



YGGDRASIL



Yggdrasil, « el corcel terrible », un árbol de ceniza cósmico que contiene los nueve mundos, está en peligro. El Ragnarök se aproxima, tú, poderoso entre los Æsir y los Dioses Vanir, tienes que afrontar el avance implacable de las Fuerzas Malvadas. Tú debes sacrificar todo para impedir que el Mal destruya Yggdrasil. La última batalla, predicha desde el inicio de los tiempos comienza ahora. Su único objetivo es rechazar las fuerzas del mal para que el Yggdrasil sobreviva en este universo en guerra.

FUNCIONAMIENTO DEL JUEGO

Yggdrasil es un juego cooperativo. Jugaremos el rol de un Dios donde debes, con los otros jugadores parar el avance de las fuerzas malignas en Asgard.



NIDHÖGG



SURT



JÖRMUNGAND



FENRIR



HIEL



LOKI

Los Dioses juegan alternativamente, en sentido horario, hasta el final del juego. Durante su turno, el Dios activo podrá:

1) COGER UNA CARTA DE ENEMIGO

Cuando una carta de Enemigo es revelada, su contador avanza una casilla (hacia la derecha) en Asgard. Ahora se aplica el efecto del Enemigo.



La carta revelada ha sido Hela, su contador se mueve hacia delante a su siguiente espacio.

2) HACER TRES DIFERENTES ACCIONES

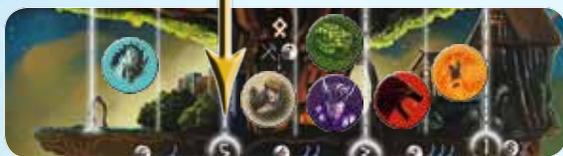
El Dios activo realiza tres acciones **diferentes** de entre las 9 disponibles. Cada acción corresponde a uno de los mundos de Yggdrasil.

FINAL DEL JUEGO

FRACASO

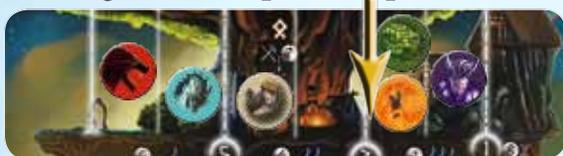
Los Dioses pierden inmediatamente al final del turno del Dios si ocurre una de las siguientes condiciones:

- Hay 5 Enemigos o más después del muro de Asgard.



Surt, Fenrir, Nidhogg, Loki y Hela están después del muro de Asgard.

- Hay 3 Enemigos o más después de la puerta de Valhalla.



Surt, Nidhogg y Loki están después de la puerta de Valhalla.

- Hay un Enemigo en la Residencia de Odin.



Surt está en la Residencia de Odin.

VICTORIA

En cambio, los Dioses ganan el juego si consiguen descartar todas las cartas de Enemigo y ninguna de las condiciones citadas anteriormente ha tenido lugar (después de que el Dios activo haya aplicado el efecto de la última carta de Enemigo y haya realizado sus acciones).

La noche del "Destino de los Dioses", los Dioses tendrán que pelear para la supervivencia del mundo árbol. Una flecha incrustada en el corazón del Dios amado anunciará el comienzo del Ragnarök.

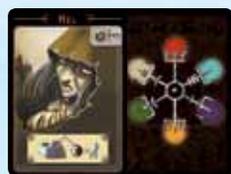
Por tres largos años, el invierno terrible, rabiará. Los lobos Hati y Skoll cogerán y devorarán el Sol y la Luna. Fenrir romperá sus cadenas mientras Loki se escapará del tormento. Jörmungand se elevará encima de Midgard mientras Naglfar, el cubo de uñas, se pondrá en marcha.

Entonces será cuando la última lucha entre Dioses y sus Enemigos comience. De las cenizas de este cataclismo, Yggdrasil se elevará.

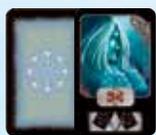
CONTENIDO Y PREPARACION DEL JUEGO



1 Tablero



42 cartas de Enemigo



16 Cartas de Gigantes



18 cartas de Artefactos



4 bolsas de lino



10 cartas Especiales



1 loseta de Isla Sumergida



1 Valquiria + base plástica



6 losetas de Mundo Inalcanzable



1 dado



6 Tarjetas de dioses



47 Vikingos



42 Guardianes de Fuego



1 Vanir 8 Elfos



6 Enemigos

Pon el tablero en el medio de la mesa, para que todos los jugadores puedan fácilmente alcanzarlo. Coloca el dado y las 6 losetas de mundo inalcanzable próximo al tablero. Reparte las hojas de Dioses entre los jugadores y devuelve a la caja las que no vayas a jugar.

- 1** Coloca un número de Elfos igual al número de jugadores +1 en el Mundo de los Elfos ♫.
- 2** Coloca a Vanir en el primer espacio de la Escala de Refuerzo en la Tierra Sagrada ♪.
- 3** Coloca los 6 Enemigos en su posición inicial en Asgard ✕.
- 4** Coloca las 18 cartas de Artefacto en la Forja Enana ↑.
- 5** Baraja y coloca las 16 cartas de Gigante bocabajo en la Fortaleza de Hielo †.
- 6** Coloca a las Valquirias en la Isla del Arcoiris en Midgard. ♯.
- 7** Coloca las Islas Sumergidas en la Isla Negra en Midgard ♯.
- 8** Coloca 12 Gigantes de Fuego en el Reino del Fuego ⚡.
- 9** Coloca 5 Vikingos en el Mundo de los Muertos ♯.
- 10** Prepara las 42 cartas de Enemigo correspondiendo a la dificultad que quieras.
- 11** 1. Prepara las bolsas como sigue :



NIVEL DE DIFICULTAD

Es posible variar la dificultad del juego a tu antojo.

Las 42 cartas de Enemigo son un buen mazo para empezar en un juego introductorio (Dificultad Fácil).

Las Cartas de Enemigo Enfadado (1 por Enemigo) hacen que un enemigo mueva 2 espacios en vez de uno.

Dependiendo del nivel de dificultad que quieras, reemplaza de uno a seis cartas de enemigos por las cartas de Enemigo Enfadado para que el mazo siga siendo 42 cartas.

Las cartas de Ragnarök hacen que varios Enemigos se muevan un espacio a la misma vez. Cuando quieras más dificultad en tu competición, añade una o varias cartas de Ragnarök a las 42 cartas.

Te recomendamos que distribuyas las cartas Especiales equitativamente en el mazo. Para esto, divide el mazo en un número de pilas igual al número de cartas Especiales que queramos insertar. Añade una carta en la parte superior de cada pila, baraja cada pila y reforma el mazo.

El número de jugadores también tiene importancia en el nivel de dificultad : cuantos más jugadores participan mayor debería ser la dificultad del juego.

ACCIONES EN YGGDRASIL



*Detrás de la gruesa pared
Enemigos y guerreros caen
Pero todos podemos ver detrás de allí
A Odín sobre su silla rocosa.*

ASGARD

En Asgard, los Dioses luchan contra los Enemigos e intentan hacerlos retroceder. Ese es el principal argumento del juego.

Las fuerzas de combate de los Enemigos varían de acuerdo al área donde están localizados.

COMBATE

- Elige a tu oponente de entre los 6 Enemigos o Gigantes.
- Coloca un número de Vikingos de tu elección de tu propio stock (es posible no colocar Vikingos) en el Mundo de los Muertos \mathbb{N} .
- Lanza el dado.
- Añade el número de iconos de martillo sacados en el dado al número de Vikingos descartados.
- Si es necesario, añade al resultado la puntuación del arma correspondiente al enemigo seleccionado.
- Coloca un número de Elfos de tu elección de tu propio stock (es posible no colocar Elfos) en el Mundo de los Elfos \mathbb{F} .
- Añade al resultado mencionado antes el número de Elfos descartados.
- Si el resultado es igual o mayor que las fuerzas de combate de los Enemigos elegidos, ganas el combate; si es menor, pierdes.



Si el Dios gana el combate, el Enemigo retrocede (hacia la izquierda). Nunca apliques el efecto de un Enemigo cuando ha retrocedido.

Si el Dios pierde, no pasa nada.



Por ejemplo, Hela tiene fuerza de combate 8, Jörmungand y Loki de 7, Nidhögg de 6 y Fenrir de 5. La fuerza de combate de Surt era 6. Cuando pierde el combate, retrocede un espacio (hacia la izquierda). Su fuerza de combate decrece a 5.



Por ejemplo, Odín está peleando contra Surt que tiene una fuerza de combate 6. Odín usará 2 Vikingos y lanza el dado (resultado 2). Con lo que tiene una fuerza de $2+2=4$. Él añade su bono del arma $+1$ y usa 1 Elfo. Su fuerza es $4+1+1=6$. Su fuerza es igual a la fuerza de combate de Surt. Por lo que Odín gana.



*En las islas de los siete mares
Un pesado peaje para las Valquirias
En honor de los Dioses guerreros
Pronto tendrá que ser pagado por el
hombre*

MIDGARD

En Midgard, los Dioses, gracias a las Valquirias, pueden coger los Vikingos que les serán útiles en combate.

1. Si quieres, mueve las Valquirias

Puedes mover las Valquirias hacia delante de una isla a otra adyacente. Esto es posible incluso si la isla de llegada o la isla inicial esta sumergida.

2. Luego mira las almas de los vikingos en la isla donde están las Valquirias.

Una vez en tu turno, puedes traer almas de la isla donde están situadas las Valquirias, teniendo en cuenta que la isla no está sumergida. El punto de inicio de las Valquirias es la Isla del Arcoiris. No se puede realizar ninguna búsqueda en esta isla.

La búsqueda de almas consiste en coger 3 contadores de la bolsa correspondiente a la isla donde están situadas las Valquirias. Si hay menos de 3 contadores en la bolsa, el jugador coge todos los contadores restantes

El Dios activo mantiene los Vikingos que ha cogido de la bolsa y devuelve cualquier Gigante de Fuego que le saliera de nuevo a la bolsa.



Las Valquirias pueden moverse hacia la Isla Blanca o la Isla Verde la cual está sumergida. Incluso puede permanecer en la Isla Azul.



Odín coge de la bolsa verde que corresponde a las islas donde están las Valquirias. Toma 3 contadores: 2 Vikingos y 1 gigante de Fuego. Él mantendrá los 2 Vikingos y devolverá los Gigantes de Fuego a la bolsa verde.

ACCIONES EN YGGDRASIL



*En la sombra de las rocas,
Los enanos preparan su gente.
Para la batalla final ellos construyen
Armas con su habilidad única.*

FORJA ENANA

Nidavellir

Los Enanos aprovisionan a los Dioses con armas que les aportan un bono durante el combate. Este bono permanente no puede ser negado.

Toma un Arma de Nivel 1 de tu elección en Nidavellir

o

Pon un Arma de Nivel 1 ó 2 de vuelta en la Forja Enana para así coger un arma con un nivel inmediatamente superior. Esas dos Armas tienen que golpear al mismo Enemigo. Deberías tener en cuenta que el efecto de las Armas se aplica tan pronto son tomadas.



Odín devuelve su Anillo de nivel 2 y obtiene el Anillo de nivel 3. Desde ahora, el tiene el bono permanente de +3 contra Hela durante sus combates.



*Sobre la llamada de Frey
La fuerza de la naturaleza se despierta,
Una gloriosa luz brilla,
Los Elfos van a la guerra.*

MUNDO DE LOS ELFOS

Alfheim

Los Elfos permiten a los Dioses arreglar un mal resultado del dado durante el combate.

Toma un Elfro del Mundo de los Elfos.

Esta acción no se puede realizar si no hay mas Elfos en este Mundo.



*De la casa del Dragón,
Un veneno horrible fluye
Que los Dioses deben neutralizar
o ellos pueden quebrantar.*

MUNDO DE LA OSCURIDAD

Niflheim

Los cambios permiten a los Dioses salvarles de situaciones críticas.

Puedes tomar, dar o cambiar Elfos y/o Vikingos sólo con otro Dios.



Odín da 2 Vikingos y un Elfo a Freyja.



*Aquellos muertos en desdén
Pronto se unirán a la tierra de Hel.
Ellos han perdido todas sus ilusiones
Y fallecerán en sus mazmorras.*

MUNDO DE LOS MUERTOS

Helheim

Los Dioses pueden manejar el contenido de las bolsas. Un buen manejo de las bolsas es requerido para la victoria.

Añade a la bolsa de la Isla de tu elección 5 Vikingos que tomes del Mundo de los Muertos. Si hay menos de 5 Vikingos, añade los que estén disponibles.



*Siguiendo la orden de Surt,
El látigo de fuego de los Dioses
Devorará todo en su camino,
Incontrolable es su ira.*

REINO DEL FUEGO

Muspellheim

Los Dioses pueden limpiar una bolsa de los Gigantes de Fuego. Esa es otra forma de manejar las bolsas.

Toma 5 contadores fuera de la bolsa de la Isla de tu elección. Si hay menos de 5 contadores, toma todos los que queden. Coloca los Gigantes de Fuego que hayan salido en el Reino del Fuego y devuelve a la bolsa los Vikingos.



De los 5 contadores, 3 Gigantes de Fuego fueron tomados; éstos son colocados en el Reino del Fuego. Los Vikingos se devuelven a la bolsa.

ACCIONES EN YGGDRASIL



*En la nieve, tormenta e hielo,
Los gigantes viven en el vicio,
En su fortaleza de Utgard,
Ellos se deleitan en el odio de Dioses.*

FORTALEZA DE HIELO

Jötunheim

Los Gigantes aparecen gracias al poder de Loki. Ellos restringen las acciones de los Dioses. Combatirlos se convierte en una necesidad. Además, los Gigantes derrotados pueden ser combinados para activar el poder de una Runa.

Los Gigantes aparecen gracias al poder de Loki. Ellos restringen las acciones de los Dioses. Combatirlos se convierte en una necesidad. Además, los Gigantes derrotados pueden ser combinados para activar el poder de una Runa.

Se puede luchar contra un Gigante activo (ver Loki) o contra el Gigante superior de la pila que está bocabajo sin darle la vuelta. La fuerza de combate de cualquier Gigante es 3. (Mirar el capítulo Combate).

Si el Dios gana el combate, el Gigante es colocado boca arriba al lado del tablero (pero su efecto no está activo). Si el Dios pierde, el Gigante permanece bocabajo en la pila de donde vino o, si estaba activo, continua activo.

Cuando 4 Gigantes que corresponden a la misma Runa han sido derrotados, el Dios activo inmediatamente aplica el efecto de la Runa correspondiente.



Odín esta luchando contra el Gigante Gialp el cual previene que los dioses realicen la acción del Reino del Fuego. El gana el combate con una fuerza de 3. El descarta Gialp el cual ya tiene la tercera parte de la Runa Daeg. Con la derrota de Gialp, el Reino del Fuego ya es accesible de nuevo.

PODERES DE LAS RUNAS



Runa Sigel : Toma hasta 15 Vikingos del Mundo de los Muertos y repártelos entre los Dioses como quieras.



Runa Dæg : Durante los próximos 3 turnos, los Dioses no revelarán ninguna carta de Enemigo del Mazo



Runa Mann : Mueve un marcador de Enemigo 3 espacios hacia atrás.



Runa Tiwaz : Mueve 3 marcadores de Enemigo un espacio hacia atrás.

EFECTOS DE LOS GIGANTES



Previene que los Dioses puedan cruzar las Valquirias a través de la Isla Sumergida. Dale la vuelta a la loseta de la Isla Sumergida cuando el Gigante esté activo.



Cancela cualquier poder de los Dioses.



Previene que los Dioses puedan hacer una acción del mundo objetivo (coloca una loseta de Mundo Inalcanzable en el correspondiente mundo como recordatorio).



Previene que los Dioses puedan lanzar el dado durante los combates. Solo la fuerza de los Vikingos, Armas y Elfos será tomada en cuenta.



Añade 1 a la fuerza de combate del Enemigo indicado (dale la vuelta al marcador de Enemigo para dejar el lado de +1 como recordatorio) o Gigante.



*Después de la guerra de los Vanes
Todos los prisioneros fueron ahorcados
La ayuda ahora tiene que ser traída
Al Æsir que ellos una vez lucharon.*

TIERRA SAGRADA

Vanaheim

Vanir aporta a los Dioses una forma de capitalizar sus acciones en orden de conseguir lo que necesitan en el momento preciso.

Mueve a Vanir una casilla adelante en la escala de Reforzamiento



pon a Vanir de vuelta a la primera posición de la escala y aplica el efecto indicado en la posición donde se encontraba o en cualquiera anterior a ese efecto (hacia la izquierda)



Por ejemplo, el Dios activo puede colocar a Vanir en la primera posición y tomar 2 Vikingos o mover a las Valquirias. De otro modo, podría mover a Vanir una posición adelante; otro Dios podrá usar su acción y aplicar el efecto correspondiente a esta nueva posición.



Mueve las Valquirias una isla en Midgard sin buscar por las almas.



Toma 2 Vikingos directamente del Mundo de los Muertos.



Recoloca las 6 primeras cartas superiores del mazo de Enemigos.



Mueve un Enemigo un espacio atrás en Asgard



Descarta un Gigante de tu elección de la pila de Gigantes sin luchar contra él.

EFEECTO DE LOS ENEMIGOS

Al comienzo de cada turno, cuando un jugador toma una carta de Enemigo del mazo, adelanta su correspondiente marcador al siguiente espacio (a la derecha). El efecto de los Enemigos se aplica. Su poder se determina por el área donde acaba de llegar.

Debería notarse que el último espacio (Residencia de Odin) no dispara el Efecto de los Enemigos pero puede conducirte a la derrota de los Dioses.

El poder del efecto se simboliza por el símbolo .

Una vez el efecto de la carta de Enemigo se ha aplicado, dicha carta se puede colocar en la pila de descartes.



Estos 8 espacios están divididos en 5 áreas de 1, 2, 2, 2 y 1 espacio respectivamente.

Por Ejemplo, el jugador toma una carta de Hela:

• Su marcador se adelanta al siguiente espacio.

• Su efecto se aplica con un poder de 2.



*Una gigante me dio a vida,
Pero en Helheim, pronto fui rechazada.
Los que murieron sobre sus camas de paja
Acabarán en estas entrañas oscuras.
Con sus uñas, Naglfar lo construí,
Este barco horroroso maldito,
Esta listo de ir a Yggdrasil.*

HELA

Hela, la Diosa de la Muerte, vaciará las bolsas de sus Vikingos para llevarlos al Mundo de los Muertos.

Lanza el dado.

Su resultado se refiere a una bolsa de Isla. De la bolsa de la Isla seleccionada toma un número de Vikingo iguales al poder del efecto en el área de llegada de Hela.

Coloca los contadores que has tomado fuera en el Mundo de los Muertos. Si no hay suficientes Vikingos en la bolsa, toma los Vikingos que queden.



El dado señala la bolsa verde, Hela está situada en el cuarto espacio, más allá del muro de Asgard. En esta área, el poder del efecto de los Enemigos es 2. Entonces el Dios activo quita 2 Vikingos de la bolsa verde.



*Con la llama mas devoradora,
Con la sombra más sofocante,
Echar el cerrojo desde más allá del sol
Conduzco a la guerra a los niños de Muspell.
Mis pasos hacen el derrumbamiento de
Bifrost,
Mi espada el árbol mundial atrapa,
Pronto reduciré a ceniza Yggdrasil.*

SURT

Surt toma los Gigantes de Fuego para atacar Midgard. Contamina las bolsas con contadores de Gigantes de Fuego.

Lanza el dado.

Fuera del Reino de Fuego, toma el número de Gigantes de Fuego igual al poder del efecto del área de llegada de Surt.

Pon dichos contadores en la bolsa de la isla indicada por el dado.

Si no hay suficientes Gigantes de Fuego en el Reino del Fuego, toma todos los Gigantes de Fuego que queden.



El dado señala la bolsa azul. Surt está colocado en la quinta posición enfrente de la puerta de Valhalla: el poder del efecto es 2. El Dios activo pone dos Gigantes de Fuego en la bolsa azul.



*Lanzado en mar de Midgard,
Soy el padre de torbellino.
Me he hecho una serpiente poderosa
Y soy el amo de los lagos.
La rabia de mi corazón es infinita
Nadie puede enfrentarse a mi fuerza
Pronto aplastaré Yggdrasil.*

JÖRMUNGAND

Jörmungand impide los planes de los Dioses en Midgard. Previene que busquen las almas de una de vuestras Islas. Además él hace retroceder a las Valquirias hasta la Isla Arco iris.

Lanza el dado.

Coloca la loseta de Mundo Sumergido en la Isla de Midgard indicada por el dado.

Pon las Valquirias de nuevo en la Isla Arco Iris.

El efecto de Jörmungand no depende de su poder.



EFECTO DE LOS ENEMIGOS



*Lanzado en mar de Midgard,
Soy el padre de torbellino.
Me he hecho una serpiente poderosa
Y soy el amo de los lagos.
La rabia de mi corazón es infinita
Nadie puede enfrentarse a mi fuerza
Pronto aplastaré Yggdrasil.*

LOKI



Loki, el traidor, llama a los Gigantes para expandir el pánico en Yggdrasil.

Toma el número de cartas de Gigantes igual al poder del área de llegada donde esté Loki.

Coloca esas cartas, bocarriba, al lado de la Fortaleza de Hielo. Esos Gigantes se ponen activos, lo que significa que se aplicarán sus efectos inmediatamente y durarán mientras sigan en juego.

Si no hay suficientes cartas de Gigantes en la Fortaleza de Hielo, pon en juego los que se encuentren disponibles.

Loki se mueve al tercer espacio, en frente del muro de Asgard. El poder de su efecto es 1. Se Toma 1 carta de Gigante y se coloca al lado de la Fortaleza de Hielo. Ese es Gialp: desde ahora, los Dioses no tienen permitido hacer la acción correspondiente con el Reino del Fuego hasta que Gialp sea derrotado.



*En Niflheim, los cuerpos de los traidores,
Son una delicadeza exquisita.
El águila solar es mi enemigo.
Sobre la tercera raíz me alimento,
Torturando el árbol mundial.
El veneno contenido en mis dientes,
Pronto envenenará Yggdrasil.*

NIDHÖGG



Nidhökk acelera el juego. Él arrasta un Enemigo. ¡Cuidado! Su efecto puede ser trágico.

Mueve un Enemigo que esté más retrasado (puede ser Nidhökk) adelante un espacio a la derecha, SIN aplicar su efecto.

Si hay varios enemigos en la misma posición, los Dioses eligen cual es el que quieren mover adelante.

El efecto de Nidhökk no depende de su poder.

Nidhökk arrastra a Surt, el cual es el Enemigo que se encuentra más alejado.



*Enfrentado por su miedo más profundo
Los Dioses me hicieron su preso.
Pero ninguna cadena ha podido pararme
nunca,
Sólo Gleipnir podría controlarme.
Aquellos años son los que confieso,
La ira que ellos trataron de suprimir,
Está a punto de consumir Yggdrasil.*

FENRIR



Fenrir hace que los Dioses pierdan sus acciones. Es un Enemigo Formidable. ¡No le permitáis que se adelante demasiado !

Cuando un jugador saca a Fenrir del mazo, no tiene opciones: el **debe**, con sus acciones, tratar de calmarlo antes de usar cualquier otra acción.

Cada nuevo intento es considerado como una acción. Para calmarlo, el jugador tiene que lanzar el dado y obtener los siguientes resultados:

- ; o si su poder es .
- o si su poder es .
- si su poder es .

Cuando Fenrir se ha calmado, ya puedes hacer el resto de acciones que tienes; pero mientras continua furioso, es imposible hacer cualquier otra acción. Si Fenrir está aun furioso después de haber realizado tus acciones, el Dios siguiente deberá también tratar de calmarlo (después de haber tomado una nueva carta de Enemigo y aplicado su efecto).

Si Fenrir sale de nuevo del mazo y continua furioso, su marcador se adelanta, pero su efecto no se aplica. La nueva carta de Fenrir deberá ser colocada en la pila de descartes. El Dios activo continuará en su intento de calmarlo.

Odín ha sacado a Fenrir el cual se adelanta un espacio y pasa detrás del muro de Asgard: Su poder es 2. Para calmarlo, Odín lanza el dado:

*Primera acción: sale negro, tiene que intentarlo de nuevo
Segunda acción: sale verde, debe intentarlo de nuevo.
Tercera acción: verde; falla de nuevo, su turno acaba.*

El jugador siguiente, Thor, toma una carta de Enemigo: Surt. Él adelanta el marcador de Surt y aplica su efecto. Su primera acción debe intentar de calmar a Fenrir. Lanza el dado y sale Blanco; Fenrir se ha calmado. Thor aun puede usar las 2 acciones que le quedan..

PODERES DE LOS DIOS



ODIN

Toma 2 cartas de Enemigo del mazo en vez de una, escoge cual quiere jugar y pone la otra debajo o sobre el mazo.

*El rey de Dioses, tu eres un guerrero,
Para ti, los héroes mueren con el honor.
Para llegar a ser astuto y sabio.
A Mimir, le entregaste uno de tus ojos.*



THOR

Tiene un bono +1 permanente para el combate.

*El hijo de Odín, su fuerza es colosal
Pero tu eres ágil también.
Contra él, los gigantes son cautelosos,
Tu proteges a la gente de Midgard.*



FREY

Puede realizar 4 acciones durante su turno (en vez de 3), pero tienen que ser realizadas en mundos diferentes.

*Tu eres un Vanir y sin amor.
Decidiste dejar tu espada.
Por Miming había sido hecho,
Tu podrías aniquilar sin este filo*



HEIMDALL

Puede tomar 4 contadores en vez de 3 cuando busque almas.

*Guardián del Puente de Bifrost
Tu tienes los sentidos muy despiertos.
Y cuando soplas el cuerno Gjallarhorn
Abajo Asgard se estremece.*



TYR

Puede lanzar dos veces el dado y elegir uno de los dos resultados en cualquier situación.

*El hermano de Odín, temen su juicio,
Sin un brazo aparece,
Para vencer la ira del lobo,
Sólo tú no cambiaste el camino.*



FREYJA

Puede hacer 2 de sus 3 acciones en el mismo mundo.

*La primera de las Valquirias,
Tu gobiernas el cielo de los guerreros.
Con tu collar y tu capa,
Puedes matar en sólo un golpe.*

Como cada Dios tiene diferentes poderes, el nivel de dificultad de una partida variará dependiendo de los Dioses presentes y del orden de los turnos. Por eso, hay un gran número de posibles configuraciones.

AGRADECIMIENTOS

Los autores desearían agradecer a toda la gente que ha probado el juego, dado que sin ellos nunca se hubiera publicado, pero sobretodo a Emmanuel, Charlotte, Gwendal, Pauline, Jens...

Gracias por su entusiasmo y su paciencia a sus familias.

Muchas gracias a Pierô por sus ilustraciones y sus sugerencias desde el comienzo del proyecto, al equipo de Repos Prod por su análisis, a Bruno Faidutti y François Haffner por su soporte.

CREDITOS

Desarrolladores : Cédric Lefebvre & Fabrice Rabellino

Diseño : Pierô

Traducción : Jaime Polo (Jason Rider) de Ultimo Turno



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



Ludonaute

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

www.yggdrasil.ludonaute.fr