



YGGDRASIL



Yggdrasil, "Het strijdros van de verschrikkelijke", de levensboom die de negen werelden ondersteunt, wordt bedreigd.

De Ragnarök (ondergang van de Goden en de wereld) nadert. U, de machtigste onder de Asen en de Vanen, moet omgaan met de onverbiddelijke opmars van de Legers van het Kwade. U moet alles opofferen om te voorkomen dat het Kwade Yggdrasil verwoest. Het laatste gevecht, aangekondigd sinds het begin der tijden, start nu. Uw enige doel: de Legers van het kwade verslaan, zodat Yggdrasil kan overleven in dit universum in oorlog.

VERLOOP VAN HET SPEL

Yggdrasil is een coöperatief spel. De spelers, die de incarnatie van een Noorse God zijn, moeten samen voorkomen dat de Vijanden te ver in Asgaard oprukken.



NIDHÖGG **SURT** **JÖRMUNGAND** **FENRIR** **HEL** **LOKI**

De Goden (spelers) spelen elk om beurt, in uurwijzerzin, tot het einde van het spel. Tijdens iedere ronde moet de actieve God:

1) EEN VIJANDKAART TREKKEN

Als een Vijandkaart wordt getrokken, wordt zijn pion naar het volgende vakje verplaatst (naar rechts) in Asgaard, waarna zijn effect wordt toegepast.



De kaart van Hel werd getrokken, zijn pion wordt een vakje naar rechts verplaatst.

2) 3 VERSCHILLENDE ACTIES UITVOEREN

De actieve God voert 3 **verschillende** acties, te kiezen uit 9 mogelijke, uit om de Vijanden te bevechten en ze terug te dringen. Iedere actie stemt overeen met één van de negen werelden van Yggdrasil.

EINDE VAN HET SPEL

NEDERLAAG

De Goden verliezen onmiddellijk het spel als, **op het einde van de beurt van een God**, één van de volgende voorwaarden vervuld is:

- Er bevinden zich 5 Vijanden of meer voorbij de muur van Asgaard.



Surt, Fenrir, Nidhogg, Loki en Hel zijn de muur van Asgaard gepasseerd.

- Er bevinden zich 3 Vijanden of meer voorbij de poort van het Walhalla.



Surt, Nidhogg en Loki zijn de poort van het Walhalla gepasseerd.

- Er bevindt zich 1 Vijand in het verblijf van Odin.



Surt bevindt zich in het verblijf van Odin.

WINST

De Goden winnen het spel allemaal samen als ze erin slagen de Vijandkaarten uit te putten zonder dat één van bovenstaande voorwaarden zich voordoet (nadat de actieve God het effect van de laatste Vijandkaart heeft uitgevoerd en zijn drie acties vervuld heeft).

*In de nacht van het "Lot der Machtigen" moeten de Goden strijden voor het overleven van de levensboom.
De pijl die het hart doorboort van de geliefde God, kondigt de start van de Ragnarök aan.
Tijdens 3 lange jaren woedt de vreselijke winter.
De wolven Hati en Skoll vangen en verslinden de Zon en de Maan.
Fenrir breekt zijn kettingen terwijl Loki ontsnapt aan de foltering.
Jormungand verheft zich boven het Midgaard terwijl Naglfar, het schip gemaakt van de nagels van de doden, uitvaart.
Zo begint het ultieme gevecht tussen de Goden en hun Vijanden.
Op de as van deze ramp wordt Yggdrasil herboren.*

INHOUD EN VOORBEREIDING



1 Spelbord



16 Ijsreuzenkaarten

42 Vijandkaarten



18 Artefactkaarten



4 Stoffen zakjes



10 Speciale kaarten



1 Verzonken eiland marker



1 Walkuren + plastic sokkel



7 Ontoegankelijke Wereld markers



1 Dobbelsteen



6 Godfiches



47 Vikingen



42 Vuurreuzen



1 Vanen



8 Elfen



6 Vijanden

Plaats het bord in het midden van de tafel, zodat iedere speler eraan kan. Plaats aan de rand van het spelbord de dobbelsteen, de 7 "Ontoegankelijke Wereld" markers. Geef elke speler een Godfiche en leg de ongebruikte fiches terug in de doos.

- 1** Plaats Elfen gelijk aan het aantal spelers die meedoen + 1, in het verblijf van de Elfen ♀.
- 2** Plaats de Vanen op het eerste vakje van de Versterkingschaal in de Gewijde Aarde ♁.
- 3** Plaats de 6 Vijanden op hun startpositie in Asgard ⚔.
- 4** Plaats de 18 Artefactkaarten op de Smederij van de Dwergen ↑.
- 5** Schud en plaats de 16 Ijsreuzenkaarten gedekt op de Ijvestiging †.
- 6** Plaats de Walkuur op het Regenboogeiland in Midgard Ⓜ.
- 7** Plaats de "Verzonken Eiland" marker op de zwarte eiland in Midgard Ⓜ.
- 8** Plaats 12 Vuurreuzen in het Rijk van het Vuur ⚡.
- 9** Plaats 5 Vikingen in het Domein der Doden Ⓜ.
- 10** Bereid en schud het pakket van de 42 Vijandkaarten voor naargelang de moeilijkheidsgraad.
- 11** Bereidt de eilandzakken voor op de volgende manier :



MOEILIKHEIDSGRAAD

Het is mogelijk om de moeilijkheidsgraad naar wens te laten variëren. De 42 Vijandkaarten vormen een goede beginbasis, ideaal voor een ontdekkingspel (makkelijke modus).
 Speciale kaarten kunnen het spel moeilijker maken :
De Boze Vijandkaarten (met bliksem) doen de Vijand 2 vakjes i.p.v. 1 vakje vooruitgaan. Naargelang de gewenste moeilijkheidsgraad, volstaat het 1 tot 6 Vijandkaarten te vervangen door de overeenkomstige Boze Vijandkaarten, zodat het pakket altijd 42 kaarten telt.
De Ragnarökkaarten doen Sommige Vijanden op hetzelfde moment 1 vakje vooruitgaan. Als het spel geen geheimen meer heeft voor jou, kan Een of meerdere Ragnarökkaarten bij de 42 Vijandkaarten gevoegd worden.

Het is raadzaam om deze Speciale kaarten gelijkmatig te verdelen in de trekstapel. Om dit te doen verdeel je de trekstapel in stapels gelijk aan het aantal speciale kaarten die toegevoegd worden. Voeg in iedere stapel een Speciale kaarten toe, schudt de stapel en plaats daarna de verschillende stapels op elkaar zodat je een grote trekstapel krijgt.

Het aantal spelers heeft ook invloed op de moeilijkheidsgraad van het spel: hoe meer spelers, hoe moeilijker het spel wordt.

ACTIES IN YGGDRASIL

Onder de dikke muur
Verbeft zich een slagveld
Daarlangs zien we
Odin op zijn stenen troon.

ASGAARD

In Asgaard bevechten de Goden de Vijanden en proberen hen terug te dringen. Het is de voornaamste actie van het spel, maar ze moet goed voorbereid zijn.

De kracht van De Vijanden varieert afhankelijk van de zone waar ze zich bevinden.

GEVECHT

Kies je tegenstander uit de 6 Vijanden of de Reuzen.

Stuur een aantal Vikingen naar keuze uit je eigen voorraad naar het Domein der Doden (H) (het is mogelijk om er geen enkele te sturen).

Gooi met de dobbelsteen.

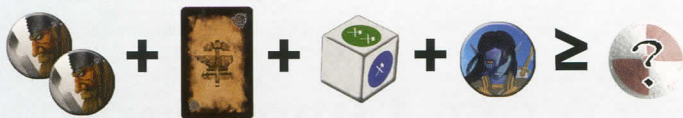
Voeg het aantal "Hamer" symbolen die op de dobbelsteen staan, toe aan het aantal afgelegde Vikingen.

Voeg, indien van toepassing, de wapenbonus van de geviseerde Vijand aan het resultaat toe.

Stuur een aantal Elfen naar keuze uit je eigen voorraad naar het Verblijf van de Elfen (F) (het is mogelijk er geen te sturen).

Voeg aan het vorige resultaat het aantal afgelegde Elfen toe.

Als dit resultaat superieur is of gelijk aan de kracht die deze bepaalde Vijand heeft, dan wordt het gevecht gewonnen; in het andere geval wordt het gevecht verloren.



Als de Goden het gevecht winnen, moet de pion van de overwonnen Vijand een vakje naar links geplaatst worden. Het effect van de Vijand moet nooit uitgevoerd worden als de Vijand een vakje teruggedrongen wordt.

Als het gevecht verloren wordt, gebeurt er niets.



Hel heeft een kracht van 8, Jormungand van 7, net als Loki, Nidhogg van 6 en Fenrir 5.

Surt heeft een kracht van 6. Als hij verslagen wordt in een gevecht, wordt hij een vak naar links terug gedrongen. Zijn kracht wordt dus 5.



Odin bevecht Surt, die een kracht van 6 heeft. Hij legt 2 Vikingen af en gooit de dobbelsteen (resultaat 2). Zijn kracht is dus nu $2+2=4$. Hij kan de kracht van zijn wapen +1 toevoegen en 1 Elf toevoegen, wat hem een kracht bezorgt van $4+1+1=6$.

Zijn kracht is nu gelijk aan die van Surt, Odin wint dus het gevecht.

Op het eiland van de zeven zeeën
betalen de mensen met hun leven
om de oorlogsgoden te eren
een hoge tol aan de Walkuren.

MIDGAARD

In Midgaard, komen de Goden, dankzij de tussenkomst van de Walkuren, Vikingen zoeken die ze gebruiken tijdens hun gevechten.

1. Eventueel verplaatsen van de Walkuren

De Walkuren kunnen van het ene eiland naar een buureiland verplaatst worden. Dit is ook mogelijk als het eiland van aankomst of vertrek, verzonken is.

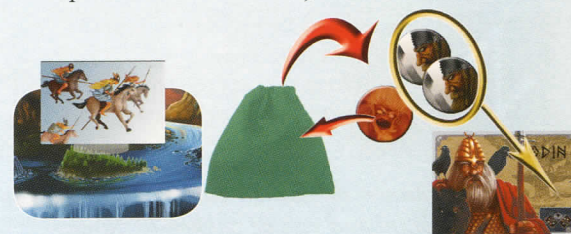
2. Zoek vervolgens de zielen op het eiland waar de Walkuren zich bevinden.

Eén keer tijdens uw beurt mag je zielen zoeken op het eiland waar de Walkuren zich bevinden, op voorwaarde dat het eiland niet verzonken is. Het Regenboogeiland is het starteiland van de Walkuren. Daar kan niet gezocht worden.

Het zoeken van zielen komt neer op het trekken van 3 pionnen uit de eilandzak van het eiland waar de Walkuren zich op bevinden. Als er minder dan 3 pionnen in de zak zijn, worden de resterende pionnen getrokken. De eventueel getrokken Vikingen worden door de actieve God gehouden, de Vuurreuzen worden terug in de zak gestoken.



De Walkurenpion wordt verplaatst naar het witte eiland, ofwel naar het verzonken groene eiland. De pion kan ook op het blauwe eiland blijven.



Odin neemt de groene zak, overeenkomstig het eiland waarop de Walkuren zich bevinden. Hij neemt 3 pionnen uit de zak - 2 Vikingen en 1 Vuurreus. Hij behoudt de 2 Vikingen en doet de Vuurreuzen terug in de groene zak.

ACTIES IN YGGDRASIL



*In de schaduw van de steen
Bereiden de dwergen de oorlog voor
Vanuit hun schijnende smederijen vertrekken
Wapens met glorieuze namen.*

SMEDERIJ VAN DE DWERGEN

Nidavellir

De Dwergen voorzien de Goden van wapens die hen helpen in hun gevechten. Deze permanente bonus gericht tegen een bepaalde Vijand, kan niet genegeerd worden.

Verkrijg een wapen van niveau 1 naar keuze in de Smederij van de Dwergen.

of

Plaats een wapen van niveau 1 of 2 terug in de Smederij van de Dwergen om een wapen van één niveau hoger te verkrijgen, op voorwaarde dat deze 2 wapens dezelfde Vijand treffen. Het is belangrijk te vermelden dat het effect van de wapens wordt toegepast vanaf het moment dat ze verkregen zijn.



Odin plaatst de ring van niveau 2 terug en neemt de ring van niveau 3. Voortaan beschikt hij over een permanente bonus van +3 in de gevechten tegen Hel.



*Wanneer Frey roept
Ontwaakt de Kracht van de Natuur
Schitterend in het volle licht
Vertrekken de Elfen ten oorlog.*

VERBLIJF VAN DE ELFEN

Alfheim

De Elfen zorgen ervoor dat de Goden een slechte worp met de dobbelsteen kunnen compenseren tijdens gevechten.

Neem een Elf uit het Verblif van de Elfen.

Deze actie is onmogelijk als er geen Elfen meer in het Verblif van de Elfen aanwezig zijn.



*Vanuit het verblijf van de Draak
stroomt een verachtelijk gif
dat de goden moeten neutraliseren
of anders voor altijd verloren gaan..*

WERELD DER DUISTERNIS

Niflheim

Uitwisselingen tussen Goden onderling kan ervoor zorgen dat ze zich uit een uitzichtloze situatie redden.

Neem, geef of wissel Elfen en/of Vikings met één andere God.



Odin geeft 2 Vikings en 1 Elf aan Freyja.



*Aan diegenen die minachtend stierven
Is het Koninkrijk van de Hel beloofd
Ongedurigheid, koude en rusteloosheid
Dit is nu hun gevangenis.*

DOMEIN DER DODEN

Helheim

De Goden kunnen de samenstelling van de zakken sturen. Een goed beheer van de inhoud van de zakken is essentieel voor de overwinning.

Voeg aan de eilandzak van je keuze 5 Vikings uit het Domein der Doden toe. Als er zich nog minder dan 5 Vikings in het Domein der Doden bevinden, voeg je al diegene die beschikbaar zijn toe.



*Op bevel van Surt, voeden vlam en vuur
de toorn van de goden
Alles op hun pad verslindend
Zaaien ze dood en vernieling.*

RIJK VAN HET VUUR

Muspellheim

De Goden kunnen de zakken zuiveren van de Vuurreuzen. Dit is een andere manier om de inhoud van de zakken te sturen.

Neem 5 pionnen uit een eilandzak naar keuze. Plaats de getrokken Vuurreuzen in het Rijk van het Vuur. Doe de getrokken Vikingen opnieuw in de zak.



Onder de 5 pionnen bevinden zich 3 Vuurreuzen : ze worden in het Rijk van het Vuur. De Vikingpionnen worden opnieuw in de zak gestoken.

ACTIES IN YGGDRASIL

In de sneeuw, de vrieskou en het ijs
 Hebben de Reuzen hun plaats gevonden
 In hun fort in Utgaard
 Smullen ze van de haat van de Goden.

IJSVESTIGING

Jötunheim

De Reuzen komen tevoorschijn door de kracht van Loki. Ze limiteren de acties van de Goden. Hen bevechten kan absoluut nodig zijn. Daarenboven kunnen overwonnen Reuzen zich verenigen om de kracht van een rune te activeren.

Vecht tegen een actieve Ijsreus (zie loki), of tegen de eerste Ijsreus van de gedekte stapel zonder deze kaart zichtbaar te maken. Alle Ijsreuzen hebben een gevechtskracht van 3 (zie de Sectie "Gevecht").

Als het gevecht gewonnen wordt door de God, wordt de Reus naast het bord geplaatst, zijn effect wordt niet meer uitgevoerd; in het tegenovergestelde geval wijkt de Reus niet en als hij actief was, blijft zijn effect uitgevoerd worden. Als de 4 Reuzen die met dezelfde Rune overeenkomen verslagen zijn, dan voert de actieve God onmiddellijk de kracht van die Rune uit.



Odin bevecht de Reus Gjalp die de goden verhindert om acties in het Rijk van het Vuur uit te voeren. Hij wint het gevecht met een kracht gelijk aan 3. Hij legt Gjalp af, die nu het derde onderdeel van de Sigelrune vormt. Het Rijk van het Vuur wordt opnieuw toegankelijk.

KRACHT VAN DE RUNEN

Sigel Rune : de Goden verdelen naar wens tot 15 Vikingen die ze nemen uit het Domein der Doden.

Dæg Rune : Tijdens de volgende 3 rondes trekken de Goden geen Vijandkaarten.

Mann Rune : De Goden beslissen samen om een Vijandpion 3 vakken naar links terug te dringen.

Tiwaz Rune : De Goden beslissen samen om 3 Vijandpionnen 1 vakje naar links terug te dringen.

EFFEKTEN VAN DE REUZEN



Verhindert de Goden om de Walkuren naar het verzonken eiland te brengen. Draai de "Verzonken Eiland" marker om (draaikolkzijde) zolang de Reus actief is.



Annuleert de kracht van alle Goden.



Verbodt de Goden de bedoelde wereld te gebruiken (plaats de "Ontoegankelijke Wereld" marker op de overeenkomstige wereld ter herinnering).



Verhindert het gooien van de dobbelsteen tijdens de gevechten. Een gevecht wordt dan enkel beslecht door het gebruik van Vikingen en Elfen en wapen.



voegt een waarde van 1 toe aan de sterkte van de aangeduide Vijand of een Ijsreus tijdens een gevecht (leg de Vijandpion op de +1 zijde ter herinnering)

De oorlog van de Vanen is voorbij
 De gevangenen worden opgehangen
 Hulp wordt nu voorzien
 Aan de Asen die zij eens bevochten.

GEWIJDE AARDE

Vanaheim

Actie ondernemen bij de Vanen is een middel voor de Goden om toekomstige acties op het gepaste moment te verzilveren.

Plaats de Vanen een vak naar rechts op de versterkingsschaal.

of

Zet de Vanen terug op het eerste vakje van de versterkingsschaal en voer het effect uit van het vakje waarop de Vanen zich bevond of van een voorgaand vakje.



De actieve God mag door het terugplaatsen van de Vanen naar zijn

startvakje, 2 Vikingen nemen of de Walkuren verplaatsen. Als hij dit niet wil doen kan hij zijn actie gebruiken om de Vanen een stap vooruit te brengen naar het volgend vakje een God kan later de effecten overeenkomend met deze nieuwe positie uitvoeren.



Verplaatst de Walkuren van een eiland in Midgaard zonder te zoeken naar zielen.



Neem direct twee Vikingen van het Domein der Doden.



Herschik de 6 volgende kaarten van de Vijandkaarten stapel.



Dring een vijand een vakje terug naar Asgaard.




Leg een Reuzenkaart naar keuze af, zonder er tegen te vechten.

EFFECTEN VAN DE VIJANDEN

Aan het begin van iedere ronde wordt een Vijandkaart getrokken. De overeenkomstige pion wordt een vakje naar rechts verplaatst. Het effect van de vijand wordt uitgevoerd, de kracht zal afhangen van de zone waarin de vijand zal terechtkomen.

Men moet opmerken dat het laatste vakje (Verblijfplaats van Odin) niet het effect van de vijand uitroept, maar kan leiden tot de nederlaag van de Goden.

De kracht van het effect van een vijand wordt gesymboliseerd door 

Als het effect van de vijandkaart uitgevoerd is, wordt de kaart op de aflegstapel gelegd.



De 8 vakken worden onderverdeeld in 5 zones van respectievelijk 1, 2, 2, 2 en 1 vakje.

Hier wordt de Vijandkaart van Hel getrokken

• Zijn pion wordt een vakje vooruit geplaatst.

• Zijn effect wordt uitgevoerd met een kracht van 2.



*Nadat een reuzin me gebaard heeft
Door Odin werd ik uit Helheim gestoten
Die doden in hun strobed
Zullen in deze sombere ingewanden eindigen
Met hun nagels, bouw ik Naglfar
Dit angstaanjagende vervloekte schip
Maakt zich klaar om naar Yggdrasil te vertrekken*

HEL

Hel, de godin van de doden, rooft de Vikingen uit de zak en neemt ze mee naar het Domein der Doden.

Werp de dobbelsteen.

De worp van de dobbelsteen bepaalt uit welke zak de Vikingen geroofd worden. Het aantal geroofde Vikingen stemt overeen met de kracht van het effect in de zone waar Hel zich bevindt.

Plaats de weggenomen Vikingen in het Domein der Doden.

Als er niet genoeg Vikingen meer in de bepaalde eilandzak aanwezig zijn, worden alle resterende Vikings uit de zak genomen.



De dobbelsteen verwijst naar de groene zak. Hel bevindt zich op het vierde vakje, net achter de muur van Asgaard. In die zone is de kracht van de Vijanden 2. De actieve God neemt dus 2 Vikingen uit de groene zak.



*Met de meest verblindende vlam
Met de meest verstikkende schaduw
Opborrelend vanuit de zon
Leid ik de kinderen van Muspell ten oorlog.
Mijn stappen doen de Bifrost instorten
Mijn zwaard verstrikt de levensboom
en zal weldra Yggdrasil verassen.*

SURT

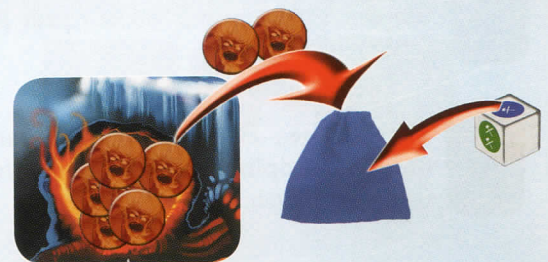
Surt leidt de Vuurreuzen in hun aanval op Midgaard. Ze vervuilen de eilandzakken met Vuurreuzenpionnen.

Werp de dobbelsteen.

Neem uit het Rijk van het Vuur een aantal Vuurreuzen gelijk aan de kracht van het effect in de zone waar Surt zich bevindt.

Doe deze pionnen in de door de dobbelsteen aangeduide zak.

Als er niet genoeg Vuurreuzen meer in het Rijk van het Vuur zijn, neem dan de resterende Vuurreuzen en doe ze in de zak.



De dobbelsteen duidt de blauwe zak aan. Surt bevindt zich op het vijfde vakje, voor de poort van het Walhalla de kracht van zijn effect is dus 2. De actieve God voegt dus 2 Vuurreuzen toe aan de blauwe zak.



*In Midgaard in de oceaan geworpen
Waar ik regeer als vader van de orkanen
Uitgegroeid tot een machtige slang
Omring ik derhalve de hele aarde
Mijn woedend hart is zwart getint
Niemand kan aan mijn kracht weerstaan
Ik zal weldra Yggdrasil vermorzelen.*

JÖRMUNGAND

Jörmungand werkt de plannen van de Goden tegen in Midgaard. Hij verhindert de zoektocht naar zielen op één van de 4 eilanden. Bovendien plaatst hij de Walkuren op het Regenboogeiland.

Werp de dobbelsteen.

Plaats de Verzonken Eilandtegel op het door de dobbelsteen bepaalde eiland in Midgaard.

Plaats de Walkuren op het Regenboogeiland.

Het effect van Jörmungand is niet afhankelijk van zijn kracht.



EFFEKTEN VAN DE VIJANDEN



*Door de goden erkend als een broer
zaai ik verdeeldheid onder mijn collega's
Meester van het woord en het bedrog
Ik verdeel door een glimlach
Maar hoewel ik berouw schijn te tonen
Span ik toch mijn angstaanjagende boog
om Yggdrasil te doorboren.*

LOKI



Loki, de verrader, roept de Ijsreuzen op zodat ze chaos in Yggdrasil zaaien.

Trek een aantal Ijsreuzenkaarten gelijk aan de kracht van het effect in de zone waarin Loki zich bevindt.

Plaats de kaarten zichtbaar naast de Ijsvestiging. Deze Reuzen worden actief: hun effecten worden onmiddellijk uitgevoerd en blijven actief zolang ze in het spel zijn.

Als er niet genoeg Ijsreuzenkaarten meer zijn, neem dan alle resterende Ijsreuzenkaarten.

Loki beweegt zich naar het derde vakje, voor de muur van Asgaard. De vooruitgang van zijn effect blijft dus 1. Een Ijsreuzenkaart wordt getrokken en naast het spel geplaatst. Het is Gialp: voortaan mogen de Goden geen acties meer uitvoeren op het Rijk van het Vuur, tot ze Gialp verslagen hebben.



*In Niflheim, is het kadaver van de verrader
een uitgelezen delicatessen
De zonnearend is mijn intiemste vijand
Ik voed me met de derde wortel
Ik ben de beul van de boom
Want het gif dat uit mijn tanden stroomt
zal weldra Yggdrasil vergiftigen.*

NIDHÖGG



Nidhogg versnelt het einde van het spel. Hij brengt een Vijand met zich mee. Wees voorzichtig, dit effect kan dramatisch zijn.

Beweeg de Vijandpion die het meest achteruit staat (het kan de pion van Nidhogg zelf zijn) een vakje naar rechts, zonder zijn effect uit te voeren.

Als meerdere Vijandpionen het meest achteruit staan, kiezen de Goden welke Vijand ze vooruit plaatsen.

Het effect van Nidhogg is niet afhankelijk van zijn kracht.

Nidhogg doet Surt, de vijand die het meest achterop is, vooruitgaan.



*Geconfronteerd met hun diepste angsten
Wilden de goden me gevangen nemen.
Geen ketting kon me echter tegenhouden.
Alleen Gleipnir kreeg me onder controle
Die tijd is nu voorbij, moet ik bekennen.
Mijn woede die ze probeerden te onderdrukken
Zal weldra Yggdrasil te verslinden.*

FENRIR



Fenrir zorgt ervoor dat de Goden acties verliezen. Hij is een geduchte vijand. Laat hem niet te veel vooruitgang maken.

Als Fenrir getrokken wordt, heb je geen keus: je moet **verplicht**, door gebruik te maken van je acties, proberen om hem te kalmeren, alvorens een andere actie te ondernemen. **Iedere nieuwe poging wordt gezien als een nieuwe actie.**

Om Fenrir te kalmeren moet de dobbelsteen gegooid worden:

- , of als de kracht van Fenrir is .
- of als de kracht van Fenrir is .
- als de kracht van Fenrir is .

Als Fenrir gekalmeerd is, mag je de acties uitvoeren die je nog over hebt, maar als je er geen meer over hebt, is het onmogelijk om verdere acties te ondernemen. Als op het einde van je acties, Fenrir nog steeds boos is, moet de volgende God in zijn beurt, nadat hij een Vijandkaart getrokken heeft en het effect van die vijand toegepast heeft, Fenrir proberen te kalmeren.

Odin trekt Fenrir, die een vakje vooruitgaat en zo de muur van Asgaard passeert: zijn vooruitgang wordt dus 2. Om hem te kalmeren werpt Odin de dobbelsteen: Eerste actie - zwart resultaat - hij moet herbeginnen Tweede actie - groen resultaat - hij moet herbeginnen Derde actie - groen resultaat - hij faalt nog een keer: zijn beurt is voorbij.

De volgende speler, Thor, trekt een vijandkaart: Surt. Hij beweegt Surt en voert zijn effect uit. In zijn eerste actie moet hij proberen Fenrir te kalmeren. Hij gooit de dobbelsteen. Wit resultaat. Fenrir is gekalmeerd. Thor mag vervolgens zijn twee resterende acties uitvoeren.

In het geval dat Fenrir wordt getrokken, voor de vorige Fenrir gekalmeerd is, gaat zijn pion één vakje vooruit. De actieve God moet hem slechts eenmaal kalmeren (geen tweemaal) vooraleer hij zijn overblijvende acties mag uitvoeren..

KRACHTEN VAN DE GODEN



ODIN

Trek bij het begin van je beurt 2 Vijandkaarten in plaats van één, kies welke je wil toepassen en leg de andere op of onder de stapel terug.

*Krijger, jij bent de koning van de Goden
Helden sterven eervol in jouw naam
Om te mogen drinken van de bron van wijsheid
schonk je je linkeroog aan Mimir.*



THOR

Heeft permanent een bonus van +1 tijdens het gevecht.

*Zoon van Odin, je kracht is fenomenaal
Je verblijft in een immense zaal
De reuzen spannen samen tegen jou
Omdat jij de mensen van Midgaard beschermt.*



FREY

Mag 4 acties (i.p.v.3) per beurt uitvoeren, maar steeds op een andere wereld.

*Vane, je regeert in jouw geboortewereld
Maar voor de liefde van je leven
ben je voorgoed het zwaard Miming kwijt
Wat je fataal kan worden.*



HEIMDALL

Mag 4 pionnen trekken in plaats van 3 bij het zoeken naar zielen.

*Behoeder van Bifröst, met je scherpe zintuigen
Zie je het einde van de wereld
Maar als je op de hoorn Gjallarhorn blaast
Is zelfs Asgaard bedreigd.*



TYR

Mag, in alle situaties, 2 keer de dobbelsteen gooien en één van de 2 resultaten kiezen.

*Broer van Odin, uw straf wordt gevreesd
Strateeg, je hebt slechts één hand
Maar voor de woede van de wolf
Heb slechts jij de moed om niet te beven.*



FREYJA

Mag 2 van de 3 acties op dezelfde wereld uitvoeren.

*Eerste onder de Walkuren,
Regeer over de hemel van de krijgers
Met jouw halsnoer en jouw kapmantel
Krijg je alle goden op hun knieën.*

Aangezien iedere speler een andere kracht heeft, kan de moeilijkheidsgraad van het spel zeer verschillen naargelang het aantal en de gekozen Goden. Er is dus een zeer grote configuratie aan mogelijke spellen.

BEDANKINGEN

De auteurs willen alle personen die het spel testten hartelijk bedanken, zonder hen was dit spel er nooit gekomen, maar ook Emmanuel, Charlotte, Gwendal, Pauline, Jens. Ze bedanken ook hun families voor hun enthousiasme en geduld. Speciale dank aan Pierô voor zijn grafisch werk en zijn waardevolle raadgevingen sinds het begin van het project, aan de hele ploeg van Repos Prod voor hun analyse, aan Bruno Faidutti en François Haffner voor hun steun.

CREDITS

**Auteurs : Cédric Lefebvre
& Fabrice Rabellino**
**Illustrator : Pierô
& Gwendal Le Roux**
**Verstaler : Luk, Leen &
Melissa De Lombaerde**

Z-MAN
games

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



LudonauteTM

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

www.yggdrasil.ludonaute.fr