

VÖLUSPÁ

INTRODUCTION

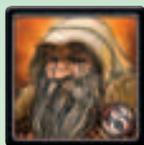
Dans le plus ancien poème de la mythologie nordique, la Völuspá raconte les luttes sans fin que se livrent de puissants dieux, de dangereuses créatures et des races oubliées. Qui prendra l'ascendant ? Les Valkyries domineront-elles Thor ? Odin survivra-t-il au défi lancé par Loki le malicieux ? L'histoire est à chaque fois différente, une force prenant le pas sur les autres.

OBJECTIF

Les joueurs posent des tuiles représentant différents personnages et créatures de la mythologie nordique. Ils essaient de marquer des points en dominant les autres tuiles. Le joueur qui marque le plus de points remporte la partie.

CONTENU DU JEU

60 tuiles (jeu de base)



6x Odin



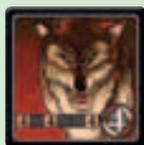
8x Thor



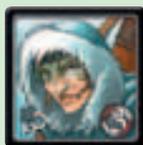
6x Troll



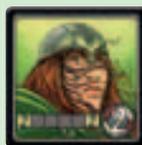
8x Dragon



8x Fenrir



9x Skadi



9x Valkyrie

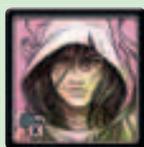


6x Loki



5 marqueurs de score
(1 par joueur)

25 tuiles (extension)



5x Hel



8x Hermod



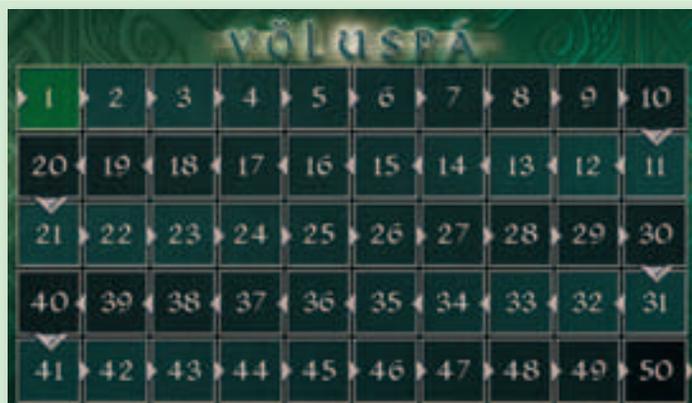
6x Jotunn



6x Serpent de mer



5 jetons « +50/+100 »
(réversibles)



Piste de score



Livret de règle

MISE EN PLACE

- 1 Mélangez toutes les tuiles face cachée. Placez les tuiles sur la table, sous forme de piles.
- 2 Chaque joueur pioche cinq tuiles et les prend en main. Les tuiles de votre main ne doivent jamais être montrées aux autres joueurs.
- 3 Piochez une tuile et placez-la face visible au centre de la table. Si c'est un Troll, reposez-le et piochez une autre tuile (jusqu'à ce que ce ne soit pas un Troll). Le Troll est re-mélangé dans la pile de tuiles de votre choix.
- 4 Chaque joueur choisit une couleur et place son marqueur sur la piste de score.
- 5 Un premier joueur est choisi au hasard, il commencera le premier tour de jeu.

DÉROULEMENT DU JEU

La partie se déroule en plusieurs tours de jeu. Les joueurs jouent chacun leur tour, dans le sens horaire. A chaque tour, le joueur actif réalise les actions suivantes dans cet ordre:

A JOUER UNE TUILE

Choisissez une tuile de votre main et placez-la dans l'aire de jeu en respectant les règles suivantes :

- Chaque tuile doit toucher au minimum l'un des côtés d'une tuile déjà placée sur la table.
- Chaque rangée (verticale ou horizontale) ne peut contenir plus de sept tuiles.

Remarque : La plupart des tuiles ont des pouvoirs spéciaux.

Lire « Présentation des pouvoirs des tuiles » pour les découvrir.

ou

DEFAUSSER UNE TUILE

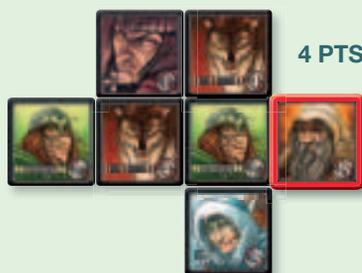
Si vous ne pouvez pas jouer l'une de vos tuiles, vous devez en défausser une. Cette tuile est remise dans la boîte et retirée du jeu.



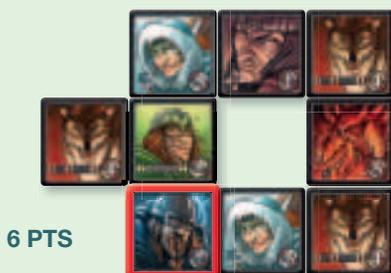
B MARQUER DES POINTS

Si la tuile que vous venez de placer a la plus forte valeur de sa colonne et/ou de sa ligne, elle domine cette rangée, et vous marquez des points pour cette colonne et/ou ligne. Vous ne marquez aucun point si vous égalisez seulement la plus forte valeur de tuile d'une colonne et/ou d'une ligne. Le nombre de points marqués est égal au nombre de tuiles composant la colonne et/ou la ligne.

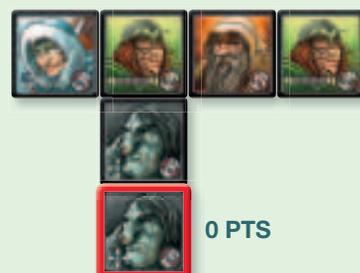
Important : lignes et colonnes doivent être composées d'au moins deux tuiles pour rapporter des points.



Peter place la tuile Odin et marque 4 points



Bart place la tuile Thor et marque 6 points. Cette tuile a la plus forte valeur horizontalement et verticalement.



Tom place la tuile Troll et ne marque pas de points. La valeur de sa tuile est identique à celle de la plus forte tuile déjà présente dans la rangée.

Remarque : si vous défaussez une tuile pendant votre tour, vous ne marquez pas de points.

C PIOCHER UNE TUILE

Reconstituez votre main de cinq tuiles en piochant de nouvelles tuiles.

Remarque : si vous avez capturé une tuile grâce à Skadi, vous ne piochez pas de nouvelle tuile en fin de tour.

FIN DE LA PARTIE

La partie se termine lorsque toutes les tuiles ont été piochées et qu'aucun joueur n'en possède encore. Le joueur qui a le plus haut score l'emporte. En cas d'égalité, le joueur qui a atteint ce score en premier est déclaré vainqueur.

PRESENTATION DES POUVOIRS DES TUILES

De nombreuses tuiles possèdent des pouvoirs spéciaux. Certains pouvoirs affectent le nombre de points marqués, tandis que d'autres influent sur le placement des autres tuiles. Les pouvoirs restent actifs tout au long de la partie.



8 ODIN (6x)

Père de tous les Dieux
Aucun pouvoir spécial



7 THOR (8x)

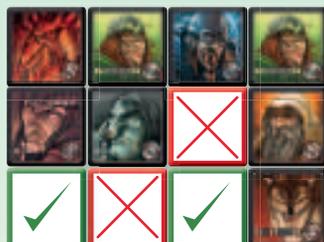
Dieu du Ciel et du Tonnerre
Aucun pouvoir spécial



6 TROLL (6x)

Créature féroce et malodorante
Aucune autre tuile (hormis un Troll) ne peut être placée à côté de cette tuile (horizontalement ou verticalement) une fois jouée.

Les emplacements rouges sont interdits aux non-Trolls. Les emplacements verts sont autorisés.



5 DRAGON (8x)

Redoutable créature volante
Cette tuile peut être placée sur une autre tuile. Les pouvoirs de la tuile recouverte sont annulés.

- Vous ne pouvez pas placer un Dragon sur une tuile adjacente à un Troll
- Vous pouvez placer un Dragon sur un Troll
- Vous ne pouvez pas placer un Dragon sur un autre Dragon



Le Dragon est placé sur la tuile Thor et rapporte 4 points.

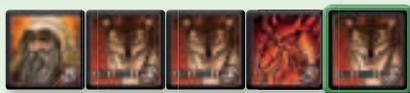


4 FENRIR (8x)

Loup : le monstrueux fils de Loki

La valeur de cette tuile est la somme de toutes les tuiles Fenrir de la même ligne ou colonne.

- Décomptez séparément les tuiles Fenrir dans chacune des rangées concernées. Fenrir seul dans une ligne a une valeur de 4, même s'il y a d'autres tuiles Fenrir dans le sens de la colonne.
- Les tuiles Fenrir adjacentes à Loki valent zéro, et ne contribuent pas à la valeur des autres tuiles Fenrir.



La valeur de la tuile Fenrir est 12 (3 x 4).
Le joueur marque 5 points.



3 SKADI (9x)

Déesse de la Chasse et de l'Hiver

Placez cette tuile de manière classique ou échangez-la avec une tuile déjà sur la table. La tuile ainsi capturée rejoint votre main.

- Vous ne pouvez pas capturer une tuile adjacente à un Troll
- Vous pouvez capturer un Dragon. La tuile que recouvrait le Dragon est retirée du jeu.



Skadi remplace le Dragon et rapporte 3 points.

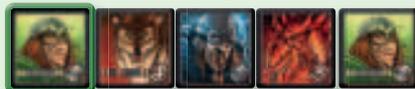


2 VALKYRIE (9x)

Guides angéliques vers le Walhalla

Lorsque vous placez une tuile Valkyrie à l'extrémité d'une rangée commençant par une autre tuile Valkyrie, vous marquez des points pour cette rangée.

- La tuile Loki met à « 0 » la valeur d'une Valkyrie, mais n'empêche pas de marquer des points si la Valkyrie est placée en bout de rangée.



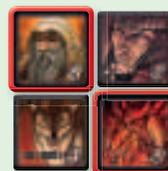
La Valkyrie domine cette ligne et rapporte 5 points.



1 LOKI (6x)

Dieu malicieux

Les tuiles adjacentes à Loki (horizontalement et verticalement) ont une valeur de « 0 » (à l'exception des autres tuiles Loki).



La valeur d'Odin et du Dragon est 0.
Fenrir lui n'est pas affecté par Loki.

LA SAGA D'EDDA

Extension

MISE EN PLACE

La mise en place est identique à celle du jeu de base, hormis les exceptions suivantes :

- Mettez de côté les 5 tuiles Hel. Chaque joueur reçoit une tuile Hel. Les tuiles Hel non distribuées sont retirées du jeu et remises dans la boîte. Important : dans une partie à deux joueurs, chaque joueur reçoit deux tuiles Hel.
- Mélangez les tuiles de l'extension avec les tuiles de jeu de base.
- Distribuez cinq tuiles à chaque joueur.

Les règles sont ensuite les mêmes que dans une partie classique.

PRESENTATION DES POUVOIRS DE CETTE EXTENSION

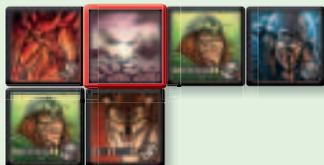


⑩ HEL (5x)

Déesse des Morts Cette tuile doit être placée (face cachée) sur une autre tuile (mais pas sur une autre tuile Hel). Les pouvoirs de la tuile recouverte sont annulés. Hel doit être considérée comme un trou dans une rangée. Des rangées (de 7 tuiles maximum) peuvent être constituées dans les quatre directions autour de la tuile Hel. Marquez un point pour chaque tuile adjacente

à cette tuile (horizontalement, verticalement et diagonalement).

- La tuile Hel ne compte pas dans la limite de cinq tuiles dans la main d'un joueur
- Vous ne piochez pas de tuile de remplacement après avoir joué Hel
- Vous pouvez jouer Hel à côté d'un Troll
- Aucune tuile ne peut être placée sur une tuile Hel
- Skadi ne peut capturer une tuile Hel
- Vous pouvez placer une tuile à côté d'une tuile Hel. Cela marque le début d'une nouvelle rangée et rapporte 1 point.



*Hel rapporte 4 points.
La ligne du haut est
désormais divisée en
deux lignes distinctes.*



⑤ JÖTUNN (6x)

Géant : race ancestrale d'Étres gigantesques

Vous pouvez éjecter n'importe quelle tuile (sauf Hel) vers l'une ou l'autre des extrémités de sa rangée. Si vous le faites, placez Jötunn à sa place.

- Vous ne marquez pas de points en remplaçant la tuile éjectée.
- Lorsque vous éjectez un Dragon, la tuile qu'il recouvrait est éjectée aussi.
- Vous pouvez éjecter un Troll.
- Une tuile non-Troll ne peut être éjectée à côté d'un Troll.
- Vous ne pouvez pas créer de rangée de plus de sept tuiles.
- La tuile éjectée ne peut franchir un trou ou une tuile Hel.



Jötunn éjecte Thor et marque 8 points : 3 points verticalement et 5 points horizontalement (Thor est annulé par Loki).



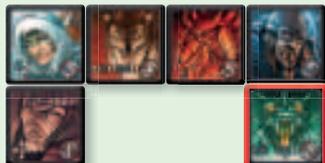
⑥ SERPENT DE MER (6x)

Fils monstrueux de Loki

Le Serpent de Mer ne marque des points que si sa valeur est la plus élevée parmi toutes les tuiles placées dans sa ligne et sa colonne, y compris les tuiles d'autres rangées (séparées par des trous ou des tuiles Hel). Son score décompte toutes les tuiles et trous de sa colonne ou de sa ligne (et peut donc dépasser 7).

- Vous devez choisir quelle direction (ligne ou colonne) vous rapporte des points, on ne marque pas des points dans les deux directions.

Le Serpent de Mer rapporte 4 points (2 tuiles et 2 trous).

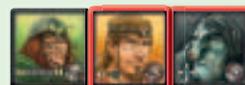


③ HERMOD (8x)

Messenger des Dieux

Après avoir placé Hermod, vous pouvez placer immédiatement une seconde tuile dans la même rangée que lui. A la fin de votre tour, reconstituez votre main de cinq tuiles.

- Vous pouvez jouer plusieurs Hermod dans un même tour.
- Vous pouvez jouer une tuile Hel, du moment qu'elle est adjacente (horizontalement, verticalement ou diagonalement) à la tuile Hermod que vous venez de placer.
- Marquez vos points immédiatement après avoir placé une tuile.



Hermod rapporte 2 points. La tuile Troll est ensuite posée et rapporte 3 points. Le joueur marque donc un total de 5 points.

Remerciements

L'auteur souhaite remercier les personnes qui l'ont aidé lors des tests du jeu : sa merveilleuse épouse, Melissa Caputo ; ses parents, Steve et Sharon Caputo ; ses amis, JT Mudge, Joe Darcy, Heather Otto, Dan et Theresa Dickinson ; et ses collègues, Ben Zoltewicz, Brian Saunders, Greg Frank, Dave Ball et Ernie Lafky.

Crédits

Auteur : Scott Caputo
Illustrations : Pierò
Design : Hans-Georg Schneider
Livret de règles : Jeroen Hollander
Traduction française : Jean-Baptiste Ramond
Responsable du projet : Jonny de Vries



© 2012 White Goblin Games
www.whitegoblingames.com