



YGGDRASIL



Yggdrasil, «destriero del temibile», il frassino cosmico che regge i nuovi mondi, è minacciato. Il Ragnarök si avvicina. Voi, potenti tra gli dèi Asir e Vanir, dovete affrontare l'inesorabile avanzata delle Forze del Male. Dovete sacrificare tutto per impedire al Male di devastare Yggdrasil. Ora inizia l'ultima battaglia, annunciata fin dall'alba dei tempi. Il vostro unico scopo: respingere le Forze del Male affinché Yggdrasil sopravviva in questo universo in guerra.

SVOLGIMENTO DEL GIOCO

Yggdrasil è un gioco cooperativo. I giocatori, che interpretano gli Dèi nordici, devono agire insieme per impedire che i Nemici avanzino troppo in Asgard.



NIDHÖGG



SURT



JÖRMUNGAND



FENRIR



HEL



LOKI

Gli Dèi giocano a turno, in senso orario, fino alla fine della partita. A ogni turno, il Dio attivo :

1) PESCA UNA CARTA NEMICO

Quando un Nemico viene pescato, la sua pedina avanza sulla casella successiva (verso destra) in Asgard e si applica quindi il suo effetto.



Hel è stata pescata, la sua pedina avanza sulla casella successiva.

2) COMPIE TRE AZIONI DIVERSE

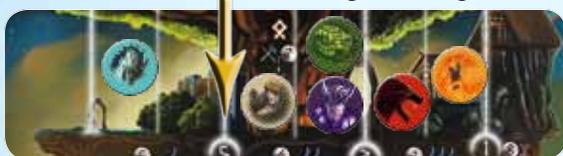
Il Dio attivo compie 3 azioni **diverse** tra le nove possibili. Ogni azione corrisponde a uno dei mondi di Yggdrasil.

FINE DELLA PARTITA

SCONFITTA

Gli Dèi perdono immediatamente la partita se, **alla fine del turno di un Dio**, una delle condizioni seguenti è soddisfatta :

- 5 o più Nemici sono oltre la muraglia di Asgard.



Surt, Fenrir, Nidhogg, Loki e Hel hanno superato la muraglia di Asgard.

- 3 o più Nemici sono oltre la porta del Valhalla.



Surt, Nidhogg e Loki hanno superato la porta del Valhalla.

- 1 Nemico è nella Casa di Odino.



Surt è nella Casa di Odino.

VITTORIA

Gli Dèi vincono la partita tutti insieme se terminano il mazzo di carte Nemico senza aver subito alcuna delle condizioni di sconfitta (e dopo aver applicato l'effetto dell'ultima carta Nemico e giocato le azioni).

La sera del «Destino delle Potenze» gli Dèi dovranno lottare per la sopravvivenza dell'albero-mondo. Con la freccia che trapassa il cuore del dio più amato, l'inizio del Ragnarök è annunciato.

Durante 3 lunghi anni imperverserà il terribile inverno. I lupi Hati e Skoll recupereranno e divoreranno il Sole e la Luna. Fenrir spezzerà le sue catene mentre Loki sfuggirà al supplizio. Jörmungand si sollevierà al di sopra del Midgard mentre salperà Naglfur, la nave d'unghie.

E così comincerà l'ultima battaglia tra gli Dèi e i loro Nemici. Sulle ceneri di questo cataclisma rinascerà Yggdrasil.

CONTENUTO & PREPARAZIONE



1 tabellone



6 schede Dio



42 carte Nemico



10 carte Speciali



16 carte Gigante di Brina



1 segnalino Isola sommersa



18 carte Artefatto



1 pedina Valchirie + base di plastica



4 sacchetti di stoffa



6 segnalini Mondo Inaccessibile



1 dado



47 Vichinghi



42 Giganti di Fuoco



1 Vanir



8 Elfi



6 Nemici

Mettere il tabellone al centro del tavolo in modo che sia raggiungibile da tutti i giocatori. Accanto al tabellone mettere il Dado e i 6 segnalini Mondo Inaccessibile. Distribuire a ogni giocatore una scheda Dio e rimettere nella scatola quelle inutilizzate.

- 1 Mettere un numero di Elfi pari al numero di giocatori + 1 sulla Dimora degli Elfi \mathfrak{F} .
- 2 Mettere il Vanir sulla prima casella della scala di rinforzo sulla Terra Benedetta \mathfrak{B} .
- 3 Mettere i 6 Nemici sulla loro posizione di partenza in Asgard \mathfrak{A} .
- 4 Mettere le 18 carte Artefatto sulla Forgia dei Nani \mathfrak{N} .
- 5 Mescolare e mettere le 16 carte Gigante di Brina, a faccia in giù, sulla Fortezza di Ghiaccio \mathfrak{G} .
- 6 Mettere le Valchirie sull'Isola dell'Arcobaleno in Midgard \mathfrak{M} .
- 7 Mettere il segnalino Isola sommersa sull'isola nera in Midgard \mathfrak{M} .
- 8 Mettere 12 Giganti di Fuoco sul Regno del Fuoco \mathfrak{F} .
- 9 Mettere 5 Vichinghi sul Dominio dei Morti \mathfrak{H} .
- 10 Preparare il mazzo di 42 carte Nemico in base alla difficoltà.
- 11 Preparare i sacchetti Isola nel seguente modo :



LIVELLO DI DIFFICOLTÀ

È possibile modificare il livello di difficoltà del gioco a piacimento.

Le 42 carte Nemico formano la configurazione di base, ideale per una partita esplorativa (modalità facile).

Alcune carte speciali possono rendere più difficile il gioco :

Le carte Nemico in Collera (una per ogni Nemico) fanno avanzare il Nemico di 2 caselle invece che una (se possibile). L'effetto deve essere applicato una sola volta, dopo il movimento.

A seconda del livello di difficoltà desiderato, basterà sostituire da 1 a 6 carte Nemico con le corrispondenti carte Nemico in Collera, affinché il mazzo contenga sempre 42 carte.

Le carte Ragnarök fanno avanzare parecchi Nemici contemporaneamente di una casella. L'effetto dei Nemici non viene applicato durante l'utilizzo di queste carte. Quando avrete svelato ogni segreto del gioco, aggiungete un'o parecchi carte Ragnarök alle 42 carte Nemico. Fate sempre attenzione a distribuire le carte Speciali in modo omogeneo nel mazzo. Per farlo, dividete il mazzo in tanti mucchietti quante sono le carte Speciali da inserire, inserite le carte Speciali, mescolate ogni mucchietto e poi riformate il mazzo.

Anche il numero dei giocatori influisce sulla difficoltà di una partita: maggiore è il numero dei giocatori, maggiore sarà la difficoltà.

AZIONI SU YGGDRASIL



*Sotto la grossa muraglia
S'erge un campo di battaglia
Al di là la scena è tetra
Odino sul Trono di Pietra.*

ASGARD

In Asgard, gli Dèi combattono i nemici e tentano di farli indietreggiare. È l'azione principale del gioco ma deve essere ben preparata.

I Nemici hanno una forza variabile in base alla zona in cui si trovano.

COMBATTIMENTO

- Scegliere il vostro avversario tra i 6 Nemici o i Giganti.
- Mandare nel Dominio dei Morti (H) un numero di Vichinghi a scelta dalla vostra riserva (è possibile non mandarne neanche uno).
- Lanciare il Dado.
- Sommare il numero di simboli «martello» presenti sulla faccia del Dado al numero di Vichinghi scartati.
- All'occorrenza, sommare al risultato il bonus dell'arma corrispondente al Nemico scelto. Non c'è alcun Artefatto corrispondente ai Giganti.
- Mandare nella Dimora degli Elfi (F) un numero di Elfi a scelta dalla vostra riserva (è possibile non mandarne neanche uno).
- Sommare al risultato precedente il numero di Elfi scartati.
- Se questo risultato è superiore o uguale alla forza del Nemico scelto, allora vincete il combattimento; in caso contrario, perdete.



Se gli Dèi vincono il combattimento, si deve quindi spostare indietro la pedina del Nemico battuto di una casella a sinistra (non bisogna mai applicare l'effetto del Nemico se indietreggia di una casella).

Se perdono, non accade nulla.



*Sulle isole di tutta la terra
In onore agli dèi della guerra
Gli uomini avranno pagato
Alle Valchirie un tributo salato.*

MIDGARD

In Midgard, gli Dèi, grazie alle Valchirie, vengono a cercare i Vichinghi di cui si serviranno nei loro combattimenti.

1. Spostare eventualmente le Valchirie

Potete spostare le Valchirie da un'isola all'isola adiacente. È possibile anche se l'isola d'arrivo o di partenza è sommersa.

2. Poi cercare le anime sull'isola in cui sono le Valchirie.

Una sola volta nel vostro turno, potete cercare le anime sull'isola in cui si trovano le Valchirie, a condizione che l'isola non sia sommersa. L'isola dell'Arcobaleno è l'isola di partenza delle Valchirie e in essa non può essere compiuta alcuna ricerca.

Cercare le anime equivale a pescare 3 pedine dal sacchetto dell'isola su cui si trovano le Valchirie. Se ci sono meno di 3 pedine nel sacchetto, allora pescare tutte le pedine rimaste.

I Vichinghi eventualmente pescati vengono conservati dal Dio attivo e i Giganti di Fuoco vengono rimessi nel sacchetto.

Nota: Non è proibito controllare il contenuto delle borse durante il gioco; ma è vero che meno volte lo fate e più sarà intrigante vincere; e vincere in questo modo darà maggior valore alla vostra vittoria.



*Qui, Hel ha una forza di 8, Jörmungand di 7 così come Loki, Nidhogg di 6 e Fenrir di 5.
Surt aveva una forza di 6. Se sconfitto in combattimento, indietreggia di una casella a sinistra. La sua forza scende quindi a 5.*



Qui, Odino combatte con Surt che ha una forza di 6. Scarta 2 Vichinghi e lancia il dado (risultato 2). La sua forza è quindi di 2+2=4. Può aggiungere il bonus della sua arma +1 e scartare 1 Elfo così da avere una forza di 4+1+1=6. La sua forza è pari a quella di Surt, quindi Odino vince il combattimento.



La pedina Valchirie può essere spostata sull'isola Bianca o sull'isola sommersa Verde. Può anche restare sull'isola Blu.



Odino prende il sacchetto verde, corrispondente all'isola verde su cui si trovano le Valchirie. Da esso pesca 3 pedine: 2 Vichinghi e 1 Gigante di Fuoco. Tiene i 2 Vichinghi e rimette il Gigante di Fuoco nel sacchetto verde.

AZIONI SU YGGDRASIL



*Nell'ombra della terra
I nani preparano la guerra.
Creano in forge sfavillanti
Armi dai nomi altisonanti.*

FORGIA DEI NANI

Nidavellir

I Nani forniscono agli Dèi le armi che li aiuteranno nei loro combattimenti. Questo bonus permanente che mira a un Nemico particolare non potrà essere trascurato.

Recuperare un'Arma di livello 1 a scelta nella Forgia dei Nani.

oppure

Rimettere un'Arma di livello 1 o 2 nella Forgia dei Nani allo scopo di recuperare un'Arma di livello direttamente superiore, purché queste due Armi influenzino lo stesso Nemico.

Da notare che l'effetto delle Armi si applica non appena vengono recuperate. Una divinità può possedere **diversi** Artefatti. Diverse divinità possono possedere lo stesso Artefatto, con un differente livello.



Odino posa l'Anello di livello 2 e prende l'Anello di livello 3. D'ora in avanti possiede un bonus permanente di +3 nei suoi combattimenti contro Hel.



*All'appello di Frey tra le fronde
La Forza della Natura risponde,
Della loro luce risplende la terra
Mentre gli Elfi partono alla guerra.*

DIMORA DEGLI ELFI

Alfheim

Gli Elfi permettono agli Dèi di compensare nei combattimenti un cattivo risultato del Dado.

Prendere un Elfo presente nella Dimora degli Elfi.

Questa azione è impossibile se non ci sono più Elfi nella Dimora degli Elfi.



*Nella dimora del drago nobile
Scorre un veleno ignobile
Che gli dèi devono far sparire
Se non vogliono per sempre perire.*

MONDO DELLE TENEBRE

Niflheim

Gli scambi tra Dèi permettono di salvarsi in una situazione disperata.

Prendere, dare o scambiare degli Elfi e/o dei Vichinghi con un unico altro Dio.



Odino dà 2 Vichinghi e 1 Elfo a Freyja.



*Quelli che nel Disprezzo sono periti
Nel Regno di Hel sono finiti.
Inquieta, fredda e senza ragione
Tale è adesso la loro prigione.*

DOMINIO DEI MORTI

Helheim

Gli Dèi possono gestire la composizione dei sacchetti. Una buona gestione è un vantaggio essenziale per la vittoria.

Aggiungere nel sacco Isola a vostra scelta 5 Vichinghi presi sul Dominio dei Morti. Se restano meno di 5 Vichinghi sul Dominio dei Morti, aggiungere quelli disponibili.



*Agli ordini di Surt, fiamme e fuoco
Creeranno degli dèi l'infausto gioco
Divorando tutto nella loro scia
Seminando carnaio e moria.*

REGNO DEL FUOCO

Muspellheim

Gli Dèi possono epurare i sacchetti dalle pedine Giganti di Fuoco. È un modo ulteriore di gestire i sacchetti.

Pescare 5 pedine nel sacchetto Isola a vostra scelta. Se ci sono meno di 5 pedine nel sacchetto, allora pescare tutte le pedine rimaste. Mettere i Giganti di Fuoco pescati sul Regno del Fuoco. Rimettere i Vichinghi pescati nel sacchetto.



Tra le 5 pedine, vengono pescati 3 Giganti di Fuoco: vengono messi sul Regno del Fuoco. Le pedine Vichingo vengono rimesse nel sacchetto.

AZIONI SU YGGDRASIL



*Nella neve, nel gelo e nel ghiaccio
I Giganti vivono all'addiaccio
Al riparo di Usgard, la loro fortezza,
Dall'odio degli Dèi traggono ricchezza.*

FORTEZZA DI GHIACCIO *Jötunheim*

I Giganti appariranno grazie al potere di Loki. Limiteranno le azioni degli Dèi. Potrebbe essere necessario combatterli. Inoltre, i Giganti sconfitti potranno allearsi per attivare il potere di una Runa.

Combattere un Gigante attivo (Cfr. Loki) o il primo Gigante del mazzo a faccia in giù senza girarlo (che per il momento non ha ancora effetto). Tutti i Giganti di Brina hanno una forza di combattimento di 3. (Vedi la sezione «COMBATTIMENTO»).

Se il Dio vince il combattimento, il Gigante deve essere scartato e i suoi effetti non saranno più attivi. Le divinità si potranno dividere la pila dei Giganti scartati; in caso contrario, il Gigante non si muove e, se era attivo, il suo effetto continua ad essere applicato.

Quando i 4 Giganti corrispondenti a una stessa Runa vengono sconfitti, il Dio attivo applica il potere della Runa ricostituita immediatamente.



Odino combatte col Gigante Gialp che impediva ai giocatori di agire sul Regno del Fuoco. Vince il combattimento con una forza pari a 3. Scarta Gialp che ha appena formato la terza parte della runa Daeg. Il Regno del Fuoco è di nuovo accessibile.

POTERI DELLE RUNE



Runa Sigel : Gli Dèi dividono tra loro come vogliono fino a 15 Vichinghi presi sul Dominio dei Morti.



Runa Daeg : Per 3 turni di gioco successivi, gli Dèi non pescano carte Nemico.



Runa Mann : Spingere indietro una pedina Nemico di 3 caselle a sinistra.



Runa Tiwaz : Spingere indietro 3 pedine Nemico di 1 casella a sinistra.

EFFETTI DEI GIGANTI



Impedisce agli Dèi di portare le Valchirie sull'Isola sommersa (ma non gli permette di allontanarle). Girare il segnalino Isola sommersa (lato vortice) quando questo Gigante è attivo.



Annulla i poteri di tutti gli Dèi.



Impedisce agli Dèi di agire sul mondo scelto (mettere il segnalino Mondo Inaccessibile sul mondo corrispondente come promemoria).



Impedisce di lanciare il Dado durante i combattimenti. Un combattimento, di conseguenza, si risolve soltanto con l'uso dei Vichinghi e degli Elfi.



Aggiunge 1 alla Forza di combattimento del Nemico indicato (girare la pedina Nemico sul lato +1 come promemoria) o ai Giganti di Brina.



*La guerra dei Vanir li ha minacciati,
i prigionieri sono stati impiccati.
Tutti gli aiuti vengono portati
Agli Asir un tempo detestati.*

TERRA BENEDETTA *Vanarheim*

Agire sui Vanir permette agli Dèi di accumulare azioni per poter ottenere ciò che manca loro al momento opportuno.

Far avanzare il Vanir di una casella a destra sulla scala di rinforzo

oppure

Applicare l'effetto indicato sotto la casella in cui si trova il Vanir o sotto una casella precedente poi rimetterlo sulla prima casella della scala di rinforzo.



Qui, il Dio attivo, rimettendo il Vanir sulla casella di partenza, può ottenere 2 Vichinghi o spostare le Valchirie. Altrimenti può spendere la sua azione per far avanzare il Vanir sulla casella successiva: un Dio potrà applicare ulteriormente gli effetti corrispondenti a quella nuova posizione.



Spostare le Valchirie da un'isola in Midgard senza effettuare ricerca d'anime. Muovere attraverso il vortice è ancora proibito.



Prendere due Vichinghi direttamente sul Dominio dei Morti.



Riordinare le 6 prime carte della pila Nemico.



Spostare un Nemico indietro di una casella in Asgard.



Scartare una carta Gigante a scelta dalla pila senza doverlo combattere. Quindi mischiate la pila dei Giganti.

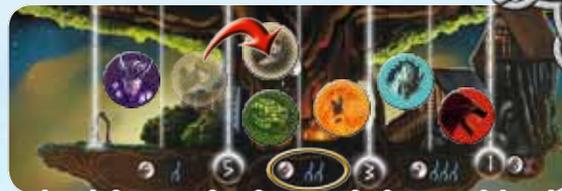
EFFETTI DEI NEMICI

All'inizio di ogni turno, viene pescata una carta Nemico. La pedina corrispondente viene spostata di una casella a destra. Si applica quindi l'effetto di questo Nemico, la cui potenza dipenderà dalla zona in cui è appena arrivato.

Da notare che l'ultima casella (Casa di Odino) non provoca l'effetto del Nemico ma può comportare la sconfitta degli Dèi.

La potenza dell'effetto di un Nemico è rappresentata dai simboli .

Una volta applicato l'effetto della carta Nemico, viene scartata.



Le 8 caselle si suddividono in 5 zone rispettivamente di 1, 2, 2, 2 e 1 caselle.

Qui, viene pescata la carta di Hel:

● La sua pedina avanza di una casella.

● Il suo effetto si applica con una potenza di 2.



*Dopo che la gigante mi ha generato,
Odino in Helheim mi ha gettato.
Quelli morti nel loro letto di paglia
Finirono in mezzo alla marmaglia.
Con le loro unghie, Naglfar ho costruito
Questo terrificante vascello tornito
Si accinge a partire per Yggdrasil.*

HEL

Hel, la dea dei morti, vuota il sacchetto dei Vichinghi che vi sono presenti per condurli al Dominio dei Morti.

Lanciare il dado.

Togliere dal sacchetto Isola designato dal dado un numero di Vichinghi pari alla potenza dell'effetto nella zona d'arrivo di Hel.

Mettere le pedine tolte sul Dominio dei Morti.

Se non ci sono abbastanza Vichinghi nel sacchetto designato, togliere tutti i Vichinghi che restano in quel sacchetto.



Il Dado designa il sacchetto verde. Hel si trova sulla quarta casella, appena dietro alla muraglia d'Asgard. In questa zona, la potenza degli effetti Nemico è di 2. Il Dio attivo toglie quindi 2 Vichinghi dal sacchetto verde.



*Dalle fiamme più divoranti,
dalle ombre più soffocanti,
Sorgendo al di là del ciel
Conduco i figli di Muspell.
Sotto i miei passi il Bifrost è crollato,
la mia spada in cui il sole ha brillato
Si accinge a bruciare Yggdrasil.*

SURT

Surt conduce i Giganti di Fuoco all'attacco del Midgard. Inquina quindi i sacchetti con pedine Giganti di Fuoco.

Lanciare il dado.

Prendere sul Regno del Fuoco un numero di Giganti di Fuoco pari alla potenza dell'effetto nella zona di arrivo di Surt.

Mettere queste pedine nel sacchetto Isola designato dal dado.

Se non ci sono abbastanza Giganti di Fuoco sul Regno del Fuoco, mettere tutti i Giganti di Fuoco disponibili nel sacchetto designato.



Il Dado designa il sacchetto blu. Surt si trova sulla quinta casella, davanti alla porta del Valhalla: la potenza del suo effetto è quindi di 2. Il Dio attivo aggiunge 2 Giganti di Fuoco nel sacchetto blu.



*Nell'oceano in Midgard fui gettato
Dove regno come un padre spietato.
Divenuto il più forte dei serpenti
Circondo la terra tutta dei potenti.
Il mio cuore una rabbia nera proietta,
Con la forza della mia potente stretta
Si accinge a spezzare Yggdrasil.*

JÖRMUNGAND

Jörmungand contrasta i piani degli Dèi in Midgard. Impedisce la ricerca delle anime su una delle quattro isole. Inoltre, respinge le Valchirie sull'isola dell'arcobaleno.

Lanciare il dado.

Mettere il segnalino Isola sommersa sull'isola di Midgard designata dal dado.

Rimettere le Valchirie sull'isola dell'Arcobaleno.

L'effetto di Jörmungand non dipende dalla sua potenza.



EFFETTI DEI NEMICI



*Riconosciuto dagli dèi come un fratello,
sono tra i miei pari un vero flagello.
Maestro del verbo e del tranello
Con un sorriso mi sono spaccato
Ma sotto un aspetto rammaricato
La Freccia che ho appena scoccato
Si accinge a trafiggere Yggdrasil.*

LOKI



Loki, il traditore, chiama i Giganti di Brina perché seminino il caos su Yggdrasil.

Pescare tante carte Gigante di Brina quanta è la potenza dell'effetto nella zona d'arrivo di Loki.

Mettere queste carte, a faccia in su, vicino alla Fortezza di Ghiaccio. Questi Giganti diventano attivi: il loro effetto si applica immediatamente e dura finché rimangono in gioco.

Se non ci sono abbastanza carte Gigante nella Fortezza di Ghiaccio, mettere in gioco tutti i Giganti a disposizione.

Loki avanza sulla terza casella, davanti alla muraglia d'Asgard. La potenza del suo effetto resta 1. Una carta Gigante di Brina viene pescata e messa di fianco al tabellone. È Gialp: ormai gli Dèi non possono più giocare l'azione corrispondente al Regno del Fuoco prima di aver eliminato Gialp.



*In Niflheim, degli spergiuri il corpo senza vita
È per me una pietanza assai squisita
L'aquila solare è nemica mia giurata.
Della terza radice ne faccio un'insalata,
dell'albero sono un carnefice terreno
poiché dalle mie zanne stilla il bel veleno
che s'accinge ad avvizzire Yggdrasil.*

NIDHÖGG

Nidhogg accelera la fine del gioco. Trascina con sé un Nemico. Fate attenzione, questo effetto può essere drammatico.

Far avanzare la pedina del Nemico più indietro (può trattarsi della pedina dello stesso Nidhogg) di una casella a destra senza applicarne l'effetto.

Se più pedine Nemico si trovano sulla casella più indietro, gli Dèi scelgono il Nemico da far avanzare.

L'effetto di Nidhogg non dipende dalla sua potenza.



Nidhogg fa avanzare Surt, che era il Nemico più indietro.



*Per il timore che ho loro ispirato
Gli dèi mi hanno imprigionato.
Nessuna catena può trattenermi
Solo Gleipnir riuscì a contenermi.
Quell'epoca è ormai terminata
La mia collera troppo a lungo sedata
Si accinge a divorare Yggdrasil.*

FENRIR



Fenrir fa perdere delle azioni agli Dèi. È un nemico temibile che non bisogna lasciar troppo avanzare.

Quando Fenrir viene pescato, non avete scelta: dovete **obbligatoriamente**, sfruttando le vostre azioni, tentare di calmarlo prima di poter fare altre azioni.

Ogni nuovo tentativo è considerato una nuova azione.

Per riuscire a calmarlo bisogna lanciare il Dado e ottenere:

- , o se la potenza di Fenrir è di .
- o se la potenza di Fenrir è di .
- se la potenza di Fenrir è di .

Se Fenrir viene calmato, allora potete compiere le azioni che vi restano, ma fino a che non lo è, per voi è impossibile fare altre azioni.

Se, alla fine delle vostre azioni, Fenrir è ancora in collera, è il Dio successivo che dovrà a sua volta tentare di calmarlo dopo aver pescato la sua carta Nemico e applicato il suo effetto.

Nel caso in cui Fenrir viene pescato quando non è stato calmato, la sua pedina avanza di una casella ma il dio attivo deve calmarlo solo una volta per poter compiere le altre sue azioni.

Odino pesca Fenrir che avanza di una casella e passa dietro alla muraglia d'Asgard: la sua potenza passa così a 2. Per calmarlo, Odino lancia il Dado:

*Prima azione - risultato nero - deve ricominciare.
Seconda azione - risultato verde - deve ricominciare.
Terza azione - risultato verde - fallisce ancora una volta; il suo turno è finito.*

Il giocatore successivo, Thor, pesca una carta Nemico: Surt. Fa avanzare Surt e applica il suo effetto. La sua prima azione deve essere di tentare di calmare Fenrir. Lancia il Dado. Risultato bianco. Fenrir è calmato. Thor può poi compiere le due azioni che gli restano.

POTERI DEGLI DÈI



ODINO

All'inizio del suo turno, pesca 2 carte Nemico invece che 1, sceglie quale vuole applicare e rimette l'altra sopra o sotto il mazzo.

*Guerriero, tu sei degli Dèi il grande re
Gli eroi muoiono in battaglia per te.
Con saggezza e astuzia il braccio tuo armasti
Al pozzo di Mimir, dell'occhio sinistro ti privasti.*



THOR

Ha un bonus permanente di +1 in combattimento.

*Figlio di Odino, la tua forza è colossale.
Risiedi nella dimora con immense sale.
I giganti tutti contro di te si son schierati
Gli uomini di Midgard sono da te presidiati.*



FREY

Può fare 4 azioni per turno (invece di 3) ma sempre su mondi diversi.

*Vanir, tu regni sul tuo mondo natale
Ma per l'amore di una vita vissuta
La spada Mimring per sempre perduta
Che ti potrebbe ben essere fatale.*



HEIMDALL

Può pescare 4 pedine invece di 3 durante una ricerca di anime.

*Guardiano del Bifrost, i tuoi sensi affinati
Ti permettono di vedere gli orizzonti sconfinati;
Ma il tuo cuore Gjallarhorn ha tuonato
Perché lo stesso Asgard è minacciato.*



TYR

Può, in tutte le situazioni, lanciare 2 volte il Dado e scegliere uno dei risultati.

*Fratello di Odino, il tuo giudizio è paventato.
Stratega, una mano sola ti è permesso usare
Poiché di fronte alla collera del lupo domato
Tu solo avesti il coraggio di non tremare.*



FREYA

Può compiere 2 delle sue 3 azioni sullo stesso mondo.

*Prima tra le Valchirie, accogli i morti
E ne difendi la dimora da ogni attacco.
Quando al collo la tua collana porti
Tutti gli dèi mantieni in scacco.*

Siccome ogni Dio ha un diverso potere, la difficoltà di una partita può variare in funzione della scelta e dell'ordine degli Dèi presenti. Ci sono quindi moltissime configurazioni di gioco possibili.

RINGRAZIAMENTI

Gli autori desiderano ringraziare calorosamente tutte le persone che hanno partecipato al playtesting, perché senza di loro questo gioco non sarebbe mai nato, ma anche Emmanuel, Charlotte, Gwendal, Pauline, Jens...

Ringraziano anche le loro famiglie per il loro entusiasmo e la loro pazienza.

Infine, un ringraziamento particolare a Pierò per il suo lavoro e i suoi preziosi consigli fin dall'inizio del progetto, a tutto il gruppo di Repos Prod per le analisi avvedute, a Bruno Faidutti e François Haffner per il loro sostegno.

CREDITI

Autori : Cédric Lefebvre
& Fabrice Rabellino

Illustrazioni : Pierò
& Gwendal Le Roux

Traduttrice : Chiara Battistini



© 2011 Z-MAN Games, Inc.
64 Prince Road, Mahopac, NY 10541.
U.S.A.
www.zmangames.com



Ludonaute

v2 © 2011 Ludonaute
11 A rue des Pivettes
13800 Istres France
contact@ludonaute.fr
www.ludonaute.fr

www.yggdrasil.ludonaute.fr