

# VÖLUSPÁ: ORDER OF THE GODS

## INTRODUZIONE

L'equilibrio del potere sta cambiando tra gli dei! La divinità Freya può aumentare in modo permanente il valore degli altri esseri. Il Nano intraprendente batte il potere degli dei vicini. Le orde mostruose Niohogg danno benefici extra a chiunque sia abbastanza coraggioso da sfidarle e il Corvo dal volo rapido può fare punti due volte nello stesso turno!

## COMPONENTI

25 tessere



6x Nano



8x Freya



5 "+150/+200"-segnalini  
(fronte e retro)



20 segnalini zero



6x Corvo



5x Niohogg



16 segnalini energia  
(2 per 5, 6, 7, 8, 9 e 1 per 2, 3, 4, 10, 11, 12)

### SEGNALINI ZERO

Questi gettoni possono aiutare i giocatori ad avere una migliore visuale delle tessere di valore "0" dato che sono adiacenti alle tessere Loki. Ogni volta che viene piazzata una tessera Loki sul tabellone posizionare un segnalino zero su tutte le tessere adiacenti (ad eccezione delle altre tessere Loki). Inoltre, ogni volta che una tessera non-Loki viene piazzata accanto a una tessera Loki, piazzare un segnalino zero sul valore della tessera appena piazzata. Se viene rimossa una tessera Loki, uccisa o coperta, oppure se viene rimossa una essera di valore zero, uccisa o coperta, rimuovere i segnalini zero e rimetterli nella riserva generale.



## SETUP

Le tessere di questa espansione possono essere combinate con il gioco base e l'espansione La Saga di Edda. Per mantenere una ragionevole lunghezza di gioco, si consiglia di non giocare la partita con tutte le tessere.

Le regole e il setup per le tessere del gioco base e dell'espansione rimangono le stesse. Quando si gioca con Freya, piazzare i gettoni energia coperti in una riserva accanto alle tessere.

## SETUP RACCOMANDATI:

### ORDINE DEGLI DEI

Usare le seguenti tessere:

- tutte le tessere di Völuspá gioco base
- tutte le tessere di questa espansione

Questa combinazione è altamente raccomandata per la prima partita con questa espansione per imparare a conoscere tutti i nuovi poteri.

### RE DEI GIGANTI

Usare le seguenti tessere:

- tutte le tessere di Völuspá gioco base
- le tessere Hermod e Jotunn dell'espansione la Saga di Edda
- le tessere Freya e Niohoggr di questa espansione

### ASCESA DEI SERPENTI

Usare le seguenti tessere:

- Tutte le tessere di Völuspá gioco base
- le tessere Serpente Marino e Hel dall'espansione la Saga di Edda
- le tessere Freya e Dwarf di questa espansione

### SIGNORE DEI CORVI

Usare le seguenti tessere:

- Tutte le tessere base di Völuspá
- le tessere Hermod e Hel dell'espansione la Saga di Edda
- le tessere Raven e Niohoggr di questa espansione



## RIASSUNTO POTERI TESSERE



### 2 NANO (6x)

**Razza di esseri piccoli ma robusti**

Quando piazzate questa tessera, sommate i valori di tutte le tessere adiacenti e contegiate metà della somma arrotondata per difetto.

- Ricordate che il valore corrente della tessera Fenrir nella linea è la somma di tutte le tessere Fenrir di quella linea (vedere regole del gioco base). E che le tessere vicine alle tessere Loki hanno valore "0".
- Loki non influenza la capacità di conteggio di un Nano. Ma il suo valore cambierà in "0" (importante quando un altro Nano viene piazzato vicino a esso).
- Potete piazzare un Nano vicino a un Troll.



*Il Nano conteggia 3 (Thor) + 4 (Fenrir) = 7 punti.*



### 3 FREYA (8x)

**La Dea della Fertilità**

Piazzare questa tessera normalmente oppure scartare

Freya per giocare immediatamente un'altra tessera dalla mano e piazzare un segnalino energia su di essa di un punto in più rispetto al suo valore. Alla fine del turno riportate la vostra mano a 5 tessere.

- Scartate più tessere di Freya nello stesso turno per potenziare una tessera più volte. Le tessere potenziate vicino a Loki avranno comunque valore "0". I segnalini energia rimangono sulle tessere per il resto della partita, con alcune eccezioni:

- Se la tessera potenziata è coperta da una tessera Dragone, Corvo o Hel, il segnalino energia torna nella riserva.

- Se la tessera potenziata è presa da uno Skadi, tenere3 la tessera più un numero di tessere Freya dalla pila degli scarti uguale al numero di volte che la tessera è stata potenziata e rimettere i segnalini energia nella riserva generale. Scartare fino ad avere 5 tessere in mano alla fine del turno.



*Il Dragone è potenziato da 2 tessere Freya. Viene piazzato sul Dragone un segnalino energia di valore 7 (5+2). La tessera Dragone ha ora il valore più alto e conteggia 4 punti..*



## 4 CORVO (6x)

### Compagno di Odino

Potete piazzare il Corvo due volte nello stesso turno,

conteggiare i punti per ogni piazzamento.

Ogni piazzamento deve essere unico. Il Corvo rimane nel secondo piazzamento.

- Puoi piazzare un Corvo su un'altra tessera seguendo le stesse regole di piazzamento del Dragone. Potete coprire un Dragone ma non un altro Corvo.

- Quando potenziati un Corvo, entrambi i Corvi e le tessere sottostanti vengono potenziati.

- Se uno Skadi prende un Corvo, qualsiasi tessera/e sottostante al Corvo viene scartata.



*Prima il Corvo viene piazzato sopra Fenrir. Poi viene piazzato sopra il Dragone. Il Corvo conteggia in totale  $4+3 = 7$  punti in questo turno.*



## 7 NIOHOGGR (5x)

### Mostro dal mondo dei Morti

Quando conteggiate una linea con una o più tessere

Niohoggr, conteggiate due punti aggiuntivi per ogni Niohoggr nella linea.

- Se coprite Niohoggr con una tessera Dragone o Corvo, conteggiate i due punti aggiuntivi solo se conteggiate la linea.

- Se uccidete un Niohoggr con una tessera Hel, ottenete i due punti aggiuntivi.

- Conteggerete i due punti aggiuntivi se Loki è vicino a Niohoggr.



*Il valore di Fenrir è 8. Ora domina la linea e conteggia 7 ( $5 + 2$ ) punti.*

### Ringraziamenti

L'autore ringrazia le seguenti persone per l'aiuto nei playtest di questa espansione: Melissa Caputo, Steve Caputo, Sharon Caputo, JT Mudge, Jodie Mudge, Darren Mudge, Luke Rissacher, Seokjune Hong, Jodi Manela, Stephen Edwards, Tim Isaacson, Jon Leupp, Brian Saunders, Ted Alspach, Denis Begin e Chris Farrell.

### Crediti

Autore: Scott Caputo  
Illustrazioni: Pierò  
Grafica: Hans-Georg Schneider  
Regolamento: Jeroen Hollander  
Editore: Jonny de Vries  
Traduzione italiana: Team Olaf



© 2013 White Goblin Games  
[www.whitegoblingames.com](http://www.whitegoblingames.com)