

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com





« Il est dit que dans les temps anciens, les **Völvas** des différents clans se réunissaient pour attirer les bonnes grâces d'**Odin** et de **Thor**.

Elles pratiquaient alors le **galdr**, la magie runique.



Pour transmettre leurs prières, elles cherchaient à se rapprocher de **Vedrfölnir**, le grand aigle au sommet d'**Yggdrasil**. Pour le flatter, il suffirait d'arracher 12 étoiles au ciel.

Le chemin vers le grand aigle est périlleux et il faudra compter sur l'aide des **Nornes** pour dompter **Sleipnir**, déjouer **Loki**, duper **Nidhogg** et amadouer **Ratatosk...** »

REGLES DU JEU

But du jeu :

Dans **Vedrfölnir**, les Joueurs incarnent des **Völvas** (sorcières) de différents clans vikings. Ils vont tenter d'attirer les faveurs d'**Odin** et de **Thor** sur leurs clans.

En termes de jeu cela consiste à collecter des cartes de runes Odin  ou Thor , chaque carte rune donnant un certain nombre de points indiqués en bas à droite de ces dernières. **Pour ce faire, le Joueur va essayer de cumuler les cartes en vue d'obtenir l'objectif exact de 12 étoiles** (sauf cas de cartes d'effet modificatrices). S'il obtient 12 étoiles, il remporte les cartes devant lui et les cartes du tribut. S'il dépasse l'objectif, les autres se partageront les cartes runes du tribut.


Le gagnant du jeu sera celui qui a collecté le plus de points de runes à la fin de la partie.

Materiel :


Le jeu se compose de 3 types de cartes : les cartes de score, les cartes d'effet, les cartes joker

- **Jeu de base**, symbole , **118 cartes** dont

Cartes de score	Cartes d'effet	Cartes Joker
14 cartes 1 rune Thor	14 cartes Sleipnir	6 cartes Nornes
14 cartes 2 runes Thor	4 cartes Ratatosk	
14 cartes 3 runes Thor	4 cartes Nidhogg	
14 cartes 1 rune Odin	6 cartes Loki	
14 cartes 2 runes Odin		
14 cartes 3 runes Odin		

- **Extension Printemps**, symbole , **40 cartes** dont


Cartes de score	Cartes d'effet	Cartes Joker
13 cartes Freyja	4 cartes Hugin	
6 cartes 2 runes Tyr	4 cartes Munin	
6 cartes 3 runes Tyr	5 cartes Skoll et Hati	
	2 cartes Eikthyrnir	

- **Extension Hiver**, symbole , **40 cartes** dont

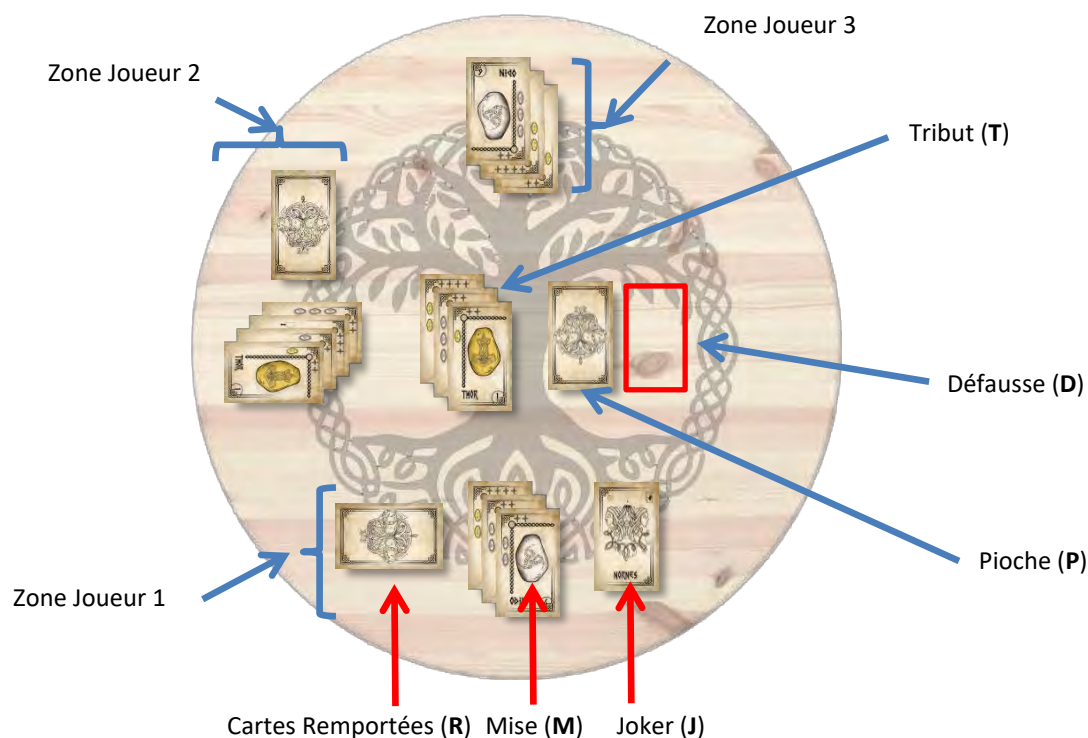
Cartes de score	Cartes d'effet	Cartes Joker
14 cartes 1 rune Surtr	3 cartes Fenrir	4 cartes Heimdall
14 cartes 2 runes Surtr	2 cartes Moin	
	3 cartes Hell	

- **2 cartes Odin /Valhalla** et **Thor /HeilHeim**, **20 cartes Brynhildr** pour le mode solo et le mode 2 Joueurs

Mise en place du jeu de base (3 Joueurs et plus) :

On mélange le paquet de base (toutes les cartes portant le symbole ) et on le pose face cachée sur la table pour constituer **la pioche (P)**. Au fur et à mesure des tours, les Joueurs cumuleront des cartes devant eux.

Exemple de table :



A droite de la **Pioche (P)**, on aura la **Défausse (D)**. A sa gauche on aura le **Tribut (T)**.

Devant chaque Joueur, on aura trois emplacements constituant sa zone de jeu :

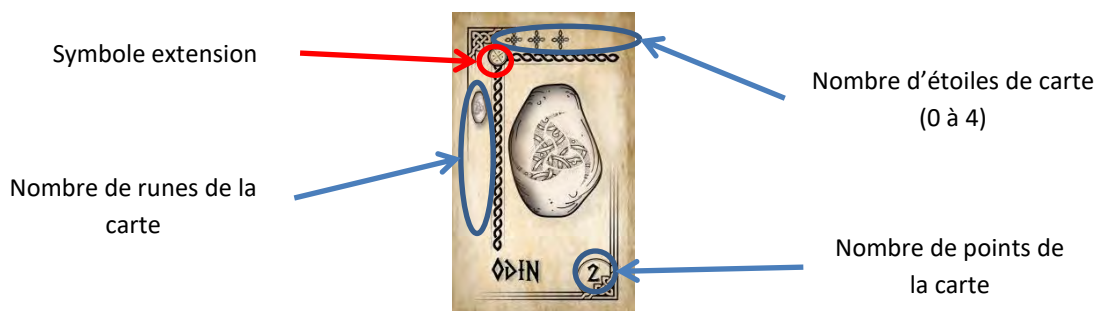
- L'emplacement « **Carte Rempportées (R)** » où l'on trouvera les cartes gagnées lors d'une **collecte de runes**,
- L'emplacement « **Mise (M)** » où l'on trouvera les cartes accumulées lors du tour,
- L'emplacement « **Joker (J)** » où l'on trouvera les cartes Joker accumulées (*note : vous ne pouvez pas avoir plus d'une carte Joker du même type dans votre zone de jeu, si on devait vous attribuer une carte Joker que vous possédez déjà, cette dernière sera placée dans la Défausse (D)*)

Choix du premier Joueur :

Le Joueur qui a son anniversaire le plus près de la date de la fête d'Odin (21 décembre), commence.

Aide jeu : anatomie des cartes :

Carte de score



Carte d'effet

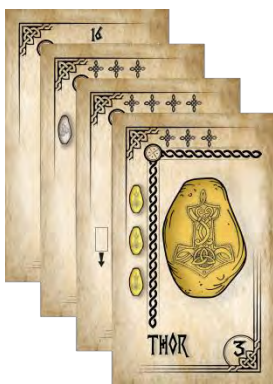


Carte Joker



Les cartes possédant cette trame sont placées dans la **Mise (M)** ou le **Tribut (T)** de manière à ce que le nombre de runes, l'effet, le modificateur d'objectif ou le nombre d'étoiles de chaque carte soit visible. L'ordre des cartes ne change pas au cours des tours !

Exemple :



Deroulement du jeu :

Le jeu se déroule en manches qui sont constituées de tours de jeu. La fin de la manche est provoquée par la collecte de runes.

- **Tour de jeu :**
 - le Joueur actif pioche un nombre de cartes de la **Pioche (P)**, **faces cachées**, égal au **nombre de Joueurs plus une carte** (exemple : il y a 3 participants, on pioche 4 cartes ; il y a 4 participants, on pioche 5 cartes...),
 - Puis, le Joueur actif révèle **une carte (les autres cartes sont toujours faces cachées)** et l'attribue **soit à un autre Joueur, soit à lui-même, soit au Tribut (T)**. Il doit attribuer **au maximum une seule carte à chaque Joueur et Tribut (T)** (exemple : il y a 3 participants, le Joueur 1 s'est attribué 1 carte et une au Joueur 3, il doit obligatoirement attribuer ses deux dernières cartes au Tribut(T) et Joueur 2),
 - Quand un Joueur reçoit **une carte, on joue immédiatement son effet et/ou on calcule le nombre d'étoiles accumulées avec l'emplacement Mise(M)**. Si à la suite de ceci on arrive à **une collecte de runes (voir ci-dessous)**, le Joueur actif **défausse les cartes faces cachées restantes dans la Défausse (D)**,
 - Le Joueur actif continue la distribution de cartes **jusqu'à ce qu'il n'ait plus de cartes faces cachées**,
 - S'il n'y a pas de **collecte de runes**, cela marque **la fin du tour**,
 - Le Joueur passe la main au Joueur à sa gauche. Un nouveau tour commence.

- **Collecte de runes :**

- Soit un Joueur atteint son objectif en cumulant le nombre exact d'étoiles (12 si pas de carte modificatrice, ou l'objectif indiqué par la dernière carte modificatrice de sa Mise (M)). Le Joueur ramasse **les runes de sa Mise (M) et les runes du Tribut (T) et les mets dans sa pile de Cartes Rempportées (R)**. Toutes les autres cartes (sauf les cartes de l'emplacement **Joker (J)**) sont placées pour l'ensemble des Joueurs dans la **Défausse (D)**,
- Soit un Joueur dépasse son objectif. A ce moment-là, **il place toutes les cartes de sa Mise (M) (sauf les cartes de l'emplacement Joker(J)) dans la Défausse (D)**. Les autres Joueurs se partagent les runes du Tribut (T) suivant la règle de la majorité.

Pour chaque type de runes présentes dans le **Tribut (T)**, le Joueur qui en possède **le plus dans sa Mise (M)** les remportent **et les mets dans sa pile de Cartes Rempportées (R)** (exemple : le Joueur 1 a dépassé son objectif, le Joueur 2 a 3 runes de Thor et 1 rune d'Odin dans sa Mise (M), le Joueur 3 a 1 rune de Thor et 2 runes d'Odin dans Mise (M) ; le Joueur 2 prend les runes de Thor du Tribut (T) et le Joueur 3 prend les runes d'Odin du Tribut (T)).

Toutes les Mises (M) sont ensuite placées dans la **défausse (D)**.

En cas d'égalité sur la majorité, personne ne remporte les runes du Tribut (T) qui sont alors placées dans la défausse (D).

- Une **collecte de runes** marque la fin de la manche et le début de la suivante.
- A la fin d'une collecte de runes, **toutes les zones de jeu sont vides à l'exception des emplacements Joker (J)**.
- Un nouveau Tour commence avec le Joueur à gauche du dernier Joueur actif.ve.

- **Le Tribut (T)**

- Le **Tribut (T)** se comporte comme la **Mise (M)** d'un Joueur,
- Les effets des cartes s'appliquent **au Tribut (T)** sauf mention contraire (voir descriptif des cartes). Dans le cas où une carte ne s'applique pas au **Tribut (T)**, elle est immédiatement défaussée,
- Si une carte joker est placée dans le **Tribut (T)**, elle est immédiatement défaussée,
- Le **Tribut (T)** n'a pas de limite : l'objectif du nombre d'étoiles ne lui est pas applicable. **Il peut y avoir autant d'étoiles que l'on veut dans le Tribut (T)**.

- **Fin de jeu :**

Le jeu se termine lorsqu'il n'y a plus suffisamment de cartes à piocher.

S'il n'y a pas de **collectes de runes**, les Joueurs se partagent le **Tribut (T)** en suivant la règle de la majorité.

Les Joueurs comptent ensuite les points des cartes qu'ils ont dans leur pile Cartes Rempportées (R).

Autres Modes de jeu :

- **Avec extension :**

Rajoutez au jeu de base, l'**extension Printemps** et/ou l'**extension Hiver** pour varier les stratégies.

Dans le cas où vous ajouteriez les deux extensions, nous vous conseillons de bien résoudre dans l'ordre les effets des cartes. N'hésitez pas à placer les cartes attribuées perpendiculairement à la **Mise (M)** pour vous retrouver dans le tour.

- **Mode deux Joueurs :**

Prenez les cartes **Odin** et **Thor**. Chaque Joueur en choisit une. Ainsi les Joueurs incarneront un **Ase** (Dieu Nordique) en plus de leur rôle de **Völvas**.


La partie se déroule ensuite comme une partie de 4 Joueurs, chaque Joueur jouant pour sa personne ou son Ase.

Attention cependant les collectes de runes réalisées par l'Ase ne se cumulent pas avec celles réalisées par le Joueur !

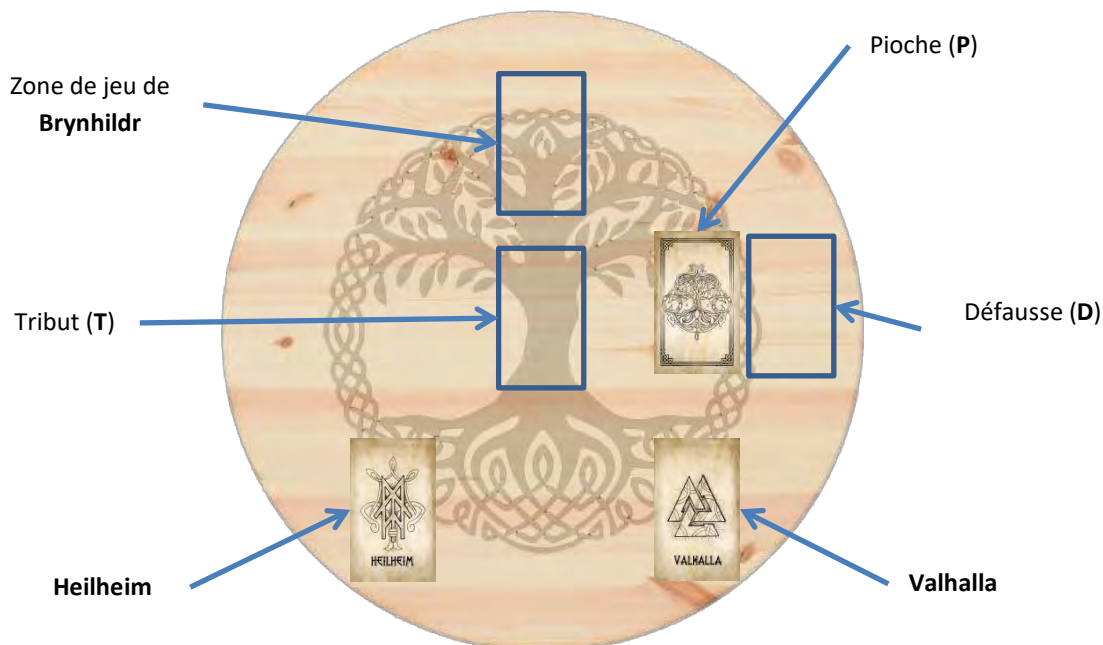
Si le Joueur veut être déclaré vainqueur, il lui faut avoir collecté plus de points de runes que ses adversaires et son Ase !

- **Mode Solo :**

Prenez les Cartes **Valhalla**, **Heilheim** et **Brynhildr**.

Mélangez les cartes **Brynhildr** au paquet de base (toutes les cartes portant le symbole ).

La mise en place s'effectue ainsi :



La partie se déroule comme une partie à 3 Joueurs : le Joueur va tirer 4 cartes de la **Pioche(P)** et devra les distribuer entre **Helmheim, Valhalla, le Tribut (T) et Brynhildr.**

Cependant la carte qu'il attribuera à Brynhildr sera face cachée (il ne saura donc pas la carte qu'il a attribuée).

Ainsi au fur et à mesure des tirages, on aura une pile de cartes faces cachées sur la zone de jeu de **Brynhildr.**

Le Joueur continue les tirages de cartes jusqu'aux situations suivantes :

- Une **collecte de runes** arrive sur l'emplacement **Heilheim** ou **Valhalla**. **On résout cette dernière de manière classique en attribuant les points à la zone Valhalla ou à la zone Heilheim.** Le reste de sa main part à la **Défausse (D)**, les zones **Tribut (T)**, **Heilheim** et **Valhalla** sont vidées. Les cartes cachées attribuées à **Brynhildr**, restent en jeu. Il recommence ensuite l'attribution de cartes entre les 4 zones,
- **Le Joueur révèle une carte Brynhildr.** A ce moment, il met le reste des cartes de sa main dans la **Défausse (D)**. **Puis il révèle une par une les cartes face cachées de Brynhildr** (en jouant les effets de ces dernières au fur et à mesure de leurs révélations) jusqu'à ce qu'il arrive à **une collecte de runes ou qu'il révèle une carte Brynhildr.** S'il y a **collecte de runes, on la résout entre Brynhildr, Heilheim et Valhalla.** S'il révèle une carte **Brynhildr, il défausse les cartes révélées de Brynhildr dans la Défausse (D).** **Dans les deux cas on recommence ensuite le tirage en gardant les cartes non révélées de Brynhildr.** S'il n'y a plus de cartes disponibles sur **Brynhildr** lors de la révélation, on procède à **une collecte de rune en suivant la règle de la majorité.** Puis on recommence le tirage.

Le jeu se termine lorsqu'il n'y a plus suffisamment de cartes à piocher.

S'il n'y a pas de **collectes de runes**, le Joueur partage le **Tribut (T)** en suivant la règle de la majorité entre **Valhalla** et **Heilheim.**




Le Joueur remporte la partie s'il a réussi à cumuler le plus de points sur Valhalla.

« Celui en qui vous avez le plus confiance peut vous décevoir le plus »







~Fljotsdale Saga, c.23

Description des Cartes :



Carte	Mythologie	Effet
 Odin	<p>Dieu principal de la mythologie nordique, " Le Père de toute chose" est le chef des Dieux de la famille des Ases.</p>	<p>Apporte des runes d'Odin d'une valeur de 2 pts par rune</p>
 Thor	<p>Le Dieu du Tonnerre dans la mythologie nordique</p>	<p>Apporte des runes de Thor d'une valeur de 1 pt par rune</p>
 Sleipnir	<p>Cheval fabuleux capable de se déplacer au-dessus de la mer comme dans les airs, monture du dieu Odin</p>	<p>Dès qu'on reçoit la carte, on doit immédiatement tirer une carte de la Pioche (P) et appliquer son effet.</p>
 Ratatosk	<p>Habitant de l'arbre-monde Yggdrasil, Il rapporte les paroles haineuses de Nídhogg à Veðrfölnir</p>	<p>Votre objectif passe à 8 étoiles au lieu de 12. Ne s'applique pas au Tribut (T).</p>
 Nidhogg	<p>C'est un dragon qui ronge Yggdrasil d'en bas</p>	<p>Votre objectif passe à 16 étoiles au lieu de 12. Ne s'applique pas au Tribut (T).</p>
 Loki	<p>Le Dieu de la malice, de la discorde et des illusions, fils d'Odin et frère de Thor</p>	<p>la dernière carte de votre Mise (M) est placée dans la Défausse (D).</p>
 Les Nornes	<p>Elles règlent le destin de l'ensemble des habitants des neuf mondes de la cosmogonie nordique</p>	<p>Joker : vous pouvez la jouer à tout moment pour refuser une carte. Si c'est le cas, les deux partent à la Défausse (D).</p>



Carte	Mythologie	Effet
 <p>Freyja</p>	La Déesse de l'amour et de la fertilité	Compte pour une rune de chaque type dans la règle de majorité. Le Joueur possédant le plus de runes tous types confondus les récupère dans le Tribut(T) si un Joueur a dépassé son objectif. Chaque carte Freyja permet de multiplier le score d'une Carte Remportées (R) (une carte Freyja pour une carte score)
 <p>Tyr</p>	Le Dieu de la justice, de la victoire et de la stratégie	Lorsque l'on joue la carte, on choisit le sens dans lequel on l'attribue. Elle peut donc compter comme rune d' Odin ou rune de Thor . Rappelle 5 pts
 <p>Eikthyrnir</p>	Cerf se nourrissant des jeunes pousses d' Yggdrasil .	Votre objectif passe à 9 étoiles au lieu de 12. Ne s'applique pas au Tribut (T) .
 <p>Skoll et Hati</p>	Skoll poursuit le Soleil, Hati poursuit la Lune. Au Ragnarök , ils les dévoreront	Au choix du Joueur jouant Skoll et Hati : la dernière carte ou la première carte de votre Mise (M) est placée dans la Défausse (D)
 <p>Mumin</p>  <p>Hugin</p>	Hugin et Mumin sont les deux corbeaux messagers qui accompagnent Odin	Dès qu'on reçoit la carte, on doit immédiatement tirer une carte de la Pioche (P) et appliquer son effet. Puis vous passez la carte à votre voisin suivant le symbole de la carte, ce dernier applique l'effet et ainsi de suite jusqu'à ce que la carte vous revienne. Vous appliquez alors le nombre d'étoile de la carte à votre Mise (M) . Cette carte part à la Défausse (D) si on pioche une nouvelle carte à pioche.



Carte	Mythologie	Effet
 SurtR	Géant de feu dévastateur. Il détruira la terre lors du Ragnarök	Apporte des runes de SurtR d'une valeur de -3 pts par rune
 Fenrir	Fenrir est un loup gigantesque, fils du dieu Loki , frère de Hell et père de Skoll et Hati	la première carte de votre Mise (M) est placée dans la Défausse (D)
 Heimdall	Il est le gardien du pont Bifröst et Dieu de la lumière et de la lune	Joker : vous pouvez la jouer pour refuser une carte. Si c'est le cas, vous attribuez la carte à un autre Joueur ou au Tribut (T) . Heimdall est alors placé dans la Défausse (D) . Si une carte à choix devait être attribuée à un autre Joueur de cette manière, le Joueur de Heimdall peut faire un nouveau choix.
 Hell	La Déesse des morts, fille de Loki et sœur de Fenrir	Au choix du Joueur jouant Hell : soit il détruit un joker chez un autre Joueur (ne peut pas être contré par un Joker), soit la première ou la dernière carte de la Mise (M) d'un Joueur est placée dans la Défausse (D) .
 Moin	C'est un dragon s'ingéniant à détruire Yggdrasil tout comme Nidhogg	Votre objectif passe à 15 étoiles au lieu de 12. Ne s'applique pas au Tribut (T) .

Remerciements :

- Remerciements Spéciaux à

Corvus Corax

Et particulièrement à leur morceau **Ragnarök**, qui m'a accompagné tout le long de la création du jeu et de sa campagne de financement. Merci au groupe qui a répondu à mes courriels et apporté son soutien à leur niveau.

Et à Ryan, toi qui es venu découvrir par deux fois **Vedrfölnir**, qui nous a battu à plate couture : la chance tourne mais la logique reste !

- Remerciements

Gaelane Clarin,
"DLR" - Damien Le
Roux,
Nicolas Blanc,
Aurelien Grange,
Agnès Oriot,
Fort Damien,
Lionel Dondeyne,
Vincent Finaud-
Guyot,
Jack Machillot,
"Ezurak" - Steffen
Morpain,
"Keith Massinisse"
- Joel Nichanian,
Jeremy P Dewitt,
Celle Hugo,
"Swane" -
Marianne Bertin,
Cécile Paganelli ,

Steven Barrett,
"Baodai" - Erwan
Ghez,
Aurelie Bard,
Loïc Jallu,
David Morille,
Bozzi Maxime,
Lionel Palun,
Oncle Charl'yves,
Aurelie Lebrun Du
Puytison,
Do Carmo Loic,
Jérôme Steffenino,
Sarte Alain,
Frederic Vella,
Steeve Lecointe,
Yomzizoo,
"Raisthlin" - Sylvain
Figuert,
Christel Picard,

Thibault Delahaye,
Kapola Erik,
Vincent Tessaire,
Stéphane Grewis,
Alexandre Jenny,
Jean-Michel
Armand,
Alix Couvreur,
Beatrice Arnou-
Mistiaen,
Adeline Annichini,
Sylvain Masson,
"Mooz" - Azema
Sylvain,
Guillaume Berard,
Mor Christophe,
Alasdair,
Jérôme Werlen,
Nicolas Aioutz,
Démaraïs Fabrice,

"Nastiel" - Alex
Brendlin,
Lupi Jean Rene,
Olivier Salvat,
Daniel W.
Imperato,
"Hestileos" - Girod
Timothée,
Fabien Giroud,
Laurent Maire,
Colin Berangere,
Finaz Sébastien,
"Abunai" - Eddy
Manas,
Luka Henneuze,
Andre Pauline,
Dussud Lucie,
Arnaud Collomb,

Merci De votre Soutien !

« **Odin, sage parmi les sages dont le souffle donna naissance aux premiers hommes, Ask et Embla, nous t'implorons de les protéger. Envoie tes nobles Valkyries pour juger les revenants. Envoie tes nobles fils, Thor et Baldur, pour Les défendre. Envoie des dragons pour consumer la horde glaciale. Sauve nos âmes afin que nous continuions à te servir. »**

Credits :

- Conception du jeu : **Pierre MARTIN**
- Développeurs : **Stéphane NGUYEN - Vincent ROYER**
- Illustrations : **Muriel NAUD « Muu » – La Cuisine Du Diable**
<https://www.facebook.com/cuisinedudiable>
<https://www.instagram.com/cuisinedudiable/>
- Editeur : **U Token 2 Me**



Tests réalisées par Pierre, Céline, Vincent, Stéphane, Erwan, Jean-Marc, Benjamin, DLR, Yoann... Merci à vous ^^



P.S. : Merci à mes deux compères Stéphane et Vincent, mes pov'types qui me supportent. Merci à ma femme qui me supporte aussi au quotidien ;) ! Et encore un énorme Merci à Muu sans qui **Vedrfölnir** ne serait pas **Vedrfölnir** ! Bon c'est pas tout ça, mais maintenant on a des castors, des coquillages et des cocktails sur le feu ! Suivez nous sur les réseaux sociaux !

« Les guerriers vivent... et meurent ensemble. Si tu ne fais pas confiance aux hommes qui se trouvent à tes côtés, ou face à toi, tu es déjà mort. »



« IL est dit que dans les temps anciens, les **VÖLVAS** des différents clans se réunissaient pour attirer les bonnes grâces d'**ODIN** et de **THOR**.

Elles pratiquaient alors le **GALDR**, la magie runique.



Pour transmettre leurs prières, elles cherchaient à se rapprocher de **VEDRFÖLNIR**, le grand aigle au sommet d'**YGGDRASIL**. Pour le flatter, il suffirait d'arracher 12 étoiles au ciel.

Le chemin vers le grand aigle est périlleux et il faudra compter sur l'aide des **NORNES** pour dompter **SLEIPNIR**, déjouer **LOKI**, duper **NIDHOGG** et amadouer **RATATOSK**... »

RÈGLES DU JEU

BUT DU JEU :


Dans **VEDRFÖLNIR**, les joueur.euses incarnent des **VÖLVAS** (sorcières) de différents clans vikings. Ils/elles vont tenter d'attirer les faveurs d'**ODIN** et de **THOR** sur leurs clans.

En terme de jeu cela consiste à collecter des cartes de runes Odin  ou Thor , chaque carte rune donnant un certain nombre de points indiqués en bas à droite de ces dernières. **Pour ce faire, le joueur.euse va essayer de cumuler les cartes en vue d'obtenir l'objectif exact de 12 étoiles** (sauf cas de cartes d'effet modificatrices). Si il/elle obtient 12 étoiles, il/elle remporte les cartes devant lui et les cartes du tribut. Si il/elle dépasse l'objectif, les autres se partageront les cartes runes du tribut.


Le gagnant du jeu sera celui qui a collecté le plus de points de runes à la fin de la partie.

MATÉRIEL :


Le jeu se compose de 3 types de cartes : les cartes de score, les cartes d'effet, les cartes joker

- Jeu de base, symbole , 118 cartes dont

Cartes de score	Cartes d'effet	Cartes Joker
14 cartes 1 rune THOR	14 cartes SLEIPNIR	6 cartes NORNES
14 cartes 2 runes THOR	4 cartes RATATOSK	
14 cartes 3 runes THOR	4 cartes NIDHOGG	
14 cartes 1 rune ODIN	6 cartes LOKI	
14 cartes 2 runes ODIN		
14 cartes 3 runes ODIN		

- Extension Printemps, symbole  , 40 cartes dont


Cartes de score	Cartes d'effet	Cartes Joker
13 cartes FREYJA	4 cartes HUGIN	
6 cartes 2 runes TYR	4 cartes MUNIN	
6 cartes 3 runes TYR	5 cartes SKOLL ET HATI	
	2 cartes EIKTHYRNIR	

- Extension Hiver, symbole  , 40 cartes dont

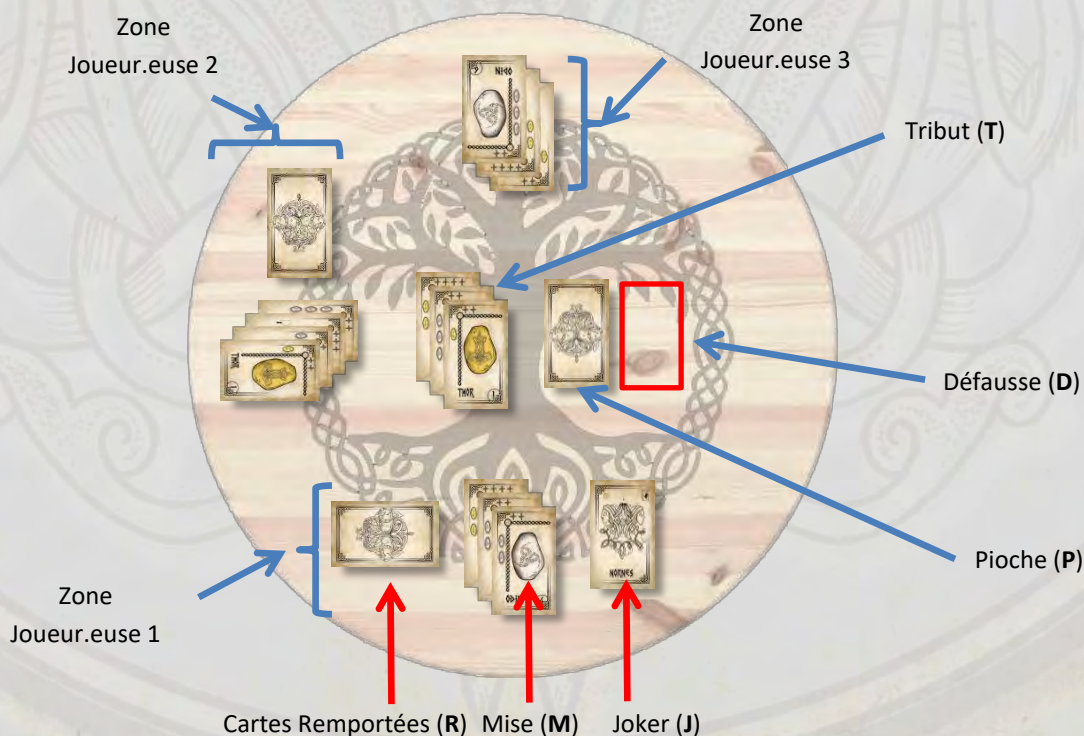
Cartes de score	Cartes d'effet	Cartes Joker
14 cartes 1 rune SURTR	3 cartes FENRIR	4 cartes HEIMDALL
14 cartes 2 runes SURTR	2 cartes MÖN	
	3 cartes HELL	

- 2 cartes **ÖDIN / VALHALLA** et **THOR / HEILHEIM**, 20 cartes **BRYNHILDUR** pour le mode solo et le mode 2 joueur.euse.s

MISE EN PLACE DU JEU DE BASE (3 joueur.euse.s et plus) :

On mélange le paquet de base (toutes les cartes portant le symbole ) et on le pose face cachée sur la table pour constituer la **pioche (P)**. Au fur et à mesure des tours, les joueur.euse.s cumuleront des cartes devant eux.

Exemple de table :



A droite de la **Pioche (P)**, on aura la **Défausse (D)**. A sa gauche on aura le **Tribut (T)**.

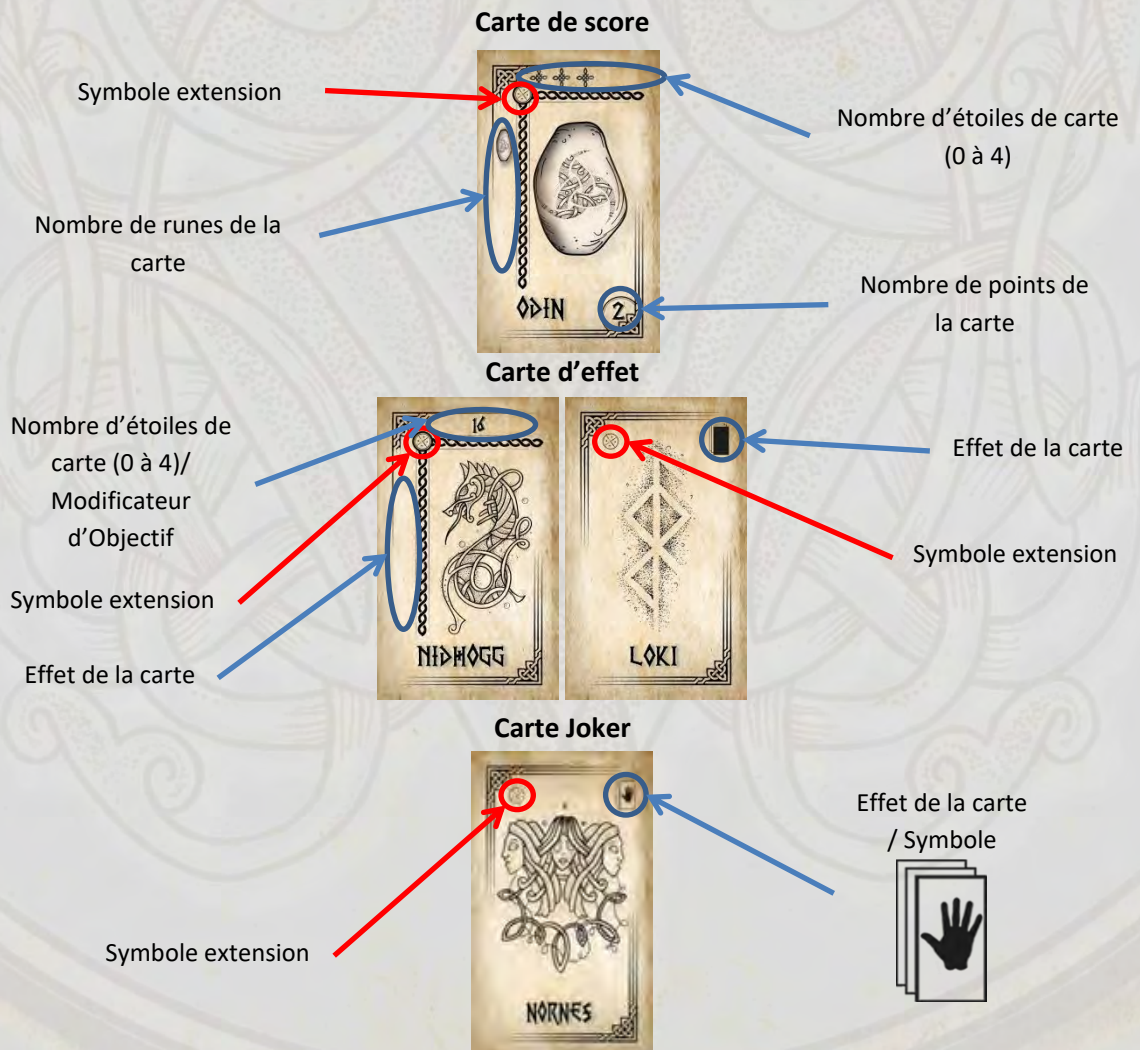
Devant chaque joueur.euse, on aura trois emplacements constituant sa zone de jeu :

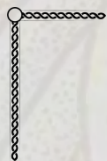
- L'emplacement « **Carte Rempportées (R)** » où l'on trouvera les cartes gagnées lors d'une **collecte de runes**,
- L'emplacement « **Mise (M)** » où l'on trouvera les cartes accumulées lors du tour,
- L'emplacement « **Joker (J)** » où l'on trouvera les cartes Joker accumulées (*note : vous ne pouvez pas avoir plus d'une carte Joker du même type dans votre zone de jeu, si on devait vous attribuer une carte Joker que vous possédez déjà, cette dernière sera placée dans la Défausse (D)*)

CHOIX DU PREMIER JOUEUR.EUSE :

Le joueur.euse qui a son anniversaire le plus près de la date de la fête d'Odin (21 décembre), commence.

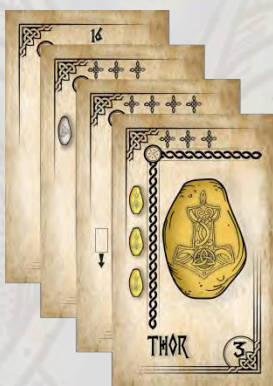
AIDE JEU : ANATOMIE DES CARTES :





Les cartes possédant cette trame sont placées dans la **Mise (M)** ou le **Tribut (T)** de manière à ce que le nombre de runes, l'effet, le modificateur d'objectif ou le nombre d'étoiles de chaque carte soit visible. L'ordre des cartes ne change pas au cours des tours !

Exemple :



DÉROULEMENT DU JEU :

Le jeu se déroule en manches qui sont constituées de tours de jeu. La fin de la manche est provoquée par la collecte de runes.

- **TOUR DE JEU :**
 - le joueur.euse actif.ve pioche un nombre de cartes de la **Pioche (P)**, **faces cachées**, égal au nombre de joueur.euse.s plus une carte (exemple : il y a 3 participants, on pioche 4 cartes ; il y a 4 participants, on pioche 5 cartes...),
 - puis, le joueur.euse actif.ve révèle **une carte (les autres cartes sont toujours faces cachées)** et l'attribue **soit à un autre joueur.euse, soit à lui-même, soit au Tribut (T). Il/elle doit attribuer au maximum une seule carte à chaque joueur.euse et Tribut (T)** (exemple : il y a 3 participants, le joueur.euse 1 s'est attribué 1 carte et une au joueur.euse 3, il doit obligatoirement attribuer ses deux dernières cartes au Tribut(T) et joueur.euse 2),
 - quand un joueur.euse reçoit **une carte, on joue immédiatement son effet et/ou on calcule le nombre d'étoiles accumulées avec l'emplacement Mise(M)**. Si à la suite de ceci on arrive à **une collecte de runes (voir ci-dessous)**, le joueur.euse actif.ve **défausse les cartes faces cachées restantes dans la Défausse (D)**,
 - le joueur.euse actif.ve continue la distribution de cartes **jusqu'à ce qu'il n'ait plus de cartes faces cachées**,
 - s'il n'y a pas de **collecte de runes**, cela marque **la fin du tour**,

- le joueur.euse passe la main au joueur.euse à sa gauche. Un nouveau tour commence.
- **COLLECTE DE RUNES :**
 - Soit un joueur.euse atteint son objectif en cumulant le nombre exact d'étoiles (**12 si pas de carte modificatrice, ou l'objectif indiqué par la dernière carte modificatrice de sa Mise (M)**). Le joueur ramasse **les runes de sa Mise (M) et les runes du Tribut (T) et les mets dans sa pile de Cartes Remportées (R)**. Toutes les autres cartes (sauf les cartes de l'emplacement **Joker (J)**) sont placées pour l'ensemble des joueurs dans la **Défausse (D)**,
 - soit un joueur.euse dépasse son objectif. A ce moment-là, **il/elle place toutes les cartes de sa Mise (M) (sauf les cartes de l'emplacement Joker(J)) dans la Défausse (D)**. Les autres joueur.euse.s se partagent les runes du Tribut (T) suivant la règle de la majorité.

Pour chaque type de runes présentes dans le **Tribut (T)**, le joueur.euse qui en possède **le plus dans sa Mise (M)** les remportent **et les mets dans sa pile de Cartes Remportées (R)** (exemple : le joueur.euse 1 a dépassé son objectif, le joueur.euse 2 a 3 runes de **THOR** et 1 rune d'**ODIN** dans sa Mise (M), le joueur.euse 3 a 1 rune de **THOR** et 2 runes d'**ODIN** dans sa Mise (M) ; le joueur.euse 2 prend les runes de **THOR** du Tribut (T) et le joueur.euse 3 prend les runes d'**ODIN** du Tribut (T)).

Toutes les Mises (M) sont ensuite placées dans la défausse (D).

En cas d'égalité sur la majorité, personne ne remporte les runes du Tribut (T) qui sont alors placées dans la défausse (D).

- Une **collecte de runes** marque la fin de la manche et le début de la suivante.
- A la fin d'une collecte de runes, **toutes les zones de jeu sont vides à l'exception des emplacements Joker (J)**.
- Un nouveau Tour commence avec le joueur.euse à gauche du dernier joueur.euse actif.ve.
- **LE TRIBUT**
 - le **Tribut (T)** se comporte comme la **Mise (M)** d'un joueur.euse,
 - Les effets des cartes s'appliquent **au Tribut (T)** sauf mention contraire (voir descriptif des cartes). Dans le cas où une carte ne s'applique pas au **Tribut (T)**, elle est immédiatement défaussée,
 - Si une carte joker est placée dans le **Tribut (T)**, elle est immédiatement défaussée,
 - Le **Tribut (T)** n'a pas de limite : l'objectif du nombre d'étoiles ne lui est pas applicable. **Il peut y avoir autant d'étoiles que l'on veut dans le Tribut (T)**.

- **FIN DE JEU :**

Le jeu se termine lorsqu'il n'y a plus suffisamment de cartes à piocher.

S'il n'y a pas de **collectes de runes**, les joueur.euse.s se partagent le **Tribut (T)** en suivant la règle de la majorité.

Les joueur.euse.s comptent ensuite les points des cartes qu'ils ont dans leur pile Cartes Remportées (R).

AUTRES MODES DE JEU :

- **AVEC EXTENSION :**

Rajoutez au jeu de base, l'**extension Printemps** et/ou l'**extension Hiver** pour varier les stratégies.

Dans le cas où vous ajouteriez les deux extensions, nous vous conseillons de bien résoudre dans l'ordre les effets des cartes. N'hésitez pas à placer les cartes attribuées perpendiculairement à la **Mise (M)** pour vous retrouver dans le tour.

- **MODE DEUX JOUEUR.EUSE.S :**

Prenez les cartes **ODIN** et **THOR**. Chaque joueur.euse en choisit une. Ainsi les joueur.euse.s incarneront un **ASE** (Dieu Nordique) en plus de leur rôle de **VÖLVA.S**.


La partie se déroule ensuite comme une partie de 4 joueur.euse.s, chaque joueur.euse jouant pour sa personne ou son Ase.

Attention cependant les collectes de runes réalisées par l'ASE ne se cumulent pas avec celles réalisées par le joueur.euse !

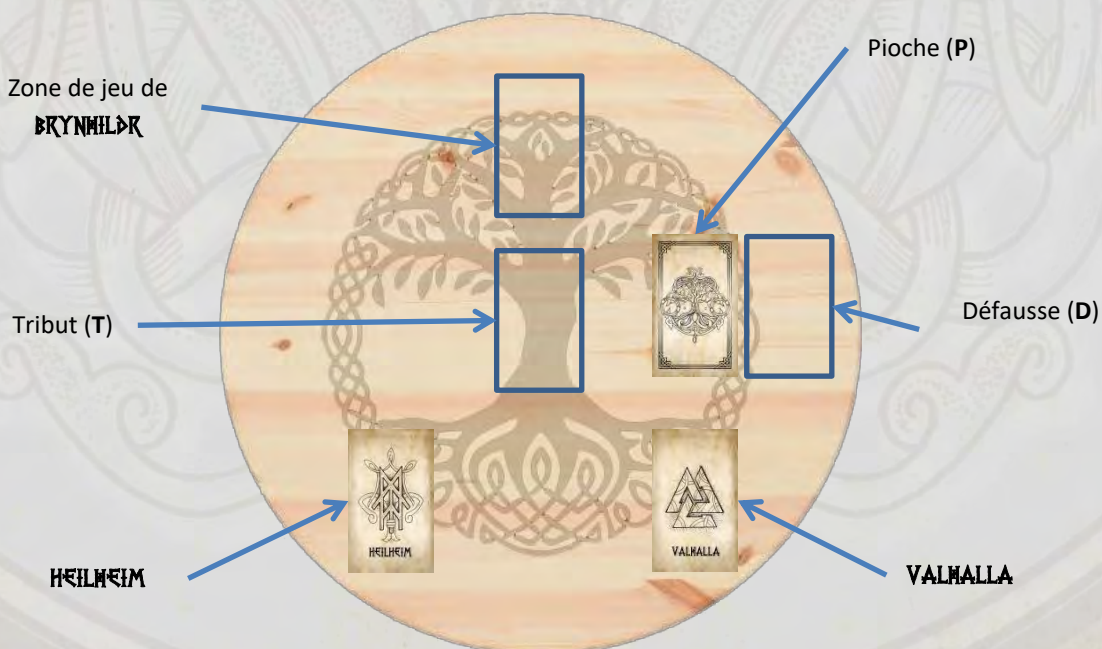
Si le joueur.euse veut être déclaré vainqueur, il/elle lui faut avoir collecté plus de points de runes que ses adversaires et son ASE !

- **MODE SOLO :**

Prenez les Cartes **VALHALLA**, **HEILHEIM** et **BRYNHILDUR**.

Mélangez les cartes **BRYNHILDUR** au paquet de base (toutes les cartes portant le symbole ).

La mise en place s'effectue ainsi :



La partie se déroule comme une partie à 3 joueur.euse.s : le joueur.euse va tirer 4 cartes de la Pioche(P) et devra les distribuer entre HELMHEIM, VALHALLA, le Tribut (T) et BRYNHILDUR.

Cependant la carte qu'il/elle attribuera à BRYNHILDUR sera face cachée (il/elle ne saura donc pas la carte qu'il/elle a attribuée).

Ainsi au fur et à mesure des tirages, on aura une pile de cartes faces cachées sur la zone de jeu de BRYNHILDUR.

Le joueur.euse continue les tirages de cartes jusqu'aux situations suivantes :

- Une collecte de runes arrive sur l'emplacement HELMHEIM ou VALHALLA. On résout cette dernière de manière classique en attribuant les points à la zone VALHALLA ou à la zone HELMHEIM. Le reste de sa main part à la Défausse (D), les zones Tribut (T), HELMHEIM et VALHALLA sont vidées. Les cartes cachées attribuées à BRYNHILDUR, restent en jeu. Il/elle recommence ensuite l'attribution de cartes entre les 4 zones,
- Le joueur.euse révèle une carte BRYNHILDUR. A ce moment, il met le reste des cartes de sa main dans la Défausse (D). Puis il/elle révèle une par une les cartes face cachées de BRYNHILDUR (en jouant les effets de ces dernières au fur et à mesure de leurs révélations) jusqu'à ce qu'il/elle arrive à une collecte de runes ou qu'il/elle révèle une carte BRYNHILDUR. S'il y a collecte de runes, on la résout entre BRYNHILDUR, HELMHEIM et VALHALLA. S'il/elle révèle une carte BRYNHILDUR, il/elle défausse les cartes révélées de BRYNHILDUR dans la Défausse (D). Dans les deux cas on recommence ensuite le tirage en gardant les cartes non révélées de BRYNHILDUR. S'il n'y a plus de cartes disponibles sur BRYNHILDUR lors de la révélation, on procède à une collecte de rune en suivant la règle de la majorité. Puis on recommence le tirage.

Le jeu se termine lorsqu'il n'y a plus suffisamment de cartes à piocher.

S'il n'y a pas de collectes de runes, le joueur.euse partage le Tribut (T) en suivant la règle de la majorité entre VALHALLA et HELMHEIM.


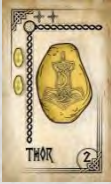




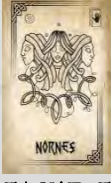
Le joueur.euse remporte la partie s'il/elle a réussi à cumuler le plus de points sur VALHALLA.

« CELUI EN QUI VOUS AVEZ LE PLUS CONFIANCE PEUT VOUS DÉCEVOIR LE PLUS »

~FLJÓTSÐALE SAGA, C.23

DESCRIPTION DES CARTES :



Carte	Mythologie	Effet
 <p>ODIN</p>	<p>Dieu principal de la mythologie nordique, " Le Père de toute chose" est le chef des Dieux de la famille des ASES.</p>	<p>Apporte des runes d'ODIN d'une valeur de 2 pts par rune</p>
 <p>THOR</p>	<p>Le Dieu du Tonnerre dans la mythologie nordique</p>	<p>Apporte des runes de THOR d'une valeur de 1 pt par rune</p>
 <p>SLEIPNIR</p>	<p>Cheval fabuleux capable de se déplacer au-dessus de la mer comme dans les airs, monture du dieu ODIN</p>	<p>Dès qu'on reçoit la carte, on doit immédiatement tirer une carte de la Pioche (P) et appliquer son effet.</p>
 <p>RATATOSK</p>	<p>Habitant de l'arbre-monde YGGDRASIL, Il rapporte les paroles haineuses de NIDHOGG à VEÐR/ÖLNIR</p>	<p>Votre objectif passe à 8 étoiles au lieu de 12. Ne s'applique pas au Tribut (T).</p>
 <p>NIDHOGG</p>	<p>C'est un dragon qui ronge YGGDRASIL d'en bas</p>	<p>Votre objectif passe à 16 étoiles au lieu de 12. Ne s'applique pas au Tribut (T).</p>
 <p>LOKI</p>	<p>Le Dieu de la malice, de la discorde et des illusions, fils d'ODIN et frère de THOR</p>	<p>la dernière carte de votre Mise (M) est placée dans la Défausse (D).</p>
 <p>LES NORNES</p>	<p>Elles règlent le destin de l'ensemble des habitants des neuf mondes de la cosmogonie nordique</p>	<p>Joker : vous pouvez la jouer à tout moment pour refuser une carte. Si c'est le cas, les deux partent à la Défausse (D).</p>



Carte	Mythologie	Effet
 FREYJA	La Déesse de l'amour et de la fertilité	Compte pour une rune de chaque type dans la règle de majorité. Le joueur.euse possédant le plus de runes tous types confondus les récupère dans le Tribut(T) si un joueur.euse a dépassé son objectif. Chaque carte FREYJA permet de multiplier le score d'une Carte Remportées (R) (une carte FREYJA pour une carte score)
 TYR	Le Dieu de la justice, de la victoire et de la stratégie	Lorsque l'on joue la carte, on choisit le sens dans lequel on l'attribue. Elle peut donc compter comme rune d' ODIN ou rune de THOR . Rapporte 5 pts
 EIKTHYRNIR	Cerf se nourrissant des jeunes pousses d' YGGDRASIL .	Votre objectif passe à 9 étoiles au lieu de 12. Ne s'applique pas au Tribut (T) .
 SKOLL ET HATI	SKOLL poursuit le Soleil, HATI poursuit la Lune. Au RAGNARÖK , ils les dévoreront	Au choix du joueur.euse jouant SKOLL ET HATI : la dernière carte ou la première carte de votre Mise (M) est placée dans la Défausse (D)
 MIMIN  HUGIN	HUGIN et MIMIN sont les deux corbeaux messagers qui accompagnent ODIN	Dès qu'on reçoit la carte, on doit immédiatement tirer une carte de la Pioche (P) et appliquer son effet. Puis vous passez la carte à votre voisin suivant le symbole de la carte, ce dernier applique l'effet et ainsi de suite jusqu'à ce que la carte vous revienne. Vous appliquez alors le nombre d'étoile de la carte à votre Mise (M) . Cette carte part à la Défausse (D) si on pioche une nouvelle carte à pioche.



Carte	Mythologie	Effet
 SURTUR	Géant de feu dévastateur. Il détruira la terre lors du RAGNARÖK	Apporte des runes de SURTUR d'une valeur de -3 pts par rune
 FENRIR	FENRIR est un loup gigantesque, fils du dieu LOKI , frère de HELL et père de SKOLL ET HATI	la première carte de votre Mise (M) est placée dans la Défausse (D)
 HEIMDALL	Il est le gardien du pont BIFRÖST et Dieu de la lumière et de la lune	Joker : vous pouvez la jouer pour refuser une carte. Si c'est le cas, vous attribuez la carte à un autre joueur.euse ou au Tribut (T) . HEIMDALL est alors placé dans la Défausse (D) . Si une carte à choix devait être attribuée à un autre joueur.euse de cette manière, le joueur.euse de HEIMDALL peut faire un nouveau choix.
 HELL	La Déesse des morts, fille de LOKI et sœur de FENRIR	Au choix du joueur.euse jouant HELL : soit il/elle détruit un joker chez un autre joueur.euse (ne peut pas être contré par un Joker), soit la première ou la dernière carte de la Mise (M) d'un joueur.euse est placée dans la Défausse (D) .
 MÖIN	C'est un dragon s'ingéniant à détruire YGGDRASIL tout comme NIDHOGG	Votre objectif passe à 15 étoiles au lieu de 12. Ne s'applique pas au Tribut (T) .

REMERCIEMENTS :

- REMERCIEMENTS SPÉCIAUX À

Corvus Corax

Et particulièrement à leur morceau **RAGNARÖK**, qui m'a accompagné tout le long de la création du jeu et de sa campagne de financement. Merci au groupe qui a répondu à mes courriels et apporté son soutien à leur niveau.

Et à Ryan, toi qui es venu découvrir par deux fois **VEÐR-FÖLNIÐ**, qui nous a battu à plate couture : la chance tourne mais la logique reste !

- REMERCIEMENTS

Gaelane Clarin, "DLR" - Damien Le Roux, Nicolas Blanc, Aurelien Grange, Agnès Oriot, Fort Damien, Lionel Dondeyne, Vincent Finaud- Guyot, Jack Machillot, "Ezurak" - Steffen Morpain, "Keith Massinisse" - Joel Nichanian, Jeremy P Dewitt, Celle Hugo, "Swane" - Marianne Bertin, Cécile Paganelli ,	Steven Barrett, "Baodai" - Erwan Ghez, Aurelie Bard, Loïc Jallu, David Morille, Bozzi Maxime, Lionel Palun, Oncle Charl'yses, Aurelie Lebrun Du Puytison, Do Carmo Loic, Jérôme Steffenino, Sarte Alain, Frederic Vella, Steeve Lecointe, Yomzizoo, "Raisthlin" - Sylvain Figuat, Christel Picard,	Thibault Delahaye, Kapola Erik, Vincent Tessaire, Stéphane Grewis, Alexandre Jenny, Jean-Michel Armand, Alix Couvreur, Beatrice Arnou- Mistiaen, Adeline Annichini, Sylvain Masson, "Mooz" - Azema Sylvain, Guillaume Berard, Mor Christophe, Alasdair, Jérôme Werlen, Nicolas Aioutz, Démaraïs Fabrice,	"Nastiel" - Alex Brendlin, Lupi Jean Rene, Olivier Salvat, Daniel W. Imperato, "Hestileos" - Girod Timothée, Fabien Giroud, Laurent Maire, Colin Berangere, Finaz Sébastien, "Abunai" - Eddy Manas, Luka Henneuze, Andre Pauline, Dussud Lucie, Arnaud Collomb,
----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Merci De votre Soutien !

« ODIN, SAGE PARMI LES SAGES DONT LE SOUFFLE DONNA NAISSANCE AUX PREMIERS HOMMES, ASK ET EMBLA, NOUS T'IMPLORONS DE LES PROTÉGER, ENVOIE TES NOBLES VALKYRIES POUR JUGER LES REVENANTS. ENVOIE TES NOBLES FILS, THOR ET BALDR, POUR LES DÉFENDRE. ENVOIE DES DRAGONS POUR CONSOMER LA HORDE GLACIALE. SAUVE NOS ÂMES AFIN QUE NOUS CONTINUIONS À TE SERVIR. »

CREDITS :

- CONCEPTION DU JEU : Pierre MARTIN
- DÉVELOPPEURS : Stéphane NGUYEN - Vincent ROYER
- ILLUSTRATIONS : Muriel NAUD « Muu » – La Cuisine Du Diable
<https://www.facebook.com/cuisinedudiabile>
<https://www.instagram.com/cuisinedudiabile/>
- ÉDITEUR : U Token 2 Me



Tests réalisées par Pierre, Céline, Vincent, Stéphane, Erwan, Jean-Marc, Benjamin, DLR, Yoann... Merci à vous ^^



P.S. : Merci à mes deux compères Stéphane et Vincent, mes pov'types qui me supportent. Merci à ma femme qui me supporte aussi au quotidien ;) ! Et encore un énorme Merci à Muu sans qui **VEDRÞÓLNIR** ne serait pas **VEDRÞÓLNIR** ! Bon c'est pas tout ça, mais maintenant on a des castors, des coquillages et des cocktails sur le feu ! Suivez nous sur les réseaux sociaux !

« LES GUERRIERS VIVENT... ET MEURENT ENSEMBLE. SI TU NE FAIS PAS CONFIANCES AUX HOMMES QUI SE TROUVENT À TES CÔTÉS, OH FACE À TOI, TU ES DÉJÀ MORT. »