in 7 piles according to the different Gods. Shuffle all the stacks and place them in their corresponding God area on the world map in the space provided. They form the God decks.



God card



The map consists of 7 god areas.



construction sites

Put the Drakkar ship pawn, which functions as a tracker and identifies the rounds, down in the middle of the world map (at the bottom between Midgard and Asgard) on '1'.



Place all player pawns on the '0' tile of the Yggdrasil score tracker.

BOARD:

Place the game board in the middle of the table.

YGGDRASIL SCORE TREE:

If you receive followers (through cards, building temples or through divine abilities) you move your Viking up on the Yggdrasil tree.

There are safe zones at 0, 5, 12 and 20 followers. When you are on or passed those safe zones you cannot lose followers under that threshold.

For instance if a player attacks you with a steal 1 follower card, this will have no effect on you or your position on the tree. Other attacks are still possible.

If you pass 20 followers, you continue tracking at the bottom of the tree.

PLAYER BOARDS

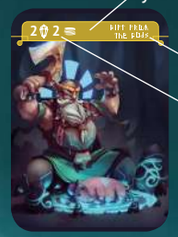


Each player places cubes on their board to indicate the number of mines blood drills and temples. In the beginning one cube must be placed on '2' for the mines.

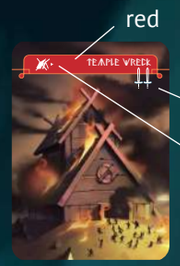
The divine abilities you get when you have 1 or more temples in a certain god area.

TYPES OF CARDS

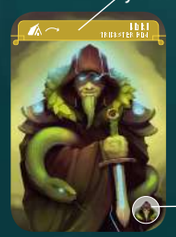
Basic cards:



Attack cards:



God cards:



God weapons:



Defence cards:



START OF THE GAME



Everyone chooses a pawn and a colour with which he/she will play.



Give each player his/her player board and temple figures in the right colour.



Everyone takes 6 cards from the base deck as their starting hand.

The oldest Viking (read: player) begins the game. Then take turns clockwise.

Game variant 1:
'The Turnaround' - There is an alternative beginning and ending of the game. The player with the highest dice roll begins the game. Turns go clockwise but when the sixth and final round begins, the player on the right of the starting player begins this final round. Then turns go counter-clockwise and end with the starting player.

Game variant 2:
'Race to the Gods' – There is an alternative ending. The player who is the first to have 20 followers wins the game and becomes a god.

Starting resources:

	starting player	player 2	player 3	player 4	player 5
2 players	2 1 1	2 2 2			
3 players	2 1 1	2 1 2	2 2 2		
4 players	2 1 1	2 1 2	2 2 2	2 2 3	
5 players	2 1 1	2 1 2	2 2 2	2 2 2	2 2 3

GAMEPLAY

Each player finishes five phases in their turn.
If all phases are completed for one player, it's on to the next player.

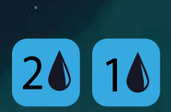


1. RESOURCE PHASE

Roll the resource dice.



Because you already have two mines, you start the game by rolling 2 yellow dice. The resources you receive by rolling the yellow dice are gold and diamonds.



When you build blood drills, you can also roll the blue dice.

In this phase you can also trade 4 resources of one kind to 1 resource of choice.

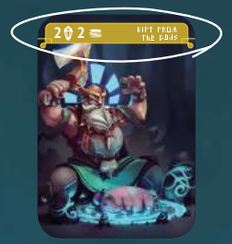
2. GAME PHASE

When your game phase starts you receive the top 2 cards from the base deck.
Place those cards 'open' on the table.
In this phase you can use these drawn cards and the cards in your hand.
You now can do 3 actions. An action is indicated with a: ⚡

You have different options to spend these actions: playing a yellow card counts as one action, taking 1 resource of your choice counts as an action and taking two cards from the base deck counts as two actions. You can do combinations of these options.

1 = 1 | 1 = 1 / / | 2 = 2

Yellow cards can only be played during the game phase.



yellow card

All cards you play, can only be played once. The cards that are played go to the discard pile. The explanation of the icons can be found on the backcover. At the end of the game phase, you may only have ten cards left in your hand. If you have more choose which cards to throw onto the discard pile. You're not allowed to throw cards onto the discard pile unless you have more than 10 cards.

3. BUILDING PHASE

In this phase, a player can build structures with the diced and obtained resources.
You are allowed to build up to two buildings in the building phase.

There are two kinds of structures. The first kind of structures are resource buildings.
The more resource structures you have, the more dice you can roll at the start of your turn.
You have blood drills and mines. In the beginning of the game, each player owns 2 mines to gather diamonds and gold. Besides getting divine blood through cards in the game phase, you can also harvest divine blood through blood drills. When you build a mine or drill, you pay the amount indicated on our player board. Use your coloured cubes to indicate the right number.



Mine

construction cost:
1x divine blood
1x diamond
1x gold



Blood Drill

construction cost:
2x diamond
2x gold



The second kind of structures are temples. You can see the building costs on the world map above the area for the God decks and also on your player board.

There are 5 construction sites per God area. Depending on the God domain, where you build your temple, you will receive a different kind of divine

ability. Having two temples in the same area improves the divine ability that you have. In the Odin and Thor areas you can use both abilities when you own 2 temples.

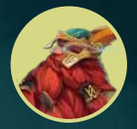
If you have three temples in one God area you don't further improve your divine ability but you become owner of that area. See further in the rulebook under section 'territory control'.

When you build a temple in a God area, you are not only granted a divine ability, you also receive a follower for free and a card from the corresponding God deck. When taking a card from the God decks, you look at the top two cards and choose one. You put the other card to the bottom of the pile.

Cards from the God decks are always more powerful and more complex than the cards from the base deck. With taking cards from the God deck, you have a chance of getting the most powerful cards of the game, the God weapons.

Every God has his or her own personality. That personality is reflected in the divine ability and in the God cards. You can accord or customize your own playing style to that of the personality or powers that particular God has.

MEET THE GODS



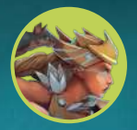
HEIMDALL *Watcher of the Gods*

Characteristics: rich – friendly – wise – trader

Temple cost: 2x diamond + 2x gold + 1x divine blood

God deck: higher chance to obtain resource cards

Divine ability:
(1 temple) transform 2 resources of the same kind in 1 resource of your choice
(2 temples) transform 1 resource in 1 resource of your choice



FREYA *Goddess of Fertility*

Characteristics: beautiful – adventurous – possessive – combative

Temple cost: 3x diamond + 3x gold

God deck: higher chance to get more cards

Divine ability:
(1 temple) cards taken in the game phase are 'closed' (for your eyes only) AND you can buy cards in the game phase. 1 card costs 1 action
(2 temples) you can draw three cards from the base deck in the game phase instead of 2



SURTUR *Fire Giant*

Characteristics: aggressive – bloodlust – impulsive – brutal

Temple cost: 2x divine blood + 2x diamond

God deck: higher chance on attack cards

Divine ability:
(1 temple) when playing with 2-3 players, you may play 2 attacks during the attack phase when playing with 4-5 players your attack cards get + 1 attack power
(2 temples) when playing with 2-3 players, your attack cards get +1 attack power when playing with 4-5 players your attack cards get +2 attack power



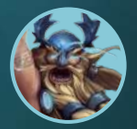
TYR *God of Justice*

Characteristics: protective – loyal – warrior – righteous

Temple cost: 2x divine blood + 2x gold

God deck: higher chance on defence cards

Divine ability:
(1 temple) your defence cards get +1 defence power
(2 temples) your defence cards gets +2 defence power



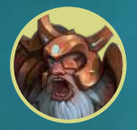
THOR *God of Thunder*

Characteristics: powerful – popular – impulsive – combative

Temple cost: 2x diamond + 2x gold + 2 x divine blood

God deck: higher chance on followers

Divine ability:
(1 temple) 3 diamond / 3 gold can be transformed in 1 follower during the follower phase
You can use this ability up to 3 times. The resources must be of the same kind.
E.g. So if you have one Thor temple and have 3 gold and 3 diamond left, you can turn them into 2 followers.
(2 temples): 2 diamond / 2 gold can be transformed in 1 follower
You can use this ability up to 3 times



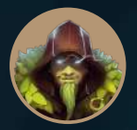
ODIN *Leader of the Gods*

Characteristics: wise – leader – powerful – negotiator

Temple cost: 3x diamond + 3x gold + 2x divine blood

God deck: higher chance on followers

Divine ability:
(1 temple) 2 divine blood can be transformed in 1 follower during the follower phase you can use this ability up to 3 times
(2 temples) 3 divine blood can be transformed in 2 followers during the follower phase you can use this ability up to 2 times



LOKI *God of Chaos*

Characteristics: cunning – evil – sly – wise

Temple cost: 4x divine blood + 1x diamond + 1x gold

God deck: higher chance to get trick cards

Divine ability:
(1 temple) you can roll with 1 white follower die
you can gain but also loose followers depending on the roll
A skull means you loose a follower of your own
(2 temples) you can roll with 2 white follower dice

Roll the Loki dice only in the follower phase

4. ATTACK PHASE

In the attack phase all players (except for the player in turn) can launch 1 attack card on the player in turn.



Attack cards have an attacking power (number of swords) and an effect (upper left corner) when the attack is successful.



Attacks can only be blocked with defence cards.

Defence power

You can play multiple defence cards to block one attack. A tie or higher count of defence power is a successful defence. Then nothing happens. When you don't want to defend or don't have enough to tie, it is a successful attack. When the attack is successful look at the upper left corner of the card for its impact. The attacker then performs the action of the impact. Attack cards and defence cards, that have been used in the attack phase, will go to the discard pile.

There is an attacking order: first goes the player who has the most followers, then the player who has the second most and so on. If there's a tie in follower count, the player who has the most resource materials can attack first. If you don't want to attack, you can pass. Attacking after your place in line, is not allowed.

5. FOLLOWERS PHASE

In the followers phase you can exchange your remaining resources into followers if you have temples in the Thor and Odin areas. Also, in the followers phase, you roll the Loki die/ dice if you have temples in Loki's area.



TERRITORY CONTROL

If you own three temples in a certain area of a God then the area become 'locked' and you become the owner of that area. This means that, even if there are available construction sites in that area, others are not allowed to build temples there. The temples that were already in the area may remain.

As a bonus for a lockdown you gain a follower for free. At the start of the game phase you draw 1 card from the god deck and 1 card from the base deck instead of 2 cards from the base deck.

If one temple is destroyed or moved, the area is unlocked and again available for all players.

GOD WEAPONS

God weapons are the most powerful cards in the game. They do not cost any action and may be played at any time, even out of your turn. You also have two options to play the card. Choose 1. There's only one God weapon per God area available in the God decks. God Weapons go to the discard pile after they have been played.

ODIN



Bullseye
Take a card of your choice from the discard pile.

Soulspear
The number of killed followers, by the result of an attack, counts double.

FREYA



Vanished
Pass an attack onto a player of your choice. This obliges the attacker to attack someone else. You can choose the player who gets attacked.

Crown of Fortune
Rotate a die to a result of your choice.

TYR



Thief
Steal a card from the hand cards or open cards of a player of your choice. The card stolen cannot be an 'active' card. This means when a card is played or is used the card cannot be stolen.

Tyrs Revenge
Cancel the attack and take the attack card in your hand.

HEIMDALL



War Horn
This attack cannot be defended.

Sound of the Gjallarhorn
Take 2 defensive cards from the discard pile.

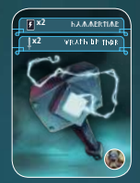
SURTUR



Resisted
Play after you successfully defended an attack. Get 2 followers for this.

Surturs Claim
The defended attack card can be played again (on the same player).

THOR



Hammertime
Play a yellow card twice (without spending an action for it).

Wrath of Thor
Double the strength of an attack power.

LOKI



Backstab
Play this card when a player of choice is building his last structure. Negate the building option of that player. The targeted player doesn't lose his or her resources.

Deadly Dagger
Take 2 attack cards from the discard pile.

END OF THE GAME

After each round the Mighty Drakkar slowly moves to its destination. When the ship enters the realm of Asgard after 6 rounds of play, the game ends. The player who has collected the most followers wins the game and becomes a Viking God. In case of a tie, the player with the most buildings, wins.

You can now claim your seat at the high council of Gladsheim and have an ale with Odin and Thor.

Lorsqu'un combat entre Loki et Thor dégénère, le marteau de Thor, Mjöllnir, atterrit sur Tyr, le gardien d'Yggdrasil, l'arbre de vie. Yggdrasil n'étant désormais plus protégé, les simples mortels en profitent pour tenter d'escalader l'arbre de vie.





Valda est un jeu de Nathan Vermeulen

Illustrations: Mateusz Mizak
Direction artistique et design: Batist Vermeulen

Traducion: Noëlle Michel

Édité par Bannan Games

Merci à:

Michel Vermeulen, Ingrid De Vos, Phillippe Bellot, Merlijn Beyst, Fien Vermeulen, Niek Vermeulen, Siska Gernaey, Robbie Cap, Nanerle Ferket, Simon Decraene, Manuel Klein, Jean-Claude Vermeulen, Bruno Vermeulen, Noëlle Michel et à tous ceux qui ont soutenu ce jeu.

© 2018-19 BANNAN bvba

BANNAN
GAMES

Valda signifie « pouvoir » en vieux norrois, ce qui symbolise parfaitement ce jeu. Chef viking d'un clan de taille modeste, vous avez été choisi pour devenir un dieu.

Le but du jeu est de rassembler autant de disciples que possible pendant les 6 tours que compte une partie.

Le joueur qui parvient à rassembler le plus de disciples à la fin du dernier tour gagne la partie et rejoint Asgard, le territoire des dieux.

Développez vos pouvoirs en construisant des temples, en utilisant les bonnes cartes, en employant vos ressources à bon escient et en triomphant de vos ennemis.

Ce jeu se joue avec 2 à 5 joueurs ; il faut compter environ une demi-heure par participant. Ainsi, si vous êtes 4 joueurs, le jeu durera environ 2 heures.

CONTENU

- Règles du jeu
- Carte de Midgard – Asgard
- 5 planches de joueur
- 5 pions de joueur
- 9 dés de 3 couleurs : bleus (3) – jaunes (4) – blancs (2)
- 150 cartes de jeux
- 90 ressources :
  30 x sang divin , 30 x or et 30 x diamant
- 45 temples de 5 couleurs
  9 temples par joueur
- 55 blocs de 5 couleurs
  11 blocs par joueur
- 1 pion drakkar

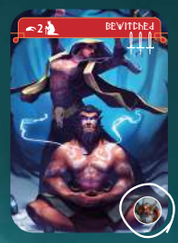


MISE EN PLACE DU JEU

CARTES DE JEU

Sortez toutes les cartes de la boîte et triez-les en deux tas. Rassemblez les cartes sans image de dieux dans le coin inférieur droit. Mélangez-les bien. Ce tas forme le paquet de cartes de base. Placez ce tas face cachée à côté du plateau.

Triez le deuxième paquet de cartes avec les images de dieux dans le coin inférieur droit en 7 tas en fonction du dieu. Mélangez bien chaque tas et disposez les 7 tas dans le territoire de leur dieu respectif, sur l'espace prévu à cet effet sur la carte. Ce sont les paquets de cartes divines.



Cartes divines



La carte se compose de 7 territoires divins.



emplacements de construction

PLATEAU DE JEU

Posez la carte (plateau de jeu) au centre de la table

SCORE YGGDRASIL

Quand vous obtenez des disciples (grâce aux cartes, à la construction de temples ou à vos pouvoirs divins), avancez votre Viking (pion de joueur) sur l'arbre Yggdrasil.

Il existe des zones de sécurité pour 0, 5, 12 et 20 disciples. Lorsque vous atteignez ou dépassez une zone de sécurité, vous ne pouvez pas perdre vos disciples en dessous de cette limite.

Exemple : vous avez 5 disciples et un joueur vous vole 1 disciple ou le tue ; cette attaque n'a pas d'impact. En revanche, d'autres types d'attaques peuvent avoir un impact.

Lorsque vous dépassez les 20 disciples, continuez à compter à partir du bas de l'arbre.



Placez le drakkar (qui sert à indiquer le tour) au centre de la carte (en bas) sur le chiffre 1.



Placez les pions des joueurs sur la case 0 de l'arbre de vie Yggdrasil.

PLANCHES DE JOUEUR

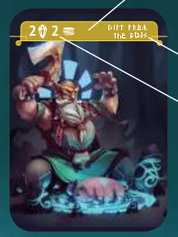


Chaque joueur place blocs pour indiquer le nombre de mines, de forages de sang et de temples. Au début un bloc est placé sur la case 2 près des mines.

Les pouvoirs divins que vous obtenez lorsque vous avez 1 ou plusieurs temples dans le territoire d'un dieu.

TYPES DE CARTES

Cartes de base:



Jaune

nom

Ce que vous obtenez lorsque vous jouez cette carte

Cartes d'attaque :

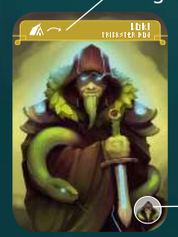


Rouge

Pouvoir d'attaque

Les dommages ou impacts générés par cette carte en l'absence de défense

Cartes divines :



Rouge, jaune ou bleu

Icône du dieu

Armes divines :



Bleu

Cartes de défense :



Pouvoir de défense

DÉBUT DE LA PARTIE



Chacun choisit un pion, et donc la couleur avec laquelle il/elle jouera.



Donnez à chaque joueur une planche de joueur et les temples de la couleur choisie par le joueur.



Chaque joueur pioche 6 cartes du paquet de base. Elles forment la main de départ.

Le Viking (joueur) le plus âgé commence la partie, puis les autres joueurs jouent dans le sens des aiguilles d'une montre.

Variante de jeu 1:
« Le revirement » – La partie se déroule avec un début et une fin différentes : chaque joueur lance le dé, et le joueur avec le score le plus élevé commence. Le déroulement de la partie et des tours s'effectue dans le sens des aiguilles d'une montre jusqu'au 5e tour. Au début du 6e tour, c'est le joueur assis à droite du joueur de départ qui commence. Durant ce dernier tour, les joueurs jouent dans le sens inverse des aiguilles d'une montre, pour terminer par le joueur de départ.

Variante de jeu 2:
« Course à la divinité » : La partie se déroule avec une fin différente :
le premier joueur à rassembler 20 disciples gagne la partie et devient un dieu.

Le capital de départ dépend du nombre de joueurs :

	1er joueur	2ème joueur	3ème joueur	4ème joueur	5ème joueur
2 joueurs	2 1 1	2 2 2			
3 joueurs	2 1 1	2 1 2	2 2 2		
4 joueurs	2 1 1	2 1 2	2 2 2	2 2 3	
5 joueurs	2 1 1	2 1 2	2 2 2	2 2 2	2 2 3

DEROULEMENT D'UNE PARTIE

Valda se déroule en 5 phases. Chaque joueur parcourt les 5 phases dans le bon ordre, à tour de rôle. Quand le joueur a accompli toutes les phases, c'est au tour du joueur suivant (dans le sens de l'aiguille d'une montre)....



1. PHASE DES RESSOURCES

Lancez les dés des ressources



Puisque vous possédez déjà deux mines dans votre village, vous pouvez lancer 2 dès jaunes. Les ressources que vous pouvez obtenir en lançant les dés jaunes sont de l'or et des diamants.



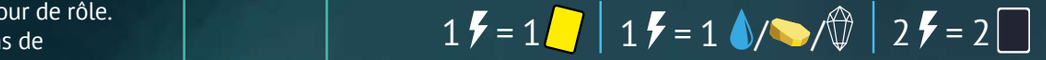
Pour obtenir aussi du sang divin, vous pouvez utiliser des cartes ou effectuer des forages de sang. Si vous possédez un forage de sang, vous pouvez aussi lancer les dés bleus durant la phase des ressources.

Durant cette phase, vous pouvez aussi échanger 4 ressources de votre choix contre 1 autre ressource de votre choix.

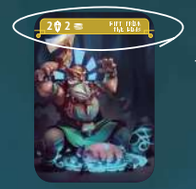
2. PHASE DE JEU

Le joueur qui commence sa phase de jeu pioche les 2 premières cartes du paquet de base, qu'il retourne sur la table, face visible. Durant cette phase, vous pouvez utiliser aussi bien ces 2 cartes que celles que vous avez en main.
Vous pouvez effectuer trois actions au maximum. Une action est indiquée par le symbole suivant : ⚡

Vous pouvez effectuer ces actions de différentes manières : jouer une carte jaune ou prendre une ressource au choix représente 1 action, piocher 2 cartes du paquet de base représente 2 actions. Vous pouvez combiner plusieurs options.



Seules les cartes jaunes peuvent être jouées durant cette phase.



carte jaune

Toutes les cartes jouées sont immédiatement défaussées. Les explications relatives aux icônes se trouvent à la fin des règles du jeu. Si vous ne jouez pas certaines cartes retournées sur la table, vous les reprenez en main à la fin de votre phase de jeu. À la fin de la phase de jeu, vous ne pouvez conserver que dix cartes en main. Si vous en avez plus, vous devez vous débarrasser des cartes excédentaires de votre choix dans la défausse.

3. PHASE DE CONSTRUCTION

Durant la phase de construction, le joueur peut se procurer des infrastructures avec les ressources jouées aux dés et gagnées. Vous pouvez acquérir deux infrastructures durant cette phase. Il existe 2 sortes d'infrastructures.

Les infrastructures de ressources constituent le premier type d'infrastructures. Ces infrastructures de ressources peuvent être des forages de sang ou des mines. Pour creuser une mine ou effectuer un forage, payez la somme indiquée sur les planches de joueur. Utilisez vos blocs pour indiquer le bon chiffre.



Mine

coût de construction:
1x sang des dieux
1x diamant
1x or



Forage de sang

coût de construction:
2x diamant
2x or

Les temples constituent le deuxième type d'infrastructure. Les coûts de construction se trouvent sur la carte et sur votre planche de joueur.



Il y a 5 emplacements de construction pour chaque territoire de dieu. En fonction du territoire du dieu où vous construisez votre temple, vous obtenez un type particulier de pouvoir divin. Si vous possédez 2 temples dans un même territoire, votre pouvoir divin s'accroît.

Dans les territoires d'Odin et de Thor, vous pouvez utiliser les deux pouvoirs divins si vous possédez 2 temples.

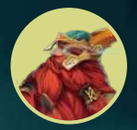
Si vous avez 3 temples dans le territoire d'un même dieu, votre pouvoir divin ne change pas, mais vous devenez propriétaire du territoire. Voir plus loin la section « Contrôle des territoires ».

Quand vous construisez un temple dans le territoire d'un dieu, vous obtenez, en plus de votre pouvoir divin, un disciple ainsi qu'une carte du paquet de cartes divines correspondant. Lorsque vous piochez une carte divine, vous pouvez consulter les deux cartes au sommet du paquet et choisir l'une des deux. Placez la carte que vous n'avez pas choisie en dessous du paquet de cartes divines.

Les cartes divines sont toujours plus puissantes et plus complexes que les cartes du paquet de base. De plus, vous avez une chance d'obtenir les cartes les plus puissantes du jeu : les armes des dieux.

Chaque dieu ou déesse possède sa propre personnalité, qui s'exprime non seulement dans son pouvoir divin, mais aussi dans les cartes divines. Vous pouvez adapter votre façon de jouer en fonction de la personnalité ou des pouvoirs d'un dieu ou d'une déesse.

LES DIEUX



HEIMDALL *Gardien des dieux*

Caractère : riche – aimable – sage – commerçant

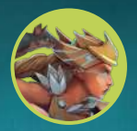
Coût d'un temple : 2x diamant + 2x or + 1x sang divin

Cartes divines : chances accrues d'obtenir des cartes de ressources

Pouvoir divin :

(1 temple) vous pouvez transformer 2 ressources de même type en 1 autre ressource de votre choix

(2 temples) vous pouvez transformer 1 ressource en 1 autre ressource de votre choix



FREYA *Déesse de la fertilité*

Caractère : belle – aventureuse – possessive – combative

Coût d'un temple : 3x diamant + 3x or

Cartes divines : chances accrues d'obtenir plus de cartes

Pouvoir divin :

(1 temple) vous ne montrez pas les cartes piochées en phase de jeu
ET vous pouvez acheter des cartes en échange d'une action durant la phase de jeu.
1 carte coûte 1 action (au lieu de 2 cartes pour 2 actions)

(2 temples) durant la phase de jeu, vous pouvez piocher 3 cartes (au lieu de 2 cartes) dans le paquet de base, sans avoir à les montrer



SURTUR *Géant du feu*

Caractère : agressif – sanguinaire – impulsif – cruel

Coût d'un temple : 2x sang divin + 2x diamant

Cartes divines : chances accrues de piocher des cartes d'attaques

Pouvoir divin :

(1 temple) 2-3 joueurs: vous pouvez effectuer 2 attaques en phase d'attaque
4 -5 joueurs: vos cartes d'attaque gagnent 1 pouvoir d'attaque

(2 temples) 2-3 joueurs: vos cartes d'attaque gagnent 1 pouvoir d'attaque
4 -5 joueurs: vos cartes d'attaque gagnent 2 pouvoirs d'attaque



TYR *Dieu de la justice*

Caractère : protecteur – loyal – combatif - juste

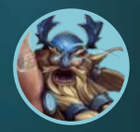
Coût d'un temple : 2x sang divin + 2x or

Cartes divines : chances accrues de piocher des cartes de défense

Pouvoir divin :

(1 temple) vos cartes de défense gagnent 1 pouvoir de défense

(2 temples) vos cartes de défense gagnent 2 pouvoirs de défense



THOR *Dieu du tonnerre*

Caractère : tout puissant – populaire – impulsif – combatif

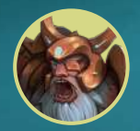
Coût d'un temple : 2x diamant + 2x or + 3x sang divin

Cartes divines : chances accrues d'obtenir des disciples

Pouvoir divin :

(1 temple) transforme 3 x diamants/3 x or en 1 disciple
Vous pouvez répéter cette action jusqu'à 3 fois durant la phase des disciples

(2 temples) transforme 2 x diamants/2 x or en 1 disciple.
Vous pouvez répéter cette action jusqu'à 3 fois durant la phase des disciples



ODIN *Chef des dieux*

Caractère : intelligent – leader – puissant – négociateur

Coût d'un temple : 3x diamant + 3x or + 2x sang divin

Cartes divines : chances accrues d'obtenir des disciples

Pouvoir divin :
(1 temple) transforme 2 x sang divin en 1 disciple
Vous pouvez répéter cette action jusqu'à 3 fois durant la phase des disciples
(2 temples) transforme 3 x sang divin en 2 disciples
Vous pouvez répéter cette action jusqu'à 2 fois durant la phase des disciples



LOKI *Dieu du chaos*

Caractère : rusé – malfaisant – retors – intelligent

Coût d'un temple : 4x Sang divin + 1x or + 1x diamant

Cartes divines : chances accrues d'obtenir des cartes « ruse »

Pouvoir divin :
(1 temple) vous pouvez lancer 1 dé blanc « disciples » durant la phase des disciples
Vous pouvez gagner des disciples, mais aussi en perdre
(2 temples) vous pouvez lancer 2 dés blancs durant la phase des disciples

4. PHASE D'ATTAQUE

Durant la phase d'attaque, tous les joueurs peuvent utiliser une carte d'attaque contre le joueur actif.



Les cartes d'attaque ont un certain pouvoir d'attaque (nombre d'épées) et un certain impact (coin supérieur gauche) quand l'attaque réussit.



Les attaques peuvent uniquement être repoussées à l'aide de cartes de défense et de certaines armes divines.

pouvoir de défense

Vous pouvez poser plusieurs cartes de défense pour repousser une attaque. Si le score est supérieur ou égal à celui de l'attaquant, la défense porte ses fruits et il ne se passe rien. Si vous ne pouvez pas ou ne voulez pas vous défendre, l'attaque est considérée comme victorieuse et vous devez consulter le coin supérieur droit de la carte d'attaque pour connaître son impact. L'attaquant effectue ensuite l'action correspondant à l'attaque. Les cartes d'attaques et de défense qui ont été utilisées durant la phase d'attaque sont immédiatement défaussées.

Les attaques ont lieu dans un ordre particulier : le joueur possédant le plus de disciples attaque en premier, puis le joueur qui en possède le plus après le premier, etc. Si deux joueurs possèdent le même nombre de disciples, celui qui possède le plus de ressources attaque en premier. Si vous ne souhaitez pas attaquer, vous pouvez passer votre tour. Il est interdit d'attaquer après son tour.

5. PHASE DES DISCIPLES

Durant cette phase, vous pouvez échanger vos ressources restantes contre des disciples, à condition de posséder des temples dans les territoires de Thor ou d'Odin. Si vous avez un temple dans le territoire de Loki, vous pouvez lancer les dés blancs durant cette phase.



CONTROLE DES TERRITOIRES

Si vous possédez 3 temples dans le territoire d'un dieu donné, ce territoire est « fermé » et vous en devenez le propriétaire. Cela signifie que les autres joueurs ne peuvent plus construire de temples dans ce territoire. Les temples qui ont été construits plus tôt dans ce territoire peuvent rester en place.

Lors de la fermeture d'un territoire, vous recevez une seule fois un bonus sous la forme d'un disciple supplémentaire. Au début de votre phase de jeu, vous piochez 1 carte divine et 1 carte de base au lieu de 2 cartes de base.

Si un autre joueur déplace ou détruit un de vos temples, le territoire est de nouveau ouvert à tous les joueurs.

LES ARMES DES DIEUX

Les armes divines sont les armes les plus puissantes du jeu, car elles ne coûtent pas d'action et peuvent être jouées n'importe quand, même quand ce n'est pas votre tour. En outre, vous avez toujours le choix entre deux possibilités pour jouer la carte. Il n'y a qu'une seule arme divine par territoire divin dans les paquets de cartes divines. Comme toutes les autres cartes, les armes divines doivent être défaussées après avoir été jouées.

ODIN



Bullseye (Cible)
Prenez une carte au choix dans la défausse.

Soulspear (Lance des âmes)
Le nombre de disciples tués par une attaque compte double.

FREYA



Vanished (Disparition)
Transférez une attaque vers un joueur de votre choix. Ceci oblige l'attaquant à attaquer un autre joueur. C'est vous qui choisissez le joueur que l'attaquant doit attaquer à votre place.

Crown of Fortune (Couronne de la fortune)
Retournez un dé sur la face que vous voulez.

TYR



Thief (Voleur)
Volez une carte visible ou cachée d'un autre joueur. Cette carte ne peut pas être « active », c'est-à-dire qu'elle ne peut pas avoir été déjà jouée ou utilisée.

Tyrs Revenge (Vengeance de Tyr)
Annulez une attaque et récupérez dans votre jeu la carte d'attaque de votre attaquant.

HEIMDALL



War Horn (Cor de guerre)
Aucune défense n'est efficace contre cette carte d'attaque.

Sound of the Gjallarhorn (Son du Gjallarhorn)
Prenez les 2 cartes de défense les plus puissantes dans la défausse.

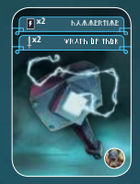
SURTUR



Resisted (Résistance)
Se joue après une attaque repoussée avec succès. Vous recevez 2 disciples.

Surturs Claim (Requête de Surtur)
La carte d'attaque qui a été repoussée peut être réutilisée une fois (sur le même joueur).

THOR



Hammertime (Marteau)
La carte jaune qui vient d'être jouée peut-être rejouée une fois (sans avoir besoin d'une action).

Wrath of Thor (Courroux de Thor)
Double le pouvoir d'une carte d'attaque.

LOKI



Backstab (Coup de poignard dans le dos)
Jouez cette carte quand un joueur construit sa dernière infrastructure. Annulez l'option de construction de ce joueur. Le joueur ciblé ne perd pas de ressources.

Deadly Dagger (Dague mortelle)
Choisissez 2 cartes d'attaque dans la défausse.

FIN DE LA PARTIE

Après chaque tour, le puissant drakkar poursuit son voyage vers sa destination finale. Quand le bateau pénètre dans le territoire d'Asgard après 6 tours, la partie est terminée. Le joueur ayant rassemblé le plus de disciples gagne la partie et devient le nouveau dieu des Vikings. En cas d'ex aequo, le gagnant est le joueur qui possède le plus d'infrastructures.

Il est désormais temps de prendre place au conseil supérieur de Gladsheim et de partager une bière avec Odin et Thor !

: Action
Actie
Action
Aktion

: Power of attack
Aanvalskracht
Pouvoir d'attaque
Angriffsstärke

: Roll the dice
Werp de dobbelsteen
Lancer les dés
Wirf die Würfel

: Build
Bouwen
Construction
Bauen

: Player of choice
Speler naar keuze
Joueur au choix
Spieler deiner Wahl

: Move
Verplaats
Déplacement
Bewegen

: Temple
Tempel
Temple
Tempel

: Loose a follower
Verlies een volgeling
Meurtre d'un disciple
Anhänger verlieren

: Steal
Steel
Voler
Stehlen

: Follower
Volgeling
Disciple
Anhänger

: Defence
Verdediging
Défense
Verteidigen

: Discard pile
Aflegstapel
Pile de défausse
Ablagestapel

: Divine blood
Goddelijk bloed
Sang divin
Göttliches Blut

: Blood drill
Bloedboor
Forage de sang
Blutschürfer

: God-card
Godenkaart
Carte divine
Götterkarte

: Gold
Goud
Or
Gold

: Mine
Mijn
Mine
Mine

: Player
Speler
Joueur
Spieler

: Diamond
Diamant
Diamant
Diamant

: Play again
Speel opnieuw
Rejouer
Erneut spielen

: Lend
Leen
Prêt
Leihen

: Closed card (from base deck)
Gesloten kaart (van basisdeck)
Carte fermée (du paquet de base)
Karte verdeckt (vom Deck)

: Succesful
Succesvol
Réussite
Erfolgreich

: All players
Alle spelers
Tous les joueurs
Alle Spieler

: Attack
Aanval
Attaque
Angriff

: Attack card
Aanvalskaart
Carte d'attaque
Angriffskarte

: Play yellow card
Speel een gele kaart
Jouer carte jaune
Spiel gelbe Karte

: Destroy
Vernietig
Deduire
Zerstören

: Switch with base deck
Verwissel met basisdeck
Echanger avec paquet de base
Tauschen mitt Deck

: Open card from base deck
Open kaart van basisdeck
Carte ouverte de base
Open Karte vom Deck

: Defence card
Verdedigingskaart
Carte défensive
Verteidigungskarten

: Change into
Omruilen naar
Échange
Tauschen

: Look at
Bekijk
Regarder
Gucken