



YGGDRASIL



Yggdrasil, o «corcel terrível», uma árvore cósmica que suporta os nove mundos, está em perigo. À medida que o Ragnarök se aproxima, você, destemido entre os Deuses Æsir e Vanir, terá de enfrentar o avanço implacável das Forças do Mal. Terá de sacrificar tudo para evitar que o Mal destrua Yggdrasil. A última batalha, prevista desde o início dos tempos, está prestes a começar. O seu único objetivo é repelir as Forças do Mal para que Yggdrasil sobreviva a este universo em guerra.

◇ JOGO

Yggdrasil é um jogo cooperativo. Personificando um Deus, você terá de, com os outros jogadores, impedir o avanço das Forças do Mal em Asgard.



NIDHÖGG



SURT



JÖRMUNGAND



FENRIR



HÆL



LOKI

Os Deuses jogam alternadamente, no sentido dos ponteiros do relógio, até ao final do jogo. Durante o seu turno, o Deus ativo:

1) TIRA UMA CARTA DE INIMIGO

Quando uma carta de Inimigo é tirada, o marcador desse Inimigo avança para a casa seguinte (à direita) em Asgard. O efeito do Inimigo é então aplicado.



Foi tirada a carta de Hel, o seu marcador avança para a próxima casa.

2) REALIZA 3 AÇÕES DIFERENTES

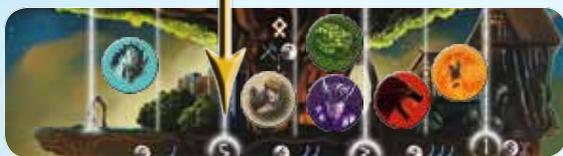
O Deus ativo realiza três ações diferentes de entre as nove ao seu dispor. Cada ação corresponde a um dos nove mundos de Yggdrasil.

FINAL DO JOGO

DERROTA

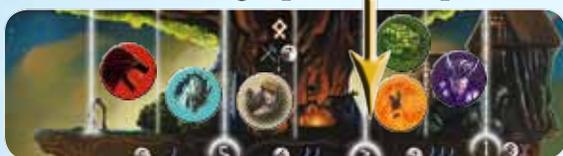
Os Deuses perdem imediatamente se, **no final do turno de um Deus**, uma das seguintes condições se verificar:

- **Existem 5 ou mais Inimigos para além do muro de Asgard.**



Surt, Fenrir, Nidhogg, Loki e Hel estão para além do muro de Asgard.

- **Existem 3 ou mais Inimigos para além da porta de Valhalla.**



Surt, Nidhogg e Loki estão para além da porta de Valhalla.

- **Existe um Inimigo na Residência de Odin.**



Surt está na Residência de Odin.

VITÓRIA

Os Deuses vencem o jogo se esgotarem o baralho de cartas de Inimigos e nenhuma das condições anteriores tiver ocorrido (depois do Deus ativo ter aplicado o efeito da última carta de Inimigo e realizado as suas ações).

Na noite do «Destino dos Deuses», os Deuses terão que lutar pela sobrevivência da árvore do mundo. Uma seta perfurando o coração do Deus amado irá anunciar o início do Ragnarök.

Por três longos anos, o terrível inverno irá enraivecer. Os lobos Hati e Skoll vão apanhar e devorar o Sol e a Lua. Fenrir irá quebrar as suas correntes, enquanto que Loki irá escapar do tormento. Jormungand irá ascender acima de Midgard, enquanto Naglfar, a nave de pregos, irá pôr-se a caminho.

Assim vai o combate final entre os Deuses e seus Inimigos começar. Das cinzas deste cataclismo, Yggdrasil irá ascender.

CONTEÚDO E PREPARAÇÃO



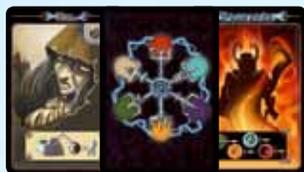
1 tabuleiro de jogo



6 folhas de Deuses



42 cartas Inimigo



10 cartas Especiais



47 Vikings



42 Gigantes de Fogo



16 cartas Gigante



1 peça Ilha Submersa



1 Vanir



18 cartas Artefacto



1 Valquírias + base de plástico



8 Elfos



4 sacos



6 peças Mundo Inalcançável



1 dado



6 Inimigos

Coloca-se o tabuleiro no centro da mesa, de modo a ficar ao alcance de todos os jogadores. Coloca-se o dado e as 6 peças Mundo Inalcançável próximo do tabuleiro. Atribui-se uma folha de Deus a cada jogador e colocam-se as que não forem usadas na caixa.

- 1** Coloca-se um número de Elfos igual ao número de jogadores +1 no Mundo dos Elfos $\ddot{\text{N}}$.
- 2** Coloca-se o Vanir na primeira casa da Escala de Reforços na Terra Sagrada \mathfrak{B} .
- 3** Colocam-se os 6 Inimigos nas suas posições iniciais em Asgard \mathfrak{X} .
- 4** Colocam-se as 18 cartas de Artefacto na Forja dos Anões \uparrow .
- 5** Baralham-se e colocam-se as 16 cartas de Gigante, de face para baixo, na Fortaleza de Gelo \ddagger .
- 6** Coloca-se as Valquírias na Ilha do Arco-Íris em Midgard \mathfrak{M} .
- 7** Coloca-se a peça Ilha Submersa na Ilha Negra em Midgard \mathfrak{M} .
- 8** Colocam-se 12 Gigantes de Fogo no Reino de Fogo \mathfrak{L} .
- 9** Colocam-se 5 Vikings no Mundo dos Mortos \mathfrak{H} .
- 10** Prepara-se o baralho de cartas de Inimigo correspondente à dificuldade pretendida.
- 11** Preparam-se os sacos do seguinte modo:



NÍVEL DE DIFICULDADE

É possível variar o nível de dificuldade do jogo conforme se deseje.

As 42 cartas de Inimigo são um bom baralho inicial num jogo introdutório (nível fácil). Algumas cartas Especiais tornam o jogo mais difícil:

As cartas Inimigo Enfurecido fazem com que um Inimigo avance 2 casas em vez de 1 (se possível). O efeito do Inimigo respectivo é aplicado apenas uma vez, depois do seu movimento. De acordo com o nível de dificuldade escolhido, substituem-se 1 a 6 cartas de Inimigo pelas cartas apropriadas de Inimigo Enfurecido, de modo a que o baralho ainda contenha 42 cartas.

As cartas Ragnarök fazem com que vários Inimigos avancem 1 casa ao mesmo tempo. O efeito dos Inimigos não é aplicado para estas cartas. Quando se pretende um jogo ainda mais difícil, adiciona-se uma ou mais cartas de Ragnarök às 42 cartas de Inimigo. É aconselhado distribuir as cartas Especiais de forma equilibrada no baralho. Para tal, divide-se o baralho num número de pilhas igual ao número de cartas Especiais a adicionar. Colocam-se as cartas Especiais no topo de cada pilha, baralha-se cada pilha e juntam-se para formar o baralho.

O número de jogadores também tem influência no nível de dificuldade: quantos mais jogadores, mais difícil é o jogo.



ACÇÕES EM YGGDRASIL



Atrás do muro espesso
Inimigos e guerreiros caem
Mas todos nós podemos ver lá atrás
Odin na sua cadeira rochosa.

ASGARD

Em Asgard, os Deuses combatem os Inimigos e tentam fazê-los recuar. Esse é o principal enredo do jogo.

A força de combate dos Inimigos varia de acordo com a área onde eles se encontram.

COMBATE

- Escolhe-se um adversário de entre os 6 Inimigos ou os Gigantes.
- Coloca-se um número à escolha de Vikings do seu próprio stock (é possível colocar nenhum) no Mundo dos Mortos (H).
- Lança-se o dado.
- Adiciona-se o número de ícones de martelo obtidos ao número de Vikings descartados.
- Se necessário, adiciona-se ao resultado o bônus do Artefacto correspondente ao Inimigo alvo. Não existe Artefacto correspondente aos Gigantes.
- Coloca-se um número à escolha de Elfos do seu próprio stock (é possível colocar nenhum) no Mundo dos Elfos (F).
- Adiciona-se ao resultado mencionado acima o número de Elfos descartados.
- Se o resultado for igual ou maior que a força de combate do Inimigo escolhido, o Deus vence o combate; se for inferior, o Deus perde.



Se o Deus vencer o combate, o Inimigo recua (para a esquerda). Nunca se aplica o efeito de um Inimigo quando ele recua.

Se o Deus perder, nada acontece.



Nas ilhas dos sete mares
Um fardo pesado para as Valquírias,
Em honra dos Deuses da guerra,
Terá de ser pago em breve pelo homem.

MIDGARD

Em Midgard, os Deuses, graças às Valquírias, vêm e levam os Vikings que são úteis em combate.

1. Se o jogador quiser, move as Valquírias

O jogador pode mover as Valquírias de uma ilha para outra ilha adjacente. Isto é possível mesmo que a ilha de partida ou de destino esteja submersa.

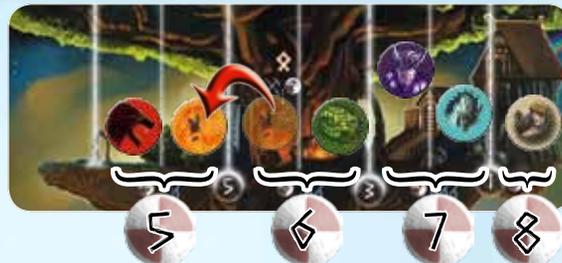
2. Depois procura por almas de Vikings na ilha onde as Valquírias estão.

Uma vez por turno, o jogador pode recolher almas na ilha onde as Valquírias estão situadas, desde que a ilha não esteja submersa. O local inicial das Valquírias é a Ilha do Arco-Íris; nenhuma procura pode ser realizada nessa ilha.

Procurar por almas consiste em tirar 3 marcadores do saco correspondente à ilha onde as Valquírias se encontram. Se houver menos de 3 marcadores no saco, o jogador tira todos os existentes.

O jogador fica com os Vikings que tirou do saco e devolve todos os Gigantes de Fogo que tenha tirado, de volta para o mesmo saco.

Nota: Não é proibido verificar o conteúdo dos sacos durante o jogo; contudo, quanto menos isso se fizer, mais desafiante será o jogo, e mais serão os jogadores merecedores de vencer.



Por exemplo, Hel tem uma força de combate de 8, Jörmungand e Loki de 7, Nidhógg de 6 e Fenrir de 5. A força de combate de Surt era 6. Quando ele perde um combate, ele recua uma casa (para a esquerda). A sua força de combate decresce para 5.



Por exemplo, Odin está a combater com Surt que tem uma força de combate de 6. Odin descarta 2 Vikings e lança o dado (resultado 2). Assim a sua força é 2+2=4. Ele adiciona o bônus do seu Artefacto e descarta 1 Elfo. A sua força é agora de 4+1+1=6. A sua força iguala a força de combate de Surt, por isso Odin vence o combate.



As Valquírias podem ser movidas na direção da Ilha Branca ou da Ilha Verde que está submersa. Elas podem também manter-se na Ilha Azul.



Odin pega no saco verde que corresponde à ilha onde as Valquírias se encontram. Ele tira 3 marcadores: 2 Vikings e 1 Gigante de Fogo. Ele fica com os 2 Vikings e devolve o Gigante de Fogo ao saco verde.

AÇÕES EM YGGDRASIL



*Na sombra das rochas,
Os anões preparam os seus povos.
Para a batalha final eles constroem
Armas com a sua habilidade única.*

FORJA DOS ANÕES

Nidavellir

Os Anões fornecem os Deuses com Artefactos que lhes dão um bônus durante o combate. Este bônus permanente não pode ser ignorado.

O jogador recebe um Artefacto de Nível 1 à sua escolha da Forja dos Anões

ou

Devolve um Artefacto de Nível 1 ou 2 à Forja dos Anões, de modo a receber o Artefacto de Nível imediatamente superior. Estes dois Artefactos têm de atingir o mesmo Inimigo. De notar que o efeito dos Artefactos é válido a partir do momento em que forem recebidos.

Um jogador pode ter vários Artefactos **diferentes**. Jogadores diferentes podem ter o mesmo Artefacto, com um nível diferente.



*Odin devolve o Anel de nível 2 e recebe o Anel de nível 3.
A partir de agora, ele tem um bônus permanente de +3 em combate contra Hel.*



*À chamada de Frey
A força da natureza desperta,
Uma gloriosa luz brilha,
Os Elfos vão para a guerra.*

MUNDO DOS ELFOS

Alfheim

Os Elfos permitem aos Deuses contrabalançar um mau resultado no dado durante o combate.

O jogador recebe um Elfo do Mundo dos Elfos.

Esta ação não pode ser realizada se não existirem mais Elfos neste Mundo.



*A partir da casa do Dragão,
Um terrível veneno flui
Que os deuses devem neutralizar
Caso contrário eles poderão trespassar.*

MUNDO DA ESCURIDÃO

Niflheim

As trocas permitem aos Deuses salvarem-se de uma situação crítica.

O jogador recebe, dá, ou troca Elfos e/ou Vikings com um outro jogador.



Odin dá 2 Vikings e 1 Elfo a Freyja.



*Aqueles que morreram em desdém
Em breve juntar-se-ão à terra de Hel.
Eles perderam todas as suas ilusões
E perecerão nas suas masmorras.*

MUNDO DOS MORTOS

Helheim

Os Deuses podem gerir os conteúdos dos sacos. Uma boa gestão dos sacos é um requisito para a vitória.

O jogador adiciona, a um saco à sua escolha, 5 Vikings provenientes do Mundo dos Mortos. Se existirem menos de 5 Vikings, ele adiciona os disponíveis.



*Seguindo a ordem de Surt,
O chicote de fogo dos Deuses
Irá devorar tudo no seu caminho,
Incontrolável é a sua ira.*

REINO DE FOGO

Muspellheim

Os Deuses podem retirar Gigantes de Fogo dos sacos. Esta é outra forma de gerir os sacos.

O jogador tira 5 marcadores de um saco à sua escolha. Se existirem menos de 5 marcadores no saco, ele tira todos os existentes. Os Gigantes de Fogo que saírem do saco são colocados no Reino de Fogo. Os Vikings que saírem são devolvidos ao mesmo saco.



De entre os 5 marcadores, saíram 3 Gigantes de Fogo: eles são colocados no Reino de Fogo. Os Vikings são devolvidos ao saco.

AÇÕES EM YGGDRASIL



*Na neve, geada e gelo,
Gigantes vivem em vício,
Na sua fortaleza de Uggard,
Eles deleitam-se com o ódio dos Deuses.*

FORTALEZA DE GELO

Jötunheim

Os Gigantes aparecem graças ao poder de Loki. Eles restringem as ações dos Deuses. Lutar contra eles poderá ser necessário. Para além disso, os Gigantes derrotados podem ser combinados para ativar o poder de uma Runa.

O jogador luta contra um Gigante ativo (ver Loki) ou o Gigante do topo da pilha que está face para baixo, sem virá-lo para cima. A força de combate de qualquer Gigante é de 3. (Ver o capítulo «COMBATE»)

Se o jogador vencer o combate, o Gigante é descartado de face para cima junto ao tabuleiro e o seu efeito deixa de estar ativo. Os Deuses partilham a pilha de Gigantes descartados.

Se o jogador perder, o Gigante permanece na pilha de face para baixo se tiver sido aí onde foi atacado ou, se estava ativo (face para cima), ele permanece ativo.

Quando 4 Gigantes correspondentes à mesma Runa tiverem sido derrotados, o Deus ativo aplica imediatamente o efeito dessa Runa.



Odin está a combater o Gigante Gialp que previne os Deuses de realizar ações no Reino de Fogo. Ele vence o combate com uma força de 3. Ele descarta Gialp que tem a terceira parte da Runa Daeg. Com a derrota de Gialp, o Reino de Fogo está de novo acessível.

PODERES DAS RUNAS



Runa Sigel: Tiram-se até 15 Vikings do Mundo dos Mortos e distribuem-se pelos jogadores como se queira.



Runa Daeg: Durante os próximos 3 turnos, os Deuses não tiram cartas de Inimigo do baralho.



Runa Mann: Recua-se um marcador de Inimigo 3 casas.



Runa Tiwaz: Recuam-se 3 marcadores de Inimigo 1 casa.

EFEITOS DOS GIGANTES



Impede os Deuses de mover as Valquírias para a ilha submersa (mas não de lá saírem). Vira-se a peça de Ilha Submersa para o lado com o remoinho quando este Gigante está ativo.



Cancela todos os poderes dos Deuses.



Impede os Deuses de realizar qualquer ação no mundo alvo (colocar a peça Mundo Inalcançável no mundo correspondente como um lembrete).



Impede os Deuses de rolar o dado durante os combates. Apenas a força de Vikings, Artefactos e Elfos são considerados.



Adiciona 1 à força de combate do Inimigo indicado (virar o marcador desse Inimigo para o lado +1 como um lembrete) ou aos Gigantes.



*Depois da guerra dos Vanir
Todos os prisioneiros foram enforcados
Ajuda tem agora de ser trazida
Para os Æsir que eles uma vez lutaram.*

TERRA SAGRADA

Vanaheim

Os Vanir dão aos Deuses uma forma de capitalizar as suas ações de modo a terem o que precisam no momento certo.

O jogador avança os Vanir uma casa na escala de Reforços.

ou

Coloca os Vanir de volta na primeira casa da escala e aplica o efeito indicado na casa onde os Vanir se encontravam ou em qualquer outra à sua esquerda.



Por exemplo, o Deus ativo pode colocar os Vanir na primeira casa e, ou tirar 2 Vikings ou mover as Valquírias. Caso contrário, ele pode avançar os Vanir uma casa: outro Deus terá a possibilidade de usar a sua ação para aplicar os efeitos correspondentes à sua nova posição.



Movem-se as Valquírias para uma ilha adjacente sem procurar por almas. Mover para uma ilha com remoinho não é permitido.



Tiram-se 2 Vikings diretamente do Mundo dos Mortos.



Rearranjam-se as 6 primeiras cartas no topo do baralho de Inimigos.



Recua-se um Inimigo uma casa em Asgard.



Descarta-se um Gigante à sua escolha da pilha de Gigantes sem lutar contra ele, e depois baralha-se essa pilha.

EFEITOS DOS INIMIGOS

No início de cada turno, quando um jogador tira uma carta de Inimigo do baralho, ele avança o marcador respectivo para a casa seguinte (à direita). O efeito do Inimigo é aplicado. O seu poder é determinado pela área a que ele acaba de chegar.

De notar que a última casa (residência de Odin) não ativa o efeito do Inimigo mas pode levar à derrota dos Deuses.

O poder do efeito é simbolizado pelo símbolo .

Assim que o efeito da carta de Inimigo tiver sido aplicado, a carta deve ser colocada na pilha de descarte.



Estas 8 casas estão divididas em 5 áreas de 1, 2, 2, 2 e 1 casa respectivamente.

Por exemplo, o jogador tira a carta de Inimigo de Hel.
● seu marcador avança para a casa seguinte.
● seu efeito é aplicado com um poder de 2.



*Uma gigante deu-me à luz,
Mas em Helheim, eu fui logo rejeitada.
Aqueles que morreram nas suas camas de palha
Irão acabar nestas entranhas escuras.
Com as suas unhas, Naglfár eu construo,
Este navio medonho amaldiçoado,
Pronto para sair para Yggdrasil.*

HEL

Hel, a Deusa dos Mortos, esvazia os sacos de Vikings para levá-los para o Mundo dos Mortos.

Lança-se o dado.

A cor obtida refere-se a um saco de Ilha. Desse saco, tira-se um número de Vikings igual ao poder do efeito na área de chegada de Hel.

Colocam-se no Mundo dos Mortos os marcadores que foram tirados.

Se não houver Vikings suficientes no saco, tiram-se todos os restantes.



O Dado indica o saco verde. Hel encontra-se na quarta casa, um pouco além do muro de Asgard. Nesta área, o poder dos efeitos dos Inimigos é 2. Assim, o Deus ativo remove 2 Vikings do saco verde.



*Com a chama mais devoradora,
Com a sombra mais sufocante,
Satindo de para além do sol
Eu levo à guerra as crianças de Muspell.
Os meus passos fazem Bifrost colapsar,
A minha espada aprisiona a árvore do mundo,
Em breve reduzindo a cinzas Yggdrasil.*

SURT

Surt leva os Gigantes de Fogo a atacar Midgard. Ele polui os sacos com marcadores de Gigantes de Fogo.

Lança-se o dado.

A partir do Reino de Fogo, tiram-se Gigantes de Fogo em número igual ao poder do efeito na área de chegada de Surt.

Colocam-se estes marcadores no saco de cor igual à obtida no dado.

Se não houver Gigantes de Fogo suficientes no Reino de Fogo, tiram-se todos os existentes.



O Dado indica o saco azul. Surt encontra-se na quinta casa, em frente à porta de Valhalla: o poder do seu efeito é 2. O Deus ativo coloca 2 Gigantes de Fogo no saco azul.



*Atirado ao mar de Midgard,
Eu sou o pai do remoinho.
Eu tornei-me numa serpente poderosa
E sou o mestre dos lagos.
A fúria do meu coração é interminável
Ninguém pode confrontar a minha força
Eu irei em breve esmagar Yggdrasil.*

JÖRMUNGAND

Jörmungand bloqueia os planos dos Deuses em Midgard. Ele impede-os de procurar por almas em uma das quatro ilhas. Para além disso, ele empurra as Valquírias para a Ilha do Arco-Íris.

Lança-se o dado.

Coloca-se o marcador de Ilha Submersa na Ilha de Midgard indicada pela cor do dado. Põem-se as Valquírias novamente na Ilha do Arco-Íris.

O efeito de Jörmungand não é dependente do seu poder.



EFEITOS DOS INIMIGOS



Conhecido como um irmão pelos Deuses
Entre eles eu semeio a discórdia.
Mestre das palavras e trapaças
Eu às vezes sorrio para o meu exército
Mas embora eu pareça arrepender-me
O meu arco temível acabei de curvar
Em direção à árvore do mundo Yggdrasil.

LOKI



Loki, o traidor, chama os Gigantes a espalharem o pânico em Yggdrasil.

Tira-se um número de cartas de Gigante igual ao poder do efeito na área de chegada de Loki.

Colocam-se estas cartas, de face para cima, junto à Fortaleza de Gelo. Estes Gigantes tornam-se ativos, o que significa que os seus efeitos aplicam-se imediatamente e duram enquanto estiverem em jogo.

Se não houverem cartas de Gigante suficientes na Fortaleza de Gelo, colocam-se em jogo todos os Gigantes disponíveis.

Loki move-se para a terceira casa, em frente ao muro de Asgard. O poder do seu efeito ainda é de 1. Uma carta de Gigante é tirada e colocada junto à Fortaleza de Gelo. Ele é Gialp: de agora em diante, os Deuses não podem realizar ações respeitantes ao Reino de Fogo até que Gialp seja derrotado.



Em Niflheim, os corpos dos traidores,
São uma requintada iguaria.
A águia solar é minha inimiga.
Na terceira raiz eu alimento,
Torturando a árvore do mundo.
O veneno contido nos meus dentes,
Irá em breve envenenar Yggdrasil.

NIDHÖGG



Nidhogg acelera o jogo. Ele arrasta um Inimigo. Cuidado, este efeito pode ser trágico!

Avança-se uma casa para a direita o Inimigo que esteja mais atrás (pode até ser Nidhogg), sem aplicar o seu efeito.

Se vários Inimigos estiverem nessa posição, os Deuses escolhem qual deles irão fazer avançar. O efeito de Nidhogg não é dependente do seu poder.

Nidhogg arrasta Surt, que era o Inimigo que estava mais atrás.



Confrontados pelo seu medo mais profundo
Os Deuses fizeram-me seu prisioneiro.
Mas nenhuma corrente pode parar-me,
Apenas Gleipnir poderia controlar-me.
Esses anos acabaram eu confesso,
A ira que eles tentaram suprimir,
Está prestes a consumir Yggdrasil.

FENRIR



Fenrir faz com que os Deuses desperdicem as suas ações. Ele é um Inimigo formidável. Não o deixem avançar muito!

Quando um jogador tira Fenrir do baralho, ele não tem escolha: ele **tem**, com as suas ações, de tentar acalmá-lo antes de realizar quaisquer outras ações. **Cada nova tentativa é considerada como uma ação.**

De modo a acalmá-lo, o jogador tem de rolar o dado e obter um dos seguintes resultados:

- , ou se o poder atual de Fenrir é .
- ou se o poder atual de Fenrir é .
- se o poder atual de Fenrir é .

Quando Fenrir é acalmado, o Deus ativo pode realizar as ações restantes que tenha; mas enquanto estiver zangado, é impossível realizar qualquer outra ação. Se Fenrir ainda está zangado depois de ter gasto as suas ações, o próximo Deus terá também de tentar acalmá-lo (depois de tirar uma carta de Inimigo do baralho e aplicar os seus efeitos). Se sair uma nova carta de Fenrir enquanto ele estiver zangado, o seu marcador avança mas o seu efeito não é de novo aplicado. A nova carta de Fenrir é colocada na pilha de descarte. O Deus ativo tenta então acalmá-lo de acordo com o poder atual.

Odin tirou Fenrir, o qual avança uma casa e passa pelo muro de Asgard: o seu poder é de 2. Por forma a acalmá-lo, Odin rola o dado:

Primeira ação: resultado : preto : ele tem de tentar novamente.

Segunda ação: resultado : verde : ele tem de tentar novamente.

Terceira ação: resultado : verde : ele falha novamente. O seu turno termina.

O jogador seguinte, Thor, tira uma carta de Inimigo: Surt. Ele avança o marcador de Surt e aplica o seu efeito. A sua primeira ação tem de ser tentar acalmar Fenrir. Ele rola o dado. Resultado: branco - Fenrir é acalmado. Thor pode realizar as suas 2 ações restantes.

PODERES DOS DEUSES



ODIN

Tira 2 cartas de Inimigo do baralho em vez de uma, escolhe qual quer jogar e coloca a outra por cima ou por baixo do baralho.

*Rei dos Deuses, você é um guerreiro,
Por você, heróis morrem com honra.
Para tornar-se astuto e sábio,
A Mimir, deu um dos seus olhos.*



THOR

Tem um bônus permanente de +1 em combate.

*Filho de Odin, a sua força é colossal
Mas você também é ágil.
Contra você, os gigantes estão avisados,
Você protege o povo de Midgard.*



FREY

Pode realizar 4 ações durante o seu turno (em vez de 3), mas todas elas continuam a ter de ser realizadas em mundos diferentes.

*Você é um Vanir e por amor
Optou por desistir da sua espada.
Por mímica que tenha sido feita,
Você pode trespassar sem esta lâmina.*



HEIMDALL

Pode tirar 4 marcadores em vez de 3 quando procura por almas.

*Guardião da Ponte Bifrost
Você tem os sentidos bem alerta
E quando o chifre Gjallarhorn você sopra
Abaixo pode Asgard ter de se curvar.*



TYR

Pode rolar o dado duas vezes e escolher um dos resultados em qualquer situação.

*Irmão de Odin, o seu julgamento é temido,
Sem um braço você aparece,
Para superar a ira do lobo,
Só você não mudou de caminho.*



FREYJA

Pode realizar 2 das suas 3 ações no mesmo mundo.

*Primeira das Valquírias,
Você rege o céu dos guerreiros.
Com o seu colar e o seu manto,
Você pode matar num só golpe.*

Dado cada Deus ter um poder diferente, o nível de dificuldade do jogo pode variar de acordo com os Deuses em jogo e com a ordem de turno. Deste modo, existe um grande número de configurações possíveis.

AGRADECIMENTOS

Os autores gostariam de agradecer calorosamente a todas as pessoas que testaram o jogo, sem as quais o mesmo nunca teria sido publicado, mas também a Emmanuel, Charlotte, Gwendal, Pauline, Jens...

Eles agradecem também às suas famílias pelo seu entusiasmo e paciência.

Finalmente, um agradecimento especial a Pierô pelas suas ilustrações e preciosas sugestões desde o início do projeto, a toda a equipa da Repos Prod pelas suas análises, a Bruno Faidutti e a François Haffner pelo seu apoio.

CRÉDITOS

Autores: Cédric Lefebvre
& Fabrice Rabellino

Ilustrações: Pierô
& Gwendal Le Roux

Tradução : Hélio Andrade

Em breve disponível no iPad.



© 2011 Z-MAN Games, Inc.

64 Prince Road, Mahopac, NY 10541. U.S.A.

Para atendimento ao cliente por favor
contacte zman@zmangames.com

Para mais bons jogos, visite www.zmangames.com



Ludonaute © 2011 Ludonaute

11 A rue des Pivettes 13800 Istres France
contact@ludonaute.fr - www.ludonaute.fr

www.yggdrasil.ludonaute.fr