

YGGDRASIL

Yggdrasil, il "terribile destriero", un cosmico albero cinereo che sorregge i nove mondi, si trova in pericolo. Non appena il Ragnarok si avvicina, tu, forte tra gli Aesir e gli Dei Vanir, dovrai affrontare l'implacabile avanzata delle forze del male. Tu dovrai sacrificare ogni cosa per evitare che il male distrugga Yggdrasil. Tu devi sopravvivere perché l'Universo stesso sopravviva.

L'ultima battaglia, predetta sin dalla notte dei tempi, sta per cominciare. Il tuo unico obiettivo è respingere le forze del male per consentire a Yggdrasil di sopravvivere a questo universo in guerra.



World of the Elves



Asgard



Sacred Land



Dwarven Forge



Midgard



Ice Fortress



Kingdom of Fire



World of Darkness



World of the Dead

Numero di giocatori:
da 1 a 6
Età:
13 anni
Tempo di gioco:
90 minuti

CONTENTS

Setup p. 2,3
Livelli di Difficoltà
Livelli di Difficoltà p. 4,5
Obiettivo del Gioco
Procedere del Gioco
Fine del Gioco
Effetto Nemico p. 6,7
Azioni a Yggdrasil p. 8,9
Azioni a Yggdrasil p. 10,11
Combattere
Rune
Giganti p. 10,11
Potere degli Dei p. 12
Riconoscimenti

Metti il tabellone in mezzo al tavolo, cosicché tutti i giocatori possano raggiungerlo facilmente.

Piazza un numero di Elfi pari al numero di giocatori +1 sul Mondo degli Elfi



Piazza i 6 segnalini "nemici" sulle loro posizioni iniziali, accanto al primo arco, in Asgard.



Piazza le 18 carte artefatto sulla Forgia dei Nani.



Piazza le Valchirie sull'Isola Arcobaleno a Midgard.



Piazza i dadi da 6, i segnapunti dei 7 Inavvicinabili Mondi, e il segnapunti del Potere cancellato accanto al tabellone.

Piazza i 12 rimanenti Giganti di Fuoco sul Regno del Fuoco.



Distribuisci una cartella Dio ad ogni giocatore e rimetti nella scatola quelli che non usi. Distribuisci un promemoria "Azioni su Yggdrasil" ad ogni giocatore; piazza il promemoria "Effetto dei Nemici" accanto alla pila delle "Carte Nemico" e le carte "Giganti e Rune" accanto alla pila carte Giganti.



UP



Piazza il Vanir sul primo spazio dei Rinforzi nelle Terre Sacre.



Prepara i sacchetti isola nel modo seguente:

Sacchetto bianco: 6 Vichinghi  e 12 Giganti di Fuoco 

Sacchetto nero: 9 Vichinghi  e 9 Giganti di Fuoco 

Sacchetto blu: 12 Vichinghi  e 6 Giganti di Fuoco 

Sacchetto Rosso: 15 Vichinghi  e 3 Giganti di Fuoco 

Mescola e piazza le 16 Carte Giganti a faccia sotto sulla Fortezza del Ghiaccio.



Piazza il segnapunti Isola Sommersa nell'Oceano di Midgard.



Piazza gli ultimi 5 Vichinghi nel Mondo della Morte.



Mescola le 42 carte Nemico e piazzale accanto al tabellone.

DIFFICULTY LEVELS.

E' possibile variare il livello di difficoltà del gioco sostituendo le carte Nemico con le carte Nemico Arrabbiato. La difficoltà del gioco può andare da 0 (introduzione al gioco = nessuna Carta Nemico Arrabbiato) a 6 (Gioco Esperto - 6 carte Nemico Arrabbiato), con tutti i livelli intermedi.



Rimpiazza da una a sei carte Nemico con il corrispettivo di carte Nemico Arrabbiato. Vi consigliamo di dividere le carte equamente nel mazzo. Per far ciò, dividi il mazzo in un numero di pile uguali al numero di carte Nemico Arrabbiato che vuoi inserire. Aggiungi le carte Nemico Arrabbiato, mescola le pile e riforma il mazzo.



PRINCIPLE

OBJECT OF THE GAME.

Yggdrasil è un gioco cooperativo. Giocando il ruolo di un Dio, tu devi, con gli altri giocatori, fermare l'avanzata delle forze del male di Ragnarok per preservare la stabilità dell'universo e salvare Yggdrasil.

GAME FLOW.

Gli Dei si radunano per determinare chi di loro inizierà il gioco. Durante questo turno, ogni Dio farà le seguenti azioni, nell'ordine qui di seguito:

1) Prendere una carta Nemico dal mazzo e applicarne gli effetti:

I Nemici vengono posizionati in Asgard, su uno degli otto seguenti spazi:



Questi 8 spazi sono divisi rispettivamente in 5 aree da 1, 2, 2, 2 e 1 spazio.

Quando prende una carta Nemico dalla cima della pila, il giocatore muove il segnalino corrispondente in avanti nello spazio successivo (sulla destra) in Asgard. Viene applicato l'effetto del Nemico. Il suo potere viene determinato dall'area in cui è appena giunto.

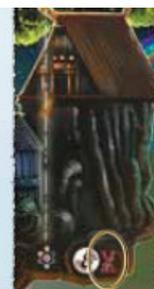
Questo potere ha il seguente simbolo:



Per esempio, il giocatore prende la carta Nemico Hel:

- . il suo segnalino muove avanti nel prossimo spazio.
- . il suo effetto viene applicato con forza 2.

Avrete notato che l'ultimo spazio (Palazzo di Odino) non attiva l'effetto del Nemico ma può condurre alla sconfitta degli Dei (vedi relativo capitolo).



Una volta che l'effetto della carta Nemico è stato applicato, la carta può essere riposta nella pila degli scarti..

Yggdrasil è un magico albero cinereo sempreverde che sorregge l'universo. Le sue radici sprofondano fin nel mondo sotterraneo e i suoi forti rami raggiungono il cielo. La prima radice scese nel Nilfheim, soggiorno dei morti, accanto alla fontana di Hvergelmir, dove uno scaltro drago Nidhogg la rosicchiava costantemente. Nella terra dei Giganti di Ghiaccio, la seconda radice uscì accanto alla fontana di Mimir, la fonte di tutte le magie. Infine, il pozzo di Urd si trova sotto la terza radice. E' sorvegliata dai tre Norns che intrecciano i fili del fato.

Yggdrasil è la casa per molti animali:

- l'aquila Hraesvelg, e il falco Vedrfolnir, appollaiati tra i suoi occhi, vivono sulla sommità dell'albero e scrutano l'orizzonte in attesa di un ipotetico pericolo.
- il drago Nidhogg si nutre di una delle radici di Yggdrasil.
- lo scoiattolo Ratatlok alimenta i conflitti tra l'aquila e il drago. Egli corre su e giù dall'albero portando i loro messaggi di odio.
- quattro cervi rosicchiano quel che resta, Dai rami di uno di loro, Eikthyrnir gocciola acqua nei fiumi del mondo.
- La capra Heidrun vive accanto alla cima dell'albero. Lei sfama i guerrieri di Odino con il suo latte nutriente.

OF THE GAME

2) Fare 3 azioni:

Durante il suo turno, il Dio attivo ha tre azioni a sua disposizione. Egli deve farle in tre mondi differenti.

Se il giocatore pesca la carta Fenrir, il Dio attivo deve assolutamente tentare di calmare Fenrir prima di fare qualsiasi altra azione. Se fallisce, gli Dei devono tentare di calmarlo di nuovo, fino a che ci riescono (questo è il solo caso - insieme al potere di Freyja - dove un Dio può fare la stessa azione più volte nello stesso turno).



Quindi, è il turno del Dio alla sua destra e così via.

END OF GAME.

SCONFITTA

Gli Dei perdono immediatamente se, alla fine del turno di un Dio, avviene una delle seguenti condizioni:

- Ci sono cinque Nemici o più oltre il muro di Asgard.



- Ci sono tre Nemici o più oltre le porte del Valhalla.



- C'è un nemico nel Palazzo di Odino.



VITTORIA

Gli Dei vincono il gioco se esauriscono le carte Nemico e nessuna delle condizioni qui sopra si sono presentate (dopo applicato gli effetti dell'ultima carta).

La notte del "Destino degli Dei", gli Dei dovranno combattere per la sopravvivenza dell'albero del mondo. Una freccia che attraversa il cuore del Dio amato annuncerà l'arrivo di Ragnarok.

Per tre lunghi anni, il terribile inverno infurierà. I lupi Hati e Skoll cacceranno e divoreranno il Sole e la Luna. Fenrir romperà le sue catene mentre Loki fuggerà dal tormento. Jormungand sorgerà su Midgard mentre Naglfar, la nave delle unghie (dei morti), troverà la strada.

Dalle ceneri di questo cataclisma Yggdrasil risorgerà.



*Una gigantessa mi ha dato alla luce.
Ma in Helheim fui presto respinta.
Coloro i quali morirono nei loro letti di
paglia
Finiranno in questo oscuro intestino
Con le loro unghie, Naglfar io
costruisco,
Questa orrenda nave maledetta,
pronta a salpare per Yggdrasil.*



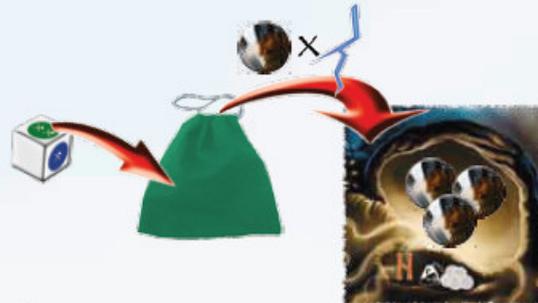
*Con le fiamme che più divorano,
con l'ombra che più soffoca,
fulmini da oltre il sole
io conduco alla guerra il figlio di
Muspell.
I miei passi fanno crollare Bifrost,
la mia spada intrappola Yggdrasil,
che presto ridurrò in cenere.*



*Riconosciuto come un fratello dagli Dei
Tra loro semino discordia
Maestro di spade e tranelli
Qualche volta sorrido al mio esercito
Ma sebbene sembra che io mi penta
Il mio spaventoso arco ho già teso
Verso l'albero del mondo Yggdrasil.*

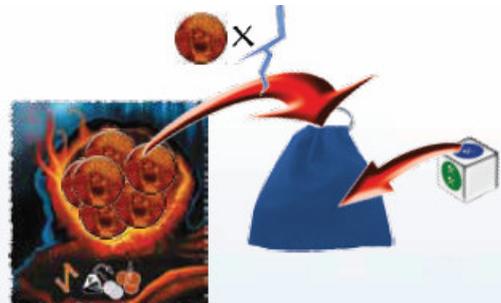
Hel

- Tira il dado.
- Il suo risultato si riferisce al sacchetto Isola. Dal sacchetto Isola selezionato, prendi un numero di Vichinghi uguale al potere dell'effetto nell'area di arrivo di Hel.
- Piazza sul Mondo dei Morti i segnalini che hai tirato fuori.
- Se non ci sono abbastanza Vichinghi nel sacchetto, prendi tutti i Vichinghi rimanenti.



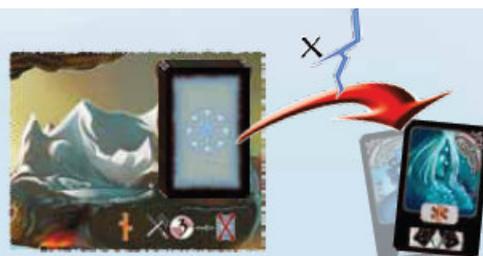
Surt

- Tira il dado.
- Dal Regno del Fuoco, prendi un numero di Giganti di Fuoco pari al potere dell'effetto nell'area dove Surt è appena giunto.
- Metti questi segnalini nel sacchetto Isola indicato dal dado.
- Se non ci sono abbastanza Giganti di Fuoco nel Regno del Fuoco, prendi tutti i Giganti di Fuoco rimanenti.



Loki

- Prendi un numero di carte Giganti pari al potere dell'effetto dell'area dove Loki è giunto. Piazza queste carte, faccia su, accanto alla Fortezza di Ghiaccio. Questi Giganti diventano attivi, il che significa che il loro effetto viene applicato immediatamente e dura fino a che i Giganti sono in gioco.
- Se non ci sono abbastanza carte Giganti nella Fortezza di Ghiaccio, metti in gioco tutti i Giganti disponibili.



EFFECT

Jörmungand

- Tira il dado.
- Piazza il segnapunti Isola Sommersa sull'Isola di Midgard indicata dal dado.
- Rimetti le valchirie sull'Isola Arcobaleno.



Nidhög

- Muovi avanti il Nemico che si trova più indietro (può essere il Nidhogg stesso), avanti di uno spazio verso destra, senza applicarne l'effetto.

- Se diversi Nemici sono sullo stesso spazio più indietro, gli Dei scelgono quale Nemico voglio muovere avanti.



Fenrir

- La carta Fenrir deve rimanere faccia su tutte le volte che gli Dei falliscono nel calmarlo. Non possono fare nient'altro mentre tentano di calmarlo.
- Quando un giocatore prende Fenrir dal mazzo, non ha scelta: egli deve, con una azione, tentare di calmarlo prima di fare un'altra azione. Per calmarlo, il giocatore deve tirare il dado ed ottenere i seguenti risultati:



Se il potere di Fenrir è



Se il potere di Fenrir è



Se il potere di Fenrir è

Quando Fenrir viene calmato, puoi fare le azioni che ti sono rimaste; ma mentre è arrabbiato, è impossibile fare qualsiasi altra azione. Nota che puoi tentare di calmarlo più di una volta, ma ogni nuovo tentativo viene considerato un'azione.

Se Fenrir è ancora arrabbiato dopo che hai fatto le tue azioni, anche il Dio successivo dovrà tentare di calmarlo (dopo aver preso una carta Nemico dal mazzo e applicatone gli effetti).

Se Fenrir viene preso dal mazzo mentre lo stesso è ancora arrabbiato, il suo segnalino muove avanti ma il suo effetto non si applica. La nuova carta Fenrir può essere messa negli scarti. Il Dio attivo va avanti a tentare di calmarlo.



*Scagliato nel mare di Midgard,
Io sono il padre del ciclone.
Sono diventato un serpente potente
E sono il signore dei laghi.
La rabbia del mio cuore è senza fine
Nessuno può comparare la mia forza
Presto distruggerò Yggdrasil.*



*In Niflheim, i corpi dei traditori,
Sono una squisita delizia.
L'aquila solare è mia nemica.
Sul terzo ramo mi nutro,
Torturando l'albero del mondo.
Il veleno contenuto nei miei denti
Presto avvelenerà Yggdrasil.*



*Messo di fronte alle loro più profonde
paure
Gli Dei mi hanno fatto loro prigioniero.
Ma nessuna catena potrà mai fermarmi.
Solo Gleipnir potrebbe controllarmi.
Questi anni sono finiti lo confesso,
l'ira che hanno tentato di sopprimere
sta per consumare Yggdrasil.*

ACTIONS ON

Midgard (M)

*Sulle isole dei sette mari
Un gravoso pedaggio per le Valchirie,
In onore degli Dei della guerra,
Presto dovrà essere pagato dall'uomo.*

*Le Valchirie, vergini guerriere, volano
sopra il campo di battaglia sui loro cavalli.
Esse puntano agli uomini intrepidi che
periranno e meriteranno, grazie alle loro
lame gloriose, per ottenere il Valhalla,
dove un posto d'orgoglio è riservato loro,
al banchetto di Odino. In questo posto, gli
Eroi saranno addestrati da una visione per
affrontare l'ultimo combattimento contro
le forze del male.*

- Se hai bisogno di, muovere le Valchirie e cercare dove sono le anime sull'isola. Puoi muovere le Valchirie avanti da un'isola ad un'altra isola adiacente.



Questo è possibile anche se l'inizio o la fine dell'isola è sommerso

Le Valchirie raccolgono i vichinghi che muoiono durante il combattimento. Una volta nel tuo turno, puoi recuperare anime sull'isola dove si trovano le Valchirie, a condizione che l'isola non sia sommersa. Il punto di partenza delle Valchirie è l'Isola Arcobaleno. Nessuna ricerca può essere effettuata su quest'isola.

CERCARE LE ANIME

Cercare le anime consiste nel prendere tre segnalini dal sacchetto corrispondente all'isola dove si trovano le Valchirie. Se ci sono meno di tre segnalini nel sacchetto, il giocatore prende tutti i segnalini rimanenti. Il Dio attivo prende i Vichinghi che ha recuperato dal sacchetto e i Giganti di Fuoco vengono rimessi nel sacchetto.



QUAL E' L'USO DI UN VICHINGO?

Vedi il capitolo "Combattere".

Dwarven Forge (Nidavellir) (↑)

- Prendi un'Arma di Livello 1 dalla Forgia dei Nani.

Oppure

- rimetti un'arma di Livello 1 o 2 nella Forgia dei Nani per prenderne subito una di livello superiore. Queste due Armi devono colpire lo stesso Nemico. Nota che l'effetto delle Armi si applica non appena sono state prese.



QUAL È L'UTILIZZO DI UN'ARMA?

L'Arma di livello 1, 2 o 3 dà un bonus di 1, 2 o 3 punti, rispettivamente, durante un combattimento contro un Nemico indicato sulla carta. Gli Dei tengono l'arma dopo l'uso, quindi il bonus è permanente.

*All'ombra delle rocce, i nani preparano
le loro genti, per la battaglia finale essi
costruiranno armi con la loro abilità
senza pari.*

YGGDRASIL

World of the Elves (Alfheim) (F)

- Prendi un Elfo dal Mondo degli Elfi.
Questa azione non può essere fatta se non ci sono più Elfi nel Mondo degli Elfi.



Qual è l'utilizzo di un Elfo?
Vedi il capitolo "Combattere".

World of Darkness (Niflheim) (S)

- Prendi, dai o scambia Elfi e/o Vichinghi con solo un altro Dio.



World of the Dead (Helheim) (H)

- Aggiungi ad un sacchetto Isola di tua scelta cinque Vichinghi che hai preso dal Mondo dei Morti. Se ci sono meno di cinque Vichinghi, aggiungi quelli disponibili.



Kingdom of Fire (Muspellheim) (L)



- Prendi cinque segnalini da un sacchetto Isola di tua scelta. Piazza i Giganti di Fuoco che hai preso nel Regno del Fuoco. Metti i Vichinghi che hai preso di nuovo nel sacchetto.

Sacred Land (Vanaheim) (B)



- Muovi l'Esercito dei Vanes uno spazio avanti sulla Scala dei Rinforzi Oppure

- Rimetti il Vanir sul primo spazio della scala e applica l'effetto indicato dallo spazio dove si trovava il Vanir.



Muovi le Valchirie su un'isola di Midgard senza cercare le anime.



Prendi due Vichinghi direttamente dal Mondo dei Morti.



Scarta la prossima carta dalla pila dei Nemici (tranne se è una carta Nemico



Muovi un nemico uno spazio indietro in



Scarta un Gigante a tua scelta dalla pila Giganti di ghiaccio senza combattere contro di lui.

*Alla chiamata di Frej
Le Forze della Natura si destano,
una luce gloriosa scintilla,
gli Elfi vanno in guerra.*

*Dalla dimora del Drago,
Scorre un orrido veleno
Che gli Dei devono neutralizzare
Altrimenti potrebbero invadere.*

*Questa morte nello sdegno
Presto diventerà la terra di Hel.
Essi hanno perduto tutte le loro illusioni
E periranno nei loro dungeon.*

*Seguendo l'ordine di Surt,
il flagello di fuoco degli Dei
divorerà tutto tra le sue fauci,
incontrollabile è la sua ira.*

*Dopo la guerra dei Vanes
Tutti i prigionieri furono impiccati
Aiuto deve ora essere portato
Agli Aesir per i quali una volta essi
combattono.*



ACTIONS ON

Asgard (⚔)

- Scegli e combatti un Nemico (Vedi il capitolo "Cambattere").
Le forze nemiche variano a seconda dell'area dove sono dislocate.

Forze nemiche



Se il Dio vince il combattimento, il Nemico muove indietro (verso sinistra).
Non applicate mai l'effetto di un Nemico quando muove indietro.

COMBAT

- Scegli il tuo avversario tra i sei Nemici o i Giganti attivi.
 - piazza un numero di Vichinghi di tua scelta dallo stock del Dio attivo (è possibile non mettere alcun Vichingo) sul Mondo dei Morti (H).
 - Tira il dado.
 - Aggiungi il valore del dado al numero dei Vichinghi scartati.
 - Piazza un numero di Elfi a tua scelta dallo stock del Dio attivo (è possibile non mettere alcun Elfo) sul Mondo degli Elfi (M).
 - Aggiungi al risultato sopracitato il numero di Elfi scartati.
- Se il risultato è superiore o uguale alle forze nemiche scelte, il Dio vince il combattimento; se è inferiore egli perde.



THE

Quando il fuoco e il ghiaccio si incontrano, Ymir, il gigante primordiale, uscirà dal Ginnungagap. Egli darà alla luce maschi e femmine dalle gocce del suo sudore; e un figlio uscirà dall'unione delle sue gambe. Bergelmir, padre del Gigante dei Ghiacci, era il suo unico erede. Da quel momento, riparato in Jotunheim, dalla loro fortezza di Utgard, i Giganti dei Ghiacci in guerra perenne contro gli Dei.



- I Giganti con questo simbolo impediscono gli Dei dal perfezionare un'azione sul mondo scelto (piazza il segnapunti Mondo Irraggiungibile sul mondo corrispondente come promemoria). Nota che è sempre possibile uccidere il Gigante che blocca l'ingresso al mondo  ma egli impedisce che gli altri giganti vengano uccisi.



- Il Gigante con questo simbolo aggiunge 1 al valore di combattimento del Nemico indicato (ruota il segnalino Nemico sul lato +1 come promemoria).

YGGDRASIL

Ice Fortress (Jötunheim) (†)

Combatti contro il Gigante attivo oppure il primo Gigante della pila che è a faccia sotto (nessun effetto viene ancora applicato). La forza di tutti i Giganti è 3. (Vedi il capitolo "Combattere")

3



- Se il Dio vince il combattimento, il Gigante viene piazzato accanto al tabellone e il suo effetto non viene più applicato; se il Dio perde, il Gigante non si muove e il suo effetto continua ad essere applicato. Quando quattro Giganti con la stessa runa vengono sconfitti, immediatamente applichi l'effetto della runa corrispondente.

POWER OF THE RUNES.



Runa di Sigel: gli Dei agiscono come desiderano, fino a 15 Vichinghi che hanno preso dal Mondo dei Morti.



Runa di Daeg: i prossimi tre Dei che giocano non prendono la carta Nemico dal mazzo.



Runa di Tiwaz: gli Dei decidono insieme di muovere un Nemico 3 spazi indietro verso sinistra (mai applicare l'effetto di un Nemico quando viene mosso indietro).



Runa di Mann: gli Dei decidono insieme di muovere tre segnalini Nemici di uno spazio indietro (mai applicare l'effetto di un Nemico quando viene mosso indietro).

*Nella neve, tra la brina e il ghiaccio,
i Giganti vivono nel vizio,
nella loro fortezza di Utgard,
essi rivelano il loro odio per gli Dei.*

*Per imparare (a leggere) le Rune, Odino si
appese al mondo-albero Yggdrasil per nove
giorni e nove notti, senza cibo né acqua,
aggrappato alla sua lancia.
Per acquisire la saggezza necessaria per
questo nuovo potere, Odino venne dalla
primavera e chiese di poter bere l'acqua da
essa. Mimir acconsentì ma prese il suo
occhio sinistro in cambio.*

GIANTS



- il Gigante con questo simbolo impedisce agli Dei di portare Valchirie sull'isola sommersa. Ruota il segnalpunti Isola Sommersa quando questo Gigante è attivo.



- il Gigante con questo simbolo cancella il potere di ogni Dio. (Piazza il segnalpunti del Potere Cancellato sul tabellone come promemoria)



- il Gigante con questo simbolo impedisce agli Dei di tirare il dado durante il combattimento. Vengono considerati solo Vichinghi ed Elfi.

GODS POWERS

Il Re degli Dei, tu sei un guerriero, per te, Eroi muoiono in battaglia, per diventare astuto e scaltro, per Mimir, tu hai dato l'occhio sinistro.

Figlio di Odino, la tua forza è colossale Ma sei anche agile. Contro te, i Giganti sono avvertiti, tu proteggi la gente di Midgard.

Tu sei un Vanir e senza amore. Tu scegli di affidarti alla tua spada. Da Miming è stata forgiata, tu non passerai senza questa lama.

Il fratello di Odino, temuto è il tuo giudizio, senza un braccio appari, sopraffatto dall'ira del lupo. Solo tu non hai cambiato sentiero.

Guardiano del Ponte Bifrost Tu hai sensi sempre allerta E quando suoni il corno di Gallarhorn Asgard si deve inchinare.

La prima tra le Valchirie, tu comandi il paradiso dei guerrieri. Con la tua collana e la tua cappa, tu puoi uccidere con un solo colpo.

CREDITS

Designers : Cédric Lefebvre
& Fabrice Rabellino

Artwork : Pierò
& Gwendal Le Roux

Translation : Pauline Marcel

© 2010 Ludonaute
www.ludonaute.fr



12



Odin

Prendi due carte Nemico dal mazzo invece di una, scegli l'effetto che vuoi applicare di una delle due e metti l'altra di nuovo sopra o sotto il mazzo.



Thor

Ha permanentemente un bonus di +1 nel combattimento. Può essere sommato a tutti gli altri bonus.



Frey

Può fare quattro azioni durante il suo turno (anziché tre), ma devono essere fatte in mondi diversi.



Heimdall

Può prendere quattro segnalini anziché tre quando cerca le anime.



Tyr

Può tirare il dado due volte e scegliere uno dei due risultati in qualsiasi situazione.



Freyja

Può fare due delle tre azioni nello stesso mondo.

Dato che ogni Dio ha un potere diverso, il livello di difficoltà di una partita può variare a seconda del numero di Dei in gioco e a quali di questi sono presenti. Perciò, ci sono un gran numero di possibili configurazioni.

ACKNOWLEDGMENTS.

Bla bla bla bla.....