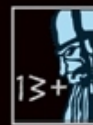




YGGDRASIL



Yggdrasil, pradawne drzewo, w którego konarach i korzeniach istnieje wszystkich dziewięć światów, jest w niebezpieczeństwie. Zbliża się bowiem Ragnarök, koniec czasów i Ty, potężny wśród bogów dynastii As i Wan, musisz stawić czoło postępującym siłom Zła. Ostatnia bitwa, przepowiedania od zarania dziejów, właśnie się rozpoczyna. Twoim jedynym celem jest odparcie sił Zła, aby drzewo życia przetrwało...

PRZEBIEG GRY

Yggdrasil to gra kooperacyjna. Gracz wciela się w rolę jednego z bogów mitologii nordyckiej i wraz z pozostałymi bogami - graczami musi zapobiec zniszczeniu Asgardu przez siły Zła.



NIDHÖGG



SURT



JÖRMUNGAND



FENRIR



HEL



LOKI

Bogowie grają naprzemiennie, w kierunku zgodnym ze wskazówkami zegara. W swojej turze gracz:

1 DOBIERA KARTĘ WROGA

Po dobraniu karty znacznik Wroga w Asgardzie jest przesuwany na kolejne pole (w prawo), po czym rozgrywa się efekt jego działania.

2 WYKONUJE TRZY RÓŻNE AKCJE

Aktywny gracz wykonuje trzy różne akcje spośród 9 dostępnych. Każda z akcji odnosi się do jednego z dziewięciu światów połączonych przez drzewo Yggdrasil.



Dobrana została karta Hel i jej znacznik zostaje przesunięty na następne pole.

KONIEC GRY

PORAŻKA

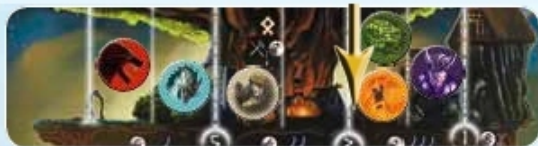
Bogowie przegrywają natychmiast jeśli, na końcu tury któregoś z nich, zaistnieje jedna z poniższych sytuacji:

- 5 lub więcej Wrogów znajdzie się poza murami Asgardu.



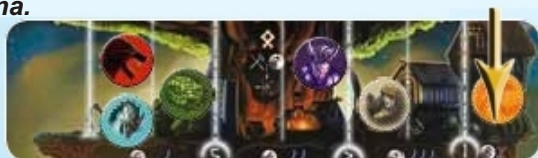
Surt, Fenrir, Nidhogg, Loki oraz Hel przeszli przez mury Asgardu.

- 3 lub więcej Wrogów znajduje się za bramą Walhalli.



Surt, Nidhogg i Loki minęli bramę Walhalli.

- Przynajmniej jeden z Wrogów wtargnął do rezydencji Odyna.



Surt znajduje się w rezydencji Odyna.

ZWYCIĘSTWO

Bogowie wygrywają grę, jeśli wyczerpał się stos kart Wrogów i nie został spełniony żaden z powyższych warunków porażki (po tym jak aktywny gracz wdrożył efekty karty ostatniego Wroga i przeprowadził swoje trzy akcje).

Nadeszła noc wypełnienia się przeznaczenia. Bogowie muszą stoczyć walkę o ocalenie drzewa dziewięciu światów. Strzała przeszywające serce ukochanego boga obwieści początek końca czasów, początek Ragnarök!

Na trzy długie lata zapanuje sroga zima. Wilki Hati i Skoll pochwyć i pożrą słońce oraz księżyc. Fenrir rozerwie krępujące go łańcuchy, a Loki uwolni się od swej udręki. Nad Midgardem uniesie się wąż Jörmungand, podczas gdy Naglfar, okręt zbudowany z paznokci umarłych, popłynie w czeluście ziemi.

Tak rozpocznie się ostateczna bitwa pomiędzy bogami a siłami Zła. Bitwa, na końcu której drzewo Yggdrasil odrodzi się na powrót z własnych popiołów...

ZAWARTOŚĆ I PRZYGOTOWANIE



Położ planszę na środku stołu. Obok planszy połącz kość i 6 żetonów Nieosiągalnego Świata. Rozdziel plansze bogów pomiędzy graczy, a nieużywane odłóż do pudełka.

1. Na Krainie Elfów połącz liczbę elfów o jedną większą niż liczba graczy.
2. Połącz Vanira na pierwszym polu Ścieżki Umocnienia w Świętej Krainie.
3. Połącz 6 znaczników Wrogów na ich początkowych pozycjach w Asgardzie.
4. Połącz 18 kart artefaktów w Kuźni Krasnoludów.
5. Potasuj 16 kart olbrzymów i ułożone w zakryty stos umieść na Lodowej Twierdzy.
6. Połącz figurkę Walkirii oraz Tęczową Wyspę w Midgardzie.
7. Połącz żeton Podwodnej Wyspy na Czarnej Wyspie w Midgardzie.
8. Połącz 12 Olbrzymów Ognia na Królestwie Ognia.
9. Połącz 5 wikingów w Krainie Umarłych.
10. Przygotuj stos 42 kart Wrogów w zależności od wybranego poziomu trudności rozgrywki.
11. Przygotuj woreczki w następujący sposób:



POZIOM TRUDNOŚCI

Poprzez odpowiednie przygotowanie stosu kart Wrogów możesz różnicować poziom trudności w grze.

W grze dla początkujących (najłatwiejszy poziom) stos kart Wrogów powinien składać się z 42 podstawowych kart.

Podniesienie poziomu trudności zapewniają karty specjalne:

Groźni Wrogowie (jedna karta na Wroga) sprawiają, że Wrogowie poruszają się o 2 pola do przodu zamiast o 1.

Zależnie od tego, jak bardzo chcesz utrudnić rozgrywkę, wymień od 1 do 6 kart Wrogów z talii na ich Groźne odpowiedniki, tak aby stos nadal liczył 42 karty.

Karty Ragnarök sprawiają, że kilku Wrogów przesuwają się o jedno pole równocześnie.

Jeśli chcesz zwiększyć trudność dodaj jedną lub kilka kart Ragnarök do stosu 42 kart Wrogów.

Zalecamy następujące wymieszanie kart:

Podziel stos kart Wrogów na równe części, których ilość równa się liczbie kart specjalnych, których zamierzasz użyć. Dołóż po jednej karcie specjalnej do każdej części, następnie każdą z nich potasuj i połącz ponownie w jeden stos.

AKCJE NA DRZEWIE YGGDRASIL



*Behind the thick wall
Enemies and warriors fall
But we can all see behind there
Odin on his rocky chair.*

ASGARD

W Asgardzie bogowie walczą z Wrogami, aby wypędzić ich jak najdalej od murów Asgardu. Jest to główne zadanie bogów w grze.

Siła Wroga w bitwie zależy do strefy, w której się on znajduje.

WALKA

- Wybierz przeciwnika spośród sześciu Wrogów lub olbrzymów.
- Umieść dowolną liczbę wikingów ze swoich zasobów w Krainie Umarłych **H** (można nie położyć ani jednego wikinga).
- Rzuć kością.
- Dodaj liczbę młotów na wyrzuconej kości do liczby odrzuconych wikingów.
- Jeśli posiadasz odpowiednią broń do walki z danym Wrogiem, dodaj do wyniku bonus wynikający z jej użycia.
- Umieść dowolną liczbę elfów ze swoich zasobów na Krainie Elfów **F** (można nie położyć ani jednego elfa).
- Dodaj do dotychczasowego wyniku liczbę odrzuconych elfów.
- Jeśli wynik końcowy jest większy lub równy sile wybranego Wroga wygrywasz bitwę. Jeśli wynik jest mniejszy – przegrywasz.



Jeśli bóg wygrywa bitwę, Wróg się cofa (przesuwa o jedno pole w lewo). Podczas cofania nie uaktywnia się jego zgubne działanie.

Jeśli natomiast bóg przegra bitwę, nic się nie dzieje.



Przykład: Hel posiada siłę 8, Jörmungand i Loki 7, Nidhogg 6, a Fenrir 5. Surt dysponuje siłą 6. Po przegranej walce cofa się w lewo o jedno pole, a jego siła maleje tym samym do 5.



Przykład: Odyn walczy z Surtem (siła 6). Odyn wysłał do Krainy Umarłych 2 wikingów i rzuca kością (z wynikiem 2 młoty). Tak więc jego siła w walce wynosi na razie 2+2=4. Dodaje do tego bonus ze swojej broni i odsyła 1 elfa. Siła wzrasta więc do 4+1+1=6. Odyn wyrównuje siłę Surta i wygrywa potyczkę.



*On the islands of the seven seas
A heavy toll to the Valkyries,
In honour of the Gods of war,
Will soon have to be paid by man.*

MIDGARD

W Midgardzie, bogowie prowadzeni przez Walkirie poszukują dusz swoich zmarłych wojowników.

1. Jeśli chcesz, przesunąć Walkirie

Możesz przesunąć Walkirie z wybranej wyspy na wyspę sąsiednią. Jest to możliwe nawet jeśli wyspa startowa lub docelowa jest Wyspą Podwodną.

2. Następnie, na wyspie, na której przebywają Walkirie odzyskaj dusze zmarłych wikingów. Raz w swojej turze możesz odzyskać dusze wikingów z wyspy, na której przebywają Walkirie. Nie może być to jednak Wyspa Podwodna. Początkowo Walkirie zamieszkują Tęczową Wyspę. Na tej wyspie nie wolno bogom poszukiwać dusz. Poszukiwanie dusz odbywa się następująco:

Gracz dobiera 3 znaczniki z woreczka odpowiadającego wyspie, na której znajdują się Walkirie. Jeśli w woreczku jest mniej znaczników, gracz dobiera tyle, ile zostało.

Spośród wyciągniętych znaczników gracz zatrzymuje wikingów, a Olbrzymów Ognia wkłada z powrotem do woreczka.



Walkirie mogą zostać przesunięte na Białą Wyspę lub Zieloną Wyspę, która jest Wyspą Podwodną. Mogą też zostać na Niebieskiej Wyspie.



Odyn dobiera z zielonego woreczka (odpowiadającego Zielonej Wyspie, na której znajdują się aktualnie Walkirie) 2 wikingów i 1 Olbrzymia Ognia. Zatrzymuje wikingów, a olbrzymia wkłada z powrotem do zielonego woreczka.

AKCJE NA DRZEWIE YGGDRASIL



*In the shadow of rocks,
The dwarves prepare their folks.
For the final battle they build
Weapons with their unique skill.*

DWARVEN FORGE

KUŹNIA KRAŚNOLUDÓW

Nidavellir

Krasnoludy dostarczają bogom broń, która znacząco pomaga im w walce. Bonus z posiadanej broni jest stały i uaktywnia się w walce automatycznie.

Weź z Kuźni jedną dowolną broń Poziomu 1
lub

Odłóż w Kuźni broń poziomu 1 lub 2, aby pozyskać broń o poziomie bezpośrednio wyższym. Broń odkładana i broń pozyskiwana muszą oddziaływać na tego samego Wroga. Bonus z broni liczy się od chwili wejścia w jej posiadanie.



Odyn odkłada Pierścień poziomu 2 i bierze Pierścień poziomu 3. Od tej chwili posiada bonus w walce przeciwko Hel +3.



*On Frey's call
Nature's force awakens,
A glorious light glistens,
The Elves go at war.*

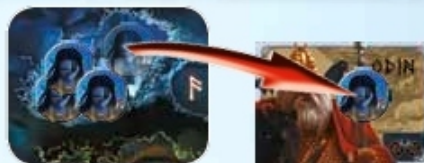
WORLD OF THE ELVES

KRAJNA ELFÓW

Alfheim

Elfy pomagają bogom w przypadku niewystarczającego wyniku rzutu kością w czasie walki.

Weź elfa z Krainy Elfów. Jeśli w krainie nie ma żadnych elfów, nie możesz wykonać tej akcji.



*From the Dragon's home,
A horrid poison flows
That the Gods must counteract
Otherwise they may trespass.*

WORLD OF DARKNESS

KRAJNA MROKU

Niflheim

W krytycznych sytuacjach bogowie mogą wymienić ze sobą posiadane zasoby.

Weź, przekaż lub zamień elfy i/lub wikingów z wybranym jednym bogiem (graczem).

Odin gives... Odyn przekazuje Freyji 2 wikingów i 1 elfa.



*Those dead in disdain
Will soon join Hel's land.
They have lost all their illusions
And will perish in their dungeons.*

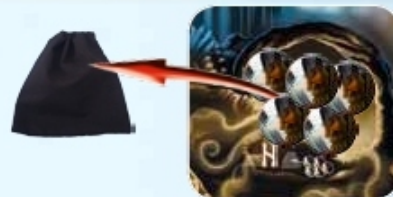
WORLD OF THE DEAD

KRAJNA UMARŁYCH

Helheim

Bogowie mogą wpływać na zawartość woreczków. Dobre zarządzanie ich zawartością jest kluczem do zwycięstwa.

Do wybranego woreczka dołóż 5 wikingów z Krainy Umarłych. Jeśli w Krainie jest mniej wikingów dołóż tylko tyle, ilu jest dostępnych.



*Following Surt's order,
The Gods' scourge of fire
Will devour all in its path,
Uncontrollable is their wrath.*

KINGDOM OF FIRE

KRÓLESTWO OGNIĄ

Muspellheim

Bogowie mogą oczyścić woreczki z Olbrzymów Ognia. Jest to kolejny sposób na zarządzanie ich zawartością.

Dobierz 5 znaczników z dowolnego woreczka. Jeśli w woreczku znajduje się mniej znaczników, dobierz tyle, ile zostało. Olbrzymów Ognia odłóż na Królestwo Ognia, a dobranych wikingów włóż z powrotem do woreczka.



Pośród 5 znaczników znalazły się 3 Olbrzymy Ognia. Zostają odłożone na Królestwo Ognia, a wikingowie wracają do woreczka.

AKCJE NA DRZEWIE YGGDRASIL



*In snow, frost and ice,
Giants live in vice,
In their fortress Utgard,
They revel in hatred of the Gods.*

ICE FORTRESS

ŁODOWA TWIERDZA

Jötunheim



Olbrzymy pojawiają się dzięki działaniu Loki'ego i ograniczają możliwości bogów. Walka z nimi może więc okazać się nieunikniona. Ponadto, dzięki pokonaniu Olbrzymów bogowie mogą aktywować zbawienne moce run.

Gracz może podjąć walkę z jednym z aktywnych olbrzymów (zobacz: Loki) lub z olbrzymem, którego karta znajduje się na wierzchu talii (gracz nie podgląda karty przed walką). Siła każdego olbrzyma wynosi 3 (zobacz: Walka).

Jeśli bog wygra walkę, olbrzym jest odkładany obok planszy obrazkiem ku górze (a jego działanie nie jest aktywowane). Jeśli bóg przegra, olbrzym pozostaje na stosie (jeśli przeciwnik pochodził z talii) lub pozostaje aktywny, jeśli był olbrzymem z planszy.

Jeśli zostanie pokonany czwarty olbrzym odpowiadający danej runie, gracz natychmiast uaktywnia działanie tej runy.

Odyn walczy z olbrzymką Gjalp, która uniemożliwia bogom przeprowadzanie akcji w Królestwie Ognia. Odyn pokonuje olbrzymkę, która była trzecim ogniem runy Daeg. Po jej porażce Królestwo Ognia jest ponownie dostępne.

MOCE RUN



Sigel Run : Weź do 15 wikingów z Krainy Umarłych i rozdaj je bogom wedle uznania.



Daeg Run : Przez kolejne 3 tury bogowie nie dobierają kart Wrogów ze stosu.



Mann Run : Cofnij znacznik jednego z Wrogów o 3 pola.



Tiwarz Run : Cofnij znaczniki 3 Wrogów o 1 pole.

DZIAŁANIE OLBRZYMÓW



Uniemożliwia bogom przenoszenie Walkirii na Podwodną Wyspę. Gdy olbrzym jest aktywny odwróć żeton Podwodnej Wyspy.



Niweluje indywidualną moc każdego z bogów.



Uniemożliwia bogom przeprowadzanie akcji na wskazanym świecie (umieść na nim żeton Nieosiągalnego Świata).



Uniemożliwia bogom bitewny rzut kością. Podczas walki liczą się zatem jedynie wikingowie, broń oraz elfy.



Dodaje +1 do siły wskazanego Wroga (obróć znacznik Wroga na stronę „+1”) lub olbrzymów.



*After the war of the Vanes
All the prisoners were hanged
Help has now to be brought
To the Ćsir they once fought.*

SACRED LAND

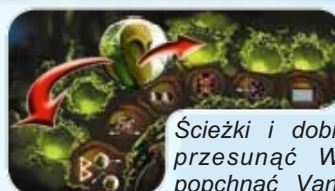
ŚWIĘTA ZIEMIA

Vanaheim

Vanir wędruje po Ścieżce Umocnienia i oferuje bogom jednorazową pomoc w danej chwili.

Przesuń Vanira o jedno pole do przodu na Ścieżce Umocnienia.
lub

Przesuń Vanira z powrotem na pierwsze pole Ścieżki i skorzystaj z mocy pola, które właśnie opuścił lub z jednego z pól po lewej stronie tego pola.



Przykład :
aktywny gracz może przesunąć Vanira na pierwsze pole

Ścieżki i dobrać 2 wikingów lub przesunąć Walkirie. Może też popchnąć Vanira o jedno pole do przodu i umożliwić w ten sposób innym bogom skorzystanie z bonusu tego pola.



Przesuń Walkirie na sąsiednią wyspę w Midgardzie. Nie wykonujesz akcji poszukiwania dusz.



Weź 2 wikingów bezpośrednio z Krainy Umarłych.



Ułóż w dowolnej kolejności 6 wierzchnich kart w stosie Wrogów.



Cofnij jednego Wroga w Asgardzie o jedno pole.



Odrzuć bez walki wybranego olbrzyma ze stosu olbrzymów.

DZIAŁANIE WROGÓW

Na początku swojej tury każdy z graczy dobiera ze stosu jedną kartę Wroga, przesuwa jego znacznik w Asgardzie o jedno pole do przodu (w prawo) i rozgrywa jego działanie. Moc Wroga jest określona przez strefę, na której znajduje się jego znacznik. Dotarcie Wroga na ostatnie pole (Rezydencja Odyna) nie uaktywnia efektu tylko kończy grę porażką bogów.

Moc działania Wroga jest oznaczona przez



Po rozegraniu karty Wroga należy ją odłożyć na stos kart odrzuconych.



Cały tor (8 pól) został podzielony na 5 stref, odpowiednio po 1, 2, 2, 2 i 1 pola.

Na przykład, gracz dobiera ze stosu kartę Hel.

Przesuwa jej znacznik o jedno pole do przodu i uaktywnia jej działanie z mocą 2.



*A giantess gave birth to me,
But in Helheim, I was soon rejected.
Those who died on their straw beds
Will end in these dark bowels.
With their nails, Naglfar I build,
This ghastly cursed ship,
Ready to leave for Yggdrasil.*

Hel, bogini umarłych, opróżnia woreczki z wikingów i zabiera ich do swojej krainy.

Rzuć kością.

Wynik wskaże woreczek, z którego należy wyciągnąć tylu wikingów, ile wynosi aktualna moc działania Hel (wynikająca z jej pozycji na torze w Asgardzie).

Wyciągnięte znaczniki umieść w Krainie Umarłych.

Jeśli w woreczku nie ma wystarczającej liczby wikingów dobierz tylu, ilu zostało.

HEL



Kość wskazała zielony woreczek. Hel okupuje czwarte pole, tuż pod murami Asgardu. W tej strefie moc Wrogów wynosi 2. Tak więc aktywny gracz usuwa z zielonego woreczka 2 wikingów.



*With the flame most devouring,
With the shadow most stifling,
Bolting from beyond the sun
I lead to war Muspell's children.
My steps make the Bifrost collapse,
My sword the world tree entraps,
Soon reducing to ash Yggdrasil.*

Surt zwołuje Olbrzymów Ognia do ataku na Midgard. Skaża woreczki znacznikami olbrzymów.

Rzuć kością.

Dobierz Olbrzymów Ognia z ich Królestwa w liczbie odpowiadającej aktualnej mocy działania Surta.

Włóż znaczniki do woreczka wskazanego przez rzut kością.

Jeśli w Królestwie Ognia nie ma wystarczającej liczby olbrzymów dobierz tylu, ilu zostało.

SURT



Kość wskazała niebieski woreczek. Surt zajmuje 5 pole, przed drzwiami Walhalli, jego moc wynosi 2. Aktywny gracz przenosi 2 Olbrzymów Ognia z Królestwa do niebieskiego woreczka.



*Thrown in Midgard sea,
I am the father of whirlwind.
I have become a mighty snake
And am the master of the lakes.
The rage of my heart is endless
No one can confront my strength
I will soon crush Yggdrasil.*

Jörmungand przeszkadza bogom w realizacji ich planów w Midgardzie. Uniemożliwia im poszukiwanie dusz na jednej z czterech wysp. Ponadto, zawraca Walkirie z powrotem na Tęczową Wyspę.

Rzuć kością.

Umieść żeton Podwodnej Wyspy na jednej z wysp wskazanej przez kość. Przesuń Walkirie na Tęczową Wyspę.

Działanie Jörmunganda jest zawsze takie samo bez względu na jego położenie na torze.

JÖRMUNGAND



DZIAŁANIE WROGÓW



*Known as a brother by the Gods
Between them I sow discord.
Master of words and trickery
I sometimes smile to my army
But though I seem to repent
My fearsome bow I have just bent
Towards the world tree Yggdrasil.*

LOKI



Loki, zdrajca, zwołuje olbrzymy, aby siać panikę na drzewie Yggdrasil.

Weź tyle kart olbrzymów ze stosu ile wynosi moc Loki'ego wynikająca z jego pozycji na torze.

Położ karty odkryte obok Lodowej Twierdzy. Te Olbrzymy stają się aktywne, co oznacza, że ich moc uaktywnia się natychmiast i trwa dopóki są one obecne w grze.

Jeśli w stosie nie ma wystarczającej liczby kart odkryj tyle, ile zostało.

Loki dociera na trzecie pole pod mury Asgardu. Jego moc wynosi 1, więc gracz odkrywa jedną kartę olbrzyma ze stosu. Jest nim Gialp. Od tego momentu bogowie nie mogą przeprowadzać akcji w Królestwie Ognia dopóki Gialp nie zostanie pokonana i usunięta z gry.



*In Niflheim, the traitors' bodies,
Are an exquisite delicacy.
The solar eagle is my enemy.
On the third root I feed,
Torturing the world tree.
The venom contained in my teeth,
Will soon poison Yggdrasil.*

NIDHÖGG



Nidhögg przyspiesza grę. Pomaga Wrogom w ich marszu na Asgard. Strzeżcie się! Jego działanie może być tragiczne w skutkach.

Przesuń Wroga, który znajduje się najbardziej z tyłu na torze (może to być sam Nidhögg) o jedno pole do przodu bez uaktywniania jego działania.

Jeśli kilku Wrogów znajduje się na ostatniej pozycji bogowie decydują, którego przesunąć. Moc Nidhögga nie zależy od jego pozycji na torze..

Nidhögg pomaga Surtowi, który był ostatnim z Wrogów na torze.



*Confronted by their deepest fear
The Gods made me their prisoner.
But no chain can ever stop me,
Only Gleipnir could control me.
Those years are over I confess,
The wrath they tried to suppress,
Is about to consume Yggdrasil.*

FENRIR



Fenrir jest potężnym wrogiem, który zabiera bogom akcje. Nie pozwólcie mu zejść za daleko!

Gdy gracz dobierze Fernira ze stosu nie ma wyboru, musi wpiery użyć akcji na uspokojenie bestii zanim rozegra zamierzone akcje.

Każda próba takiego uspokojenia jest akcją.

Aby uspokoić Fernira gracz rzuca kością i musi uzyskać następujące wyniki:

- [] , [] lub [] jeśli moc Fernira wynosi 1
- [] lub [] jeśli moc Fernira wynosi 2
- [] jeśli moc Fernira wynosi 3

Gdy Fernir w końcu się uspokoi gracz może wykorzystać pozostałe mu akcje. Jeśli jednak wilk nadal jest rozjuszony, kolejny gracz będzie musiał podjąć próby jego uspokojenia. Wpiery dobiera kartę nowego Wroga ze stosu i wdraża jego działanie, a następnie zużywa akcje na próby uspokojenia Fernira wedle zasad powyżej.

Jeśli kolejna karta Fernira zostaje dobrana ze stosu w czasie, gdy nadal jest on zły, jego znacznik przesuwają się do przodu, ale nowy efekt nie wchodzi w życie. Nowa karta Fernira zostaje odłożona na stos kart odrzuconych.

Odyn dobrał kartę Fernira i przesunął jego znacznik o jedno pole do przodu, za mury Asgardu. Jego moc wynosi 2. Aby uspokoić rozjuszonego wilka Odyn rzuca kością:

Pierwsza akcja – wynik: czarny. Musi spróbować ponownie.

Druga akcja – wynik: zielony. Musi spróbować ponownie.

Trzecia akcja - wynik: zielony. Nie powiodło się. Tura Odyna dobiega końca.

Kolejny gracz, Thor, dobiera kartę Wroga, jest nią karta Surta. Przesuwa jego znacznik na torze i wdraża działanie Surta. Następnie musi podjąć próby uspokojenia Fernira.

Pierwsza akcja – wynik: biały. Udało się, Fernir został zneutralizowany. Teraz Thor może wykonać 2 akcje, które mu pozostały.

MOCE BOGÓW



ODYN

Dobiera dwie karty Wrogów ze stosu zamiast jednej. Następnie zagrywa jedną z nich, a drugą odkłada na wierzch lub na spód stosu.

*King of the Gods, you are a warrior,
For you, heroes die with honor.
To become cunning and wise,
To Mimir, you gave one of your eyes.*



THOR

Posiada stały bonus +1 w walce.

*Son of Odin, your strength is colossal
But you are also agile.
Against you, giants are warned,
You protect the people of Midgard.*



FREY

Może przeprowadzić 4 akcje w swojej turze (zamiast trzech), ale nadal muszą to być akcje w różnych światach.

*You are a Vanir and out of love
You chose to give up your sword.
By Miming it had been made,
You might trespass without this blade.*



HEIMDALL

Dobiera 4 znaczki zamiast 3 podczas poszukiwania dusz.

*Guardian of the Bifrost Bridge
You have very alert senses
And when horn Gjallarhorn you blow
Down Asgard may have to bow.*



TYR

Może w dowolnej sytuacji dwukrotnie rzucać kością i wybrać jeden z wyników.

*Odin's brother, your judgement is feared,
Without an arm you appear,
To overcome the wolf's wrath,
Only you did not change path.*



FREYJA

Może przeprowadzić 2 z 3 swoich akcji w tym samym świecie.

*First of the Valkyries,
You rule the warrior's heaven.
With your necklace and your cloak,
You can kill in only one stroke.*

Jako że bogowie posiadają różne moce, trudność rozgrywki może zależeć w głównej mierze od tego, którzy bogowie są w niej obecni i od kolejności gry. Możliwych jest zatem wiele różnych kombinacji.

PODZIĘKOWANIA

Autorzy pragną podziękować wszystkim testerom, bez których wydanie gry nie byłoby możliwe. A także Emmanuel, Charlotte, Gwendal, Pauline, Jens...
Dziękujemy wszystkim za ich entuzjazm, a ich rodzinom za cierpliwość.
Specjalne podziękowania dla Pierô z przepiękne ilustracje i cenne uwagi odnośnie całego projektu. Dla grupy Repos Prod za ich analityczne spojrzenie, a dla Bruno Faidutti'ego i François Haffnera za wsparcie.

AUTORZY

Projekt gry: Cédric Lefebvre
& Fabrice Rabellino
Ilustracje : Pierô
& Gwendal Le Roux

Tłumaczenie dla rebel.pl
Monika Żabicka



© 2011 Z-MAN Games, Inc.
64 Prince Road, Mahopac, NY 10541. U.S.A.
For customer service requests please contact
zman@zmangames.com
For more great games, visit www.zmangames.com



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

www.yggdrasil.ludonaute.fr