



L'INTÉGRALE



FLAVIEN CHAMPENOIS
PATRICK FONTAINE



CONTENU

Matériel de jeu

• **Quatre pions Troll pour représenter les joueurs.**

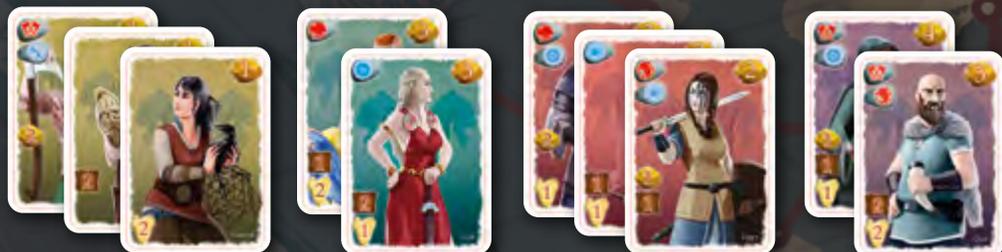


• **Un jeu de 113 cartes comprenant :**

-le deck d'épopée initial (9 cartes étapes recto/ verso) : *Kattegat, Thing/Althing, Drakkar, Dragvendil, Eldaskali, Snekkar, Knokker, Kernelyd, Vegvisir.*
-2 cartes d'étapes supplémentaires : *Stridur* et *Bolvun.*



• **le deck de l'Assemblée initiale des Vikings (33 cartes) :** 4 cartes *Gudrid*, 4 cartes *Floki*, 4 cartes *Sigvaar*, 3 cartes *Siggy*, 3 cartes *Aslaug*, 3 cartes *Horik*, 2 cartes *Hild*, 2 cartes *Bjorn*, 3 cartes *Halldora*, 2 cartes *Olaf.*



• **le complément (C) de deck de l'Assemblée des Vikings pour des parties à 4 joueurs (13 cartes) :** 3 cartes *Beldurk*, 2 cartes *Dilbrett*, 2 cartes *Dazgul*, 2 cartes *Heskabech*, 1 carte *Hild*, 1 carte *Bjorn*, 1 carte *Halldora*, 1 carte *Olaf.*



• **4 decks personnels (40 cartes) :**

4 cartes *Odin*, 1 carte *Thor*, 1 carte *Freyr*, 2 cartes *Troll* et 1 carte *Troll Tempête*, 1 carte réserve.



• **4 decks personnels complémentaires (16 cartes) :**

1 carte *Tyr*, 1 carte *Idhunn*, 1 carte *Loki*, 1 carte *Baldur.*



• **Les cartes de la malédiction de Hela (5 cartes).**



• **3 cartes Jötunn.**



• **3 cartes Thorfinn la Légende (L).**



• **le deck de Thorfinn initial (6 cartes).**



PHYSIONOMIE DES CARTES

Les cartes et symboles

Dans Althing, il existe trois types de cartes. Les cartes d'étapes et les cartes de personnages, Vikings ou Trolls des Fjords et celles des Joueurs qui n'ont pas de coût de recrutement (incluant le troll).

Carte d'étape
Symboles d'**Évènement**, de **Ruse**, d'**Esquive**

Coût d'un viking :
Combinez les ressources de pépites d'une ou de plusieurs cartes pour payer le coût de recrutement d'un Viking à l'assemblée.

Carte de viking
Symbole aguerris

Coût d'un troll :
Combinez les ressources de Bois et/ou d'ossement d'une ou de plusieurs cartes pour payer le coût de recrutement d'un Troll à l'assemblée.

Carte de troll des fjords
Ressource Universelle :
C'est le type de ressources de votre choix, 2 pépites, 2 bois ou 2 ossements.

Carte du joueur
Symboles de **Providence** ou de **Malédiction**

Ressources :
pépites, bois, ossements

Nom de la carte

Nom de la carte

Nom de la carte

Althing se joue de 2 à 4 joueurs, mais aussi en version solo contre Thorfinn.

Si vous désirez jouer en solo, lisez les pages 6 et 7 qui vous expliquent la mécanique d'un tour de jeu. Puis rendez-vous directement en page 18 pour découvrir les spécificités de ce mode et les armes de votre adversaire. Si vous êtes plusieurs, commencez par la mise en place suivante ->



MISE EN PLACE

Mise en place « classique » de début de partie

L'assemblée des vikings

Le deck de l'assemblée

la piste de l'épopée

Main du joueur

La défausse

Le deck personnel

2 Trolls et 1 Troll tempête

La réserve

Prenez votre deck de joueur, puis constituer la piste de l'épopée : commencez par placer au centre de la table, la carte **Kattegat (A)** face visible. Les cartes sont *recto (A)* et *verso (B)*. Puis placez, toujours sur leurs faces (A), 4 cartes étapes choisies aléatoirement. Si le symbole « aguerris » ne figure pas sur ces étapes, finissez par le **Thing**. Ou, si le symbole est présent au moins une fois, retournez la carte sur la face **Althing**. Chaque joueur pose le pion de sa couleur sur **Kattegat (A)**.

Chaque joueur prend son deck personnel de 6 cartes. Il les mélange et les place face cachée dans sa zone de jeu, pour constituer son deck. Il pioche les 4 premières cartes pour constituer sa main. Enfin, il place dans sa zone de jeu ses 2 cartes **Troll**, sa carte **Troll Tempête** et sa carte réserve sur la face 2-3 joueurs.



Sol Sacré : un joueur se trouvant sur **Kattegat (A)** ne peut pas être la cible de ruses de la part de son adversaire. Il peut néanmoins ruser comme bon lui semble d'autres joueurs qui ne sont pas sur cette carte.

Désignez le premier joueur (le 1^{er} à invoquer un dieu viking).

Si vous jouez à **2 ou 3 joueurs**, le 1^{er} joueur mélange les 30 cartes de l'assemblée initiale (ajoutez les 3 Jotunn si vous jouez Hela) et place au-dessus de la piste de l'épopée, face cachée, le deck de l'Assemblée ainsi constitué. Il le révèle en plaçant l'une à côté de l'autre les 5 premières cartes de ce deck. Commencez la partie.

Si vous jouez à **4 joueurs**, vous jouez en équipe et votre partenaire se trouve en face de vous (vous jouez en croix). Retournez la carte réserve sur la face 4 joueurs. Procédez comme expliqué précédemment en ajoutant les 13 cartes complémentaires (C) du deck de l'assemblée.



TOUR DE JEU

Comment jouer

La partie est divisée en tours qui s'enchaînent, jusqu'à ce que l'un des joueurs ait remporté l'étape du *Thing* ou de *l'Althing* ou qu'une équipe de 2 joueurs satisfasse aux conditions de fin de partie. Le, la ou les nouveaux souverains des Vikings seront alors connus et le peuple pourra à nouveau prospérer.

Chaque tour est composé de **phases**, une par joueur durant laquelle le joueur actif va pouvoir réaliser **plusieurs fois**, et dans **n'importe quel ordre, tout ou partie** des actions ci-dessous :

- Recruter un ou plusieurs Vikings ;
- Franchir une étape (**une seule par tour**) ;
- Ruser, Esquiver ou Provoquer un événement, la providence ou une malédiction ;
- Aménager sa stratégie pour le prochain tour.

• RECRUTER UN VIKING À L'ASSEMBLÉE.

Les cartes représentent les différents Vikings ou trolls des Fjords qui peuvent vous aider à franchir les étapes. C'est la pépite qui est utilisée pour recruter des Vikings disponibles à l'Assemblée. Pour les Trolls des Fjords vous utiliserez soit du bois ou de l'ossement, ou bien une combinaison des deux ressources.

Depuis votre main, placez sur la table face visible, la ou les cartes à mettre en jeu. Additionnez la valeur des ressources (pépites ou ossements + bois) présentes sur celle(s)-ci. Puis, pour un montant inférieur ou égal à votre total de pépites, recrutez la ou les cartes que vous souhaitez.

Les cartes recrutées et celles mises en jeu sont **placées dans votre défausse**. Le ou les emplacements vides de l'Assemblée sont aussitôt remplacés par une ou des nouvelles cartes du dessus du deck de l'Assemblée.

Durant votre phase, vous pouvez donc recruter un Viking et une fois l'Assemblée remplie, en recruter un nouveau.

Si le deck de l'Assemblée est vide et qu'il n'est plus possible de révéler de nouvelles cartes, la partie continue, mais vous devrez jouer uniquement avec les Vikings et les Trolls que vous avez déjà recrutés.

• FRANCHIR UNE ÉTAPE DE L'ÉPOPEE.

Franchir les 5 étapes que constituent l'épopée est le seul moyen de devenir le Roi. Pour cela, combinez habilement vos cartes pour avoir les ressources nécessaires au bon moment.

Depuis votre main, placez sur la table face visible, la ou les cartes que vous souhaitez mettre en jeu. Additionnez les valeurs des ressources présentes sur celles-ci : **pépites, bois et ossements**.

Vous franchissez l'étape, si le résultat obtenu est supérieur ou égal aux ressources exigées sur la carte étape de destination. Déplacez alors votre pion sur la carte de l'étape franchie.

Une carte ou une association de carte ne sert à réaliser qu'une seule action. Toutes ressources non utilisées à la fin de l'action est perdue.



Dans l'exemple ci-dessous : je souhaite recruter Hild. Je pose sur la table 2 cartes (1x Horik + 1x Halldora). Le nombre total de pépites est de 3. Il est suffisant pour recruter Hild. Je place les 3 cartes dans ma défausse. Et je révèle une nouvelle carte du deck de l'Assemblée. Avec mes 2 cartes, j'aurai (à la place de Hild) également pu choisir de recruter Beldurk pour 1 bois et 2 ossements



Les cartes utilisées sont placées dans votre défausse.



• RUSER, ESQUIVER OU PROVOQUER UN ÉVÈNEMENT, LA PROVIDENCE OU UNE MALÉDICTION.

Les cartes disposent parfois de symboles bleus, rouges, verts, noirs ou violets. Ceux-ci servent à ruser (rouge), à esquiver (bleu) ou à provoquer un événement (vert), une providence (orange), une malédiction (violet). Les ruses, providences, malédiction et les événements se jouent pendant votre phase de jeu. Les esquives et les ruses (dans le cas des contre-attaques) peuvent se jouer plutôt en réaction et donc durant la phase de jeu de votre adversaire (sauf *Détroller* qui peut se jouer aussi pendant votre phase).

Depuis votre main, placez sur la table face visible, la carte que vous souhaitez jouer et appliquez **uniquement** l'effet d'un des symboles présents sur celle-ci. Ensuite **placez-la dans votre défausse**. Vous découvrirez pas à pas tous les symboles lors de la campagne à partir de la page 7 (ils sont rappelés en page 22 et 23).

On peut agir ou réagir contre un joueur, même s'il est sur une autre étape que soi. Lorsque vous annoncez utiliser une ruse ou une providence, elle est mise en jeu, puis le ou les adversaires annoncent aussitôt s'ils esquivent ou lancent une contre-attaque.

• AMÉNAGER VOTRE STRATÉGIE.

Votre phase de jeu se termine lorsque **vous le décidez** ou que **vous n'avez plus de carte en main**. Terminez votre phase de jeu en **plaçant dans votre défausse si vous le souhaitez, tout ou partie de votre main**. Puis piochez les cartes dans votre deck personnel, pour en avoir 4 en main (la main passe à 5 cartes après avoir franchi l'étape *Dragvendil* ou *Drakkar* portant le symbole Aguerri).

C'est alors à votre adversaire de gauche de jouer.

Si votre deck personnel est vide : **Mélangez votre défausse aussitôt** et placez-la, face cachée sur la table pour constituer votre nouveau deck personnel. **Vous pouvez toujours connaître le nombre de cartes restantes dans votre deck.**



La réserve est une 5^e action possible. Elle n'est pas conseillée pour vos premières parties (niveau expérimenté, voir page 8). Prenez le temps de bien vous familiariser avec le jeu, la gestion de votre main et la construction de votre deck. Adaptez votre jeu à l'épopée proposée.



La réserve à 2 ou 3 joueurs.

Si vous le souhaitez durant votre phase de jeu, avant « d'aménager votre stratégie », vous pouvez placer **face cachée**, sur la carte réserve, **une des cartes** que vous avez encore en main.

Pour remonter en cours de partie cette carte dans votre main, il vous suffit de **placer une carte de votre main dans votre défausse** ou de **remplacer la carte en réserve par une autre de votre main**.

La carte placée en réserve ne peut pas être la cible d'une ruse comme la Hache. On ne peut interagir avec la réserve que lors de son tour, non lors de celui d'un adversaire.

La réserve à 4 joueurs.

À 4 joueurs, jouez la réserve comme expliqué précédemment, en appliquant les 3 différences suivantes :

- ▶ La réserve est « ouverte », c'est-à-dire que vous placez la carte non plus face cachée, mais face visible.
- ▶ La réserve peut désormais être la cible de ruse comme la Hache.
- ▶ Il est possible de remonter dans sa main, la carte de son partenaire de jeu en la remplaçant par une autre de votre main.

Vous pouvez donc vous « échanger » des cartes entre partenaires de jeu. Attention cependant puisque vos adversaires pourront cibler votre réserve précisément avec une ruse comme la Hache et vous la subtiliser temporairement (voir page 9). **Seul le joueur propriétaire de la réserve peut esquiver cette ruse avec un Bouclier.**

FINIS DE PARTIES & DÉBUT DES SUIVANTES

Fin de partie à 2 ou 3 joueurs.

La partie prend fin, lorsque l'un des joueurs a franchi la dernière étape et que les joueurs suivants ont joué leur phase de ce tour. S'il est le seul sur la carte *Thing* ou *Althing*, il est reconnu Roi des Vikings, une nouvelle épopée peut alors avoir lieu. S'il n'est pas le seul à finir dans le même tour, il y a égalité et mariage d'intérêt ou combat, mais ceci est une autre histoire.

Fin de partie à 4 joueurs.

La partie prend fin si l'un des joueurs a franchi la dernière étape et que son partenaire se trouve au maximum à deux lieux de la carte *Thing* ou *Althing*, soit sur l'une des deux dernières étapes avant le *Thing* ou *Althing*. Le binôme remporte alors la partie et monte sur le trône des Vikings. Même si un joueur franchi la dernière étape, la partie continue pour les 4 joueurs tant que son partenaire n'est pas assez avancé dans son épopée.

Mise en place d'une nouvelle partie

Pour constituer la piste de l'épopée, placez au centre de la table face visible la carte **Kattegat**, coté (A) ou (B) (sur la *Kattegat* (B), il est possible de ruser dès le début). **Après avoir mélangé, faces cachées** les 7 cartes étapes (9 avec Hela), choisissez-en 4 que vous placerez aléatoirement après *Kattegat*. Vous pouvez mixer les faces d'épopée (A) et (B) ensemble à votre convenance. Si votre piste comporte la carte *Drakkar* ou *Dragvendil* (avec le symbole *Aguerri*) ou ces deux cartes, vous jouerez le *Althing*, sinon ce sera le *Thing*.

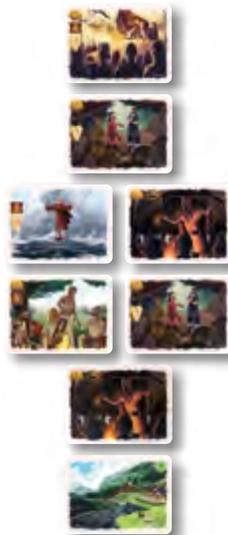
ALTERNATIVE D'ÉPOPÉE.

Une fois que vous aurez joué plusieurs parties, nous vous proposons d'écrire de nouvelles histoires. Votre épopée va être ponctuée de choix qui ne seront peut-être pas les mêmes que ceux de vos adversaires. Placez au centre de la table face visible pour constituer cette piste d'épopée, la carte **Kattegat**. **Après avoir mélangé, face cachée**, les 7 cartes étapes (ou 9), choisissez-en 6 (ou 8) que vous placerez aléatoirement face (A) ou (B) devant *Kattegat* et finissez par le *Thing* ou le *Althing* comme habituellement.

Dès lors qu'un joueur choisit une étape, à droite ou à gauche, il devra forcément réaliser la suivante au dessus, avant de pouvoir revenir au chemin principal (on avance toujours vers le *Althing*). Les autres joueurs peuvent suivre le même chemin ou emprunter l'autre.

Découvrez d'autres possibilités de configuration sur le site studio-twin-games.com.

Exemple de combinaison



CAMPAGNE DE DÉCOUVERTE, COMMENT CELA FONCTIONNE ?

Pour vous permettre la découverte d'Althing en fonction de vos expériences ludiques, nous vous proposons de parcourir page après page une sélection adaptée d'épopées et d'icônes du jeu.

Si vous préférez prendre le jeu dans son intégralité dès le début, nous vous invitons à ignorer les parchemins. Nous recommandons tout de même de faire plusieurs parties avec les icônes des 3 pages suivantes avant d'intégrer les modules du deck de joueur et d'Hela.

Les couleurs des trolls vous indiquent la progression de la difficulté : **À 4 joueurs démarrez en page 12.**



DÉCOUVERTE - AGUERRI - EXPÉRIMENTÉ - INITIÉ

ICÔNES & CAMPAGNE DE DÉCOUVERTE



Troll : une carte Troll n'a aucun symbole et handicape le deck de celui qui la reçoit. Durant votre phase de jeu, l'adversaire ciblé ajoute une de vos cartes Troll sur le dessus de son deck personnel. La carte Troll est une carte joueur sans ressources, elle fait désormais partie du deck de l'adversaire jusqu'à ce qu'il vous la rende. Vous pouvez en donner tant que vous en avez. Si les deux cartes Troll de votre couleur sont en jeu, vous devez attendre que l'on vous en rende une, avant de pouvoir la rejouer.



Détroll : à jouer en réaction pendant la phase de votre adversaire, bloque la ruse Troll. Ou, durant votre phase de jeu, recherchez **dans votre pioche (pas dans votre main ou votre défausse)**, une carte Troll et rendez-la à son propriétaire. Mélangez ensuite votre pioche.



Complot : durant votre phase de jeu, enlevez 2 cartes de l'Assemblée et placez celles-ci faces cachées sous le deck de l'Assemblée. Les emplacements vides de l'Assemblée sont aussitôt complétés par deux nouvelles cartes.



Bouclier : à jouer en réaction pendant la phase de votre adversaire, bloque la ruse Hache.



Hache : durant votre phase de jeu, piochez au hasard 1 carte de la main de l'adversaire ciblé. Après l'avoir regardée, choisissez de la jouer aussitôt comme l'une des vôtres ou non, puis placez-la dans la défausse de votre adversaire.

Vous pouvez utiliser cette carte pour sa ruse. En jouant une nouvelle carte, vous pouvez ruser de nouveau, sur un même adversaire ou sur un autre.



Les campagnes vous imposent des mises en place pour une meilleure découverte. Ignorez donc les mises en place précédentes. Si vous souhaitez rejouer un même niveau, utilisez la mise en place « classique » pour la deuxième partie.

CAMPAGNE, PARTIE 1 - MISE EN PLACE.

Placez au centre de la table face visible pour constituer la piste de l'épopée, la carte **Kattegat** (A). Puis placez les 3 cartes étapes *Eldaskali*, *Kernelyd*, *Knorrer*, chacune sur leur face (A) et finissez par le *Thing*. Posez votre pion joueur sur *Kattegat* (A).

Vos decks personnels comportent 4 Odin, 1 Thor et 1 Freyr. Vos mains de départ sont identiques. Prenez chacun 3 cartes *Odin*, et 1 carte *Freyr*.

N'utilisez ni le Troll tempête ni la réserve.

L'assemblée n'est constituée que des 30 cartes de l'assemblée initiale (page 2).



NIVEAU DÉCOUVERTE, ACCESSIBLE DÈS 8 ANS.

Jouez la première partie avec uniquement les icônes Troll et Détroll présentes sur les cartes, ignorez les autres. Expérimentez vos premiers choix, recrutement ou franchir une étape. Jouez ensuite la partie suivante.



NIVEAU AGUERRI, JOUEUR RÉGULIER.

Jouez cette partie avec uniquement les icônes ci-dessus présentes sur les cartes, ignorez les autres.

Irez vous chercher à la Hache les ressources manquantes dans la main de vos adversaires? Gardez vous toujours un bouclier au cas où? Quel taille fera votre deck? Un Troll bien placé ralentira considérablement votre adversaire. Autant de questions et réflexions à se poser dès maintenant.



la piste de l'épopée

ICÔNES & CAMPAGNE DE DÉCOUVERTE



Aguerri : dès lors qu'un joueur franchit une étape avec cette icône, jusqu'à la fin de la partie il jouera désormais avec 5 cartes en main au lieu de 4. **Il pioche donc désormais 5 cartes lors de l'action « Aménager votre stratégie ».** Ses adversaires feront de même **à la fin de leur prochaine phase de jeu** (qu'ils franchissent à ce moment-là l'étape ou non). Ce sont donc bien tous les joueurs qui continueront à 5 cartes dès qu'un joueur franchit l'étape.
Note : Franchir une étape, c'est réaliser l'action qui nous permet d'arriver sur une étape comportant le symbole aguerri.

Une main ne peut jamais passer à 6 cartes.



Beau Temps : à jouer en réaction pendant la phase de de votre adversaire, il vous permet d'éviter la *Tempête*.



Tempête : placez devant l'adversaire ciblé votre carte Troll Tempête face *STORMUR*. Durant sa prochaine phase de jeu, votre adversaire ne pourra ni Recruter , ni Franchir une étape .
 À la fin de sa phase, retournez la carte sur la face *OVEDUR*. Lors de la prochaine phase, l'adversaire ciblé ne pourra pas recruter. À la fin de cette nouvelle phase, votre carte vous revient.



Si votre carte est déjà chez un adversaire, vous ne pouvez pas provoquer de nouvelle tempête.



CAMPAGNE, PARTIE 2 - MISE EN PLACE.

Placez au centre de la table face visible pour constituer la piste de l'épopée, la carte *Kattegat (A)*. Puis placez les 4 cartes étapes *Eldaskali*, *Knorrer*, *Dragvendil*, *Kernelyd*, chacune sur leur face (A) et finissez par le *Althing*. Posez votre pion joueur sur *Kattegat (A)*.

Vos decks personnels comportent 4 Odin, 1 Thor et 1 Freyr. Vos mains de départ sont identiques. Prenez chacun 3 cartes *Odin*, et 1 carte *Freyr*.

L'assemblée n'est constituée que des 30 cartes de l'assemblée initiale (page 2).

NIVEAU AGUERRI, JOUEUR RÉGULIER.

Jouez cette partie avec les icônes précédentes et celles ci-dessus présentes sur les cartes. Lors de cette partie vous découvrez la tempête. Une carte fort utile qui peut fortement ralentir un adversaire. Parfois il vaut mieux laisser souffler la tempête pour mieux avancer le tour d'après.
 Ne négligez pas une défausse complète de votre main pour accélérer le roulement de votre deck.
 Il vaut mieux perdre un tour pour être en meilleur position dès les suivants que vivoter à la recherche d'une seule carte pendant plusieurs tours, sinon gare aux trolls.



la piste de l'épopée



Ajoutez les 13 cartes complémentaires (C) du deck de l'assemblée à celle-ci.



Journalier : Jouez une carte avec cette icône, pour recruter un viking à l'assemblée, quel que soit son coût de recrutement. Jouez-le immédiatement, puis remplacez la carte sous la pioche de l'assemblée. Il est possible d'empêcher cette providence en jouant une contre-attaque avec une *ruse Tempête* .



Recruter un Troll : Combinez les ressources de Bois et/ou d'ossement d'une ou de plusieurs cartes pour recruter un Troll des Fjords à l'assemblée.



Réserve à 2-3 joueurs : Depuis votre main, placez une carte face cachée sur l'emplacement Réserve. Pour remonter cette carte durant votre phase de jeu, mettez une carte de votre main dans votre défausse ou remplacez cette carte par une autre carte de votre main.



Remaniement : Mettez dans votre défausse une carte avec cette icône pour en piocher une autre. Ou, mettez à la défausse cette carte, ainsi qu'une autre de votre choix, pour en piocher deux. Il est possible d'empêcher cette providence en jouant une contre-attaque avec une *ruse Troll* .



Réorganisation : Regardez secrètement les 3 premières cartes de la pioche de l'assemblée. Puis remplacez jusqu'à 3 cartes de l'assemblée. Placez la totalité des 3 cartes restantes dessous ou dessus la pioche de l'assemblée dans l'ordre de votre choix. Il est possible d'empêcher cette providence en jouant une contre-attaque avec une *ruse Hache* .

CAMPAGNE, PARTIE 3 & 4 - MISE EN PLACE.

Placez au centre de la table face visible pour constituer la piste de l'épopée, la carte *Kattegat (A)*. Puis placez les 4 cartes étapes *Kernelyd* face (B), *Vegvisir* face (A), *Drakkar* face (A), *Knorrer* face (B) et finissez par le *Althing*. Posez votre pion joueur sur *Kattegat (A)*.

Vos decks personnels comportent 3 Odin, 1 Baldur, 1 Thor et 1 Freyr. Vos mains de départ sont désormais aléatoires et donc potentiellement différentes.

L'assemblée est désormais constituée des 30 cartes de l'assemblée initiale et du complément de deck de 13 cartes (page 2).

NIVEAU AGUERRI, JOUEUR RÉGULIER.

Jouez cette partie avec les icônes précédentes et uniquement l'icône journalier et la Réserve, ignorez *Remaniement* et *Réorganisation*.
 Expérimentez la différence de gestion de votre deck avec l'ajout de la réserve. Explorez le potentiel du journalier.
 Jouez ensuite la partie suivante.

NIVEAU EXPÉRIMENTÉ, JOUEUR CONFIRMÉ D'ALTHING.

Jouez cette partie avec toutes les icônes et la réserve. Vous disposez désormais de toute une palette d'effets tous plus intéressants les uns que les autres, mais pas forcément utiles suivant la configuration de l'épopée ou les actions des autres joueurs.
 À vous de trouver le bon tempo et la bonne taille de deck en fonction des choix et possibilités que l'Assemblée vous propose. *Althing* est un jeu très rejouable dans des conditions variables auxquelles vous devrez vous adapter pour gagner la partie. Pour aller encore plus loin et entrer dans le cercle des initiés, passez en page 14.



la piste de l'épopée

CAMPAGNE DE DÉCOUVERTE 4 JOUEURS



Troll : une carte Troll n'a aucun symbole et handicape le deck de celui qui la reçoit. Durant votre phase de jeu, l'adversaire ciblé ajoute une de vos cartes Troll sur le dessus de son deck personnel. La carte Troll est une carte joueur sans ressources, elle fait désormais partie du deck de l'adversaire jusqu'à ce qu'il vous la rende. Vous pouvez en donner tant que vous en avez. Si les deux cartes Troll de votre couleur sont en jeu, vous devez attendre que l'on vous en rende une, avant de pouvoir la rejouer.



Détroll : à jouer en réaction pendant la phase de votre adversaire, bloque la ruse Troll. Ou, durant votre phase de jeu, recherchez dans votre pioche (pas dans votre main ni dans votre défausse), une carte Troll et rendez-la à son propriétaire. Mélangez ensuite votre pioche.



Journalier : Jouez une carte avec cette icône, pour recruter un viking à l'assemblée, quel que soit son coût de recrutement. Jouez-le immédiatement, puis replacez la carte sous la pioche de l'assemblée. Il est possible d'empêcher cette providence en jouant une contre-attaque avec une ruse Tempête.



Recruter un Troll : Combinez les ressources de Bois et/ou d'ossement d'une ou de plusieurs cartes pour recruter un Troll des Fjords à l'Assemblée.



Complot : durant votre phase de jeu, enlevez 2 cartes de l'Assemblée et placez celles-ci faces cachées sous le deck de l'Assemblée. Les emplacements vides de l'Assemblée sont aussitôt complétés par deux nouvelles cartes.



Bouclier : à jouer en réaction pendant la phase de votre adversaire, bloque la ruse Hache.



Hache : durant votre phase de jeu, piochez au hasard 1 carte de la main de l'adversaire ciblé. Après l'avoir regardée, choisissez de la jouer aussitôt comme l'une des vôtres ou non, puis placez-la dans la défausse de votre adversaire.



Vous pouvez utiliser cette carte pour sa ruse. En jouant une nouvelle carte, vous pouvez ruser de nouveau, sur un même adversaire ou sur un autre.

Campagne 4 joueurs, partie 1 - mise en place.

Placez au centre de la table face visible pour constituer la piste de l'épopée, la carte *Kattegat (A)*. Puis placez les 3 cartes étapes *Eldaskali*, *Kernelyd*, *Knorrer*, chacune sur leur face (A) et finissez par le Thing. Posez votre pion joueur sur *Kattegat (A)*.

Vos decks personnels comportent 3 Odin, 1 Baldur, 1 Thor et 1 Freyr. Vos mains de départ sont identiques. Prenez chacun 3 cartes Odin, et 1 carte Freyr.

N'utilisez ni le troll tempête ni la réserve. Ignorez la contre-attaque sur le Journalier pour le moment. L'assemblée est constituée des 30 cartes de l'assemblée initiale et du complément de deck de 13 cartes (page 2).

Vous jouez en équipe. Votre partenaire se trouve en face de vous (jeu en croix).

NIVEAU DÉCOUVERTE, ACCESSIBLE DÈS 8 ANS.



Jouez la première partie avec uniquement les icônes Troll, Détroll et journalier présentes sur les cartes, ignorez les autres. Expérimentez vos premiers choix, recrutement ou franchir une étape et la force du journalier. Jouez ensuite la partie suivante.

NIVEAU AGUERRI, JOUEUR RÉGULIER.



Jouez cette partie avec uniquement les icônes ci-dessus présentes sur les cartes, ignorez les autres.

la piste de l'épopée



Aguerri : dès lors qu'un joueur franchit une étape avec cette icône, jusqu'à la fin de la partie il jouera désormais avec 5 cartes en main au lieu de 4, il pioche donc désormais 5 cartes lors de l'action « Aménager votre stratégie ». Ses adversaires feront de même à la fin de leur prochaine phase de jeu (qu'ils franchissent à ce moment-là l'étape ou non). Ce sont donc bien tous les joueurs qui continueront à 5 cartes dès qu'un joueur franchit l'étape.



Beau Temps : à jouer en réaction pendant la phase de de votre adversaire, il vous permet d'éviter la Tempête.



Tempête : placez devant l'adversaire ciblé votre carte Troll Tempête face *STORMUR*. Durant sa prochaine phase de jeu, votre adversaire ne pourra ni Recruter, ni Franchir une étape.

À la fin de sa phase, retournez la carte sur la face *OVEDUR*. Lors de la prochaine phase, l'adversaire ciblé ne pourra pas recruter. À la fin de cette nouvelle phase, votre carte vous revient.



Réserve à 4 joueurs : Depuis votre main, placez une carte face visible à l'emplacement Réserve.

Pour remonter cette carte dans votre main à votre phase de jeu, mettez une carte de votre main dans votre défausse ou remplacez cette carte par une autre carte de votre main. La ruse Hache peut être appliquée sur cette carte. Votre partenaire peut utiliser votre réserve en la remplaçant par une de ses cartes.



Remaniement : Mettez dans votre défausse une carte avec cette icône pour en piocher une autre. Ou, mettez à la défausse cette carte, ainsi qu'une autre de votre choix, pour en piocher deux.

Il est possible d'empêcher cette providence en jouant une contre-attaque avec une ruse Troll.



Réorganisation : Regardez secrètement les 3 premières cartes de la pioche de l'assemblée. Puis remplacez jusqu'à 3 cartes de l'assemblée. Placez la totalité des 3 cartes dessous ou dessus la pioche de l'assemblée dans l'ordre de votre choix. Il est possible d'empêcher cette providence en jouant une contre-attaque avec une ruse Hache.

Campagne, partie 2 & 3 - mise en place.

Placez au centre de la table face visible pour constituer la piste de l'épopée, la carte *Kattegat (A)*. Puis placez les 4 cartes étapes *Kernelyd* face (B), *Vegvisir* face (A), *Drakkar* face (A), *Knorrer* face (B) et finissez par le *Althing*. Posez votre pion joueur sur *Kattegat (A)*.

Vos decks personnels comportent 3 Odin, 1 Baldur, 1 Thor et 1 Freyr. Vos mains de départ sont désormais aléatoires et donc potentiellement différentes.

L'assemblée est constituée des 30 cartes de l'assemblée initiale et du complément de deck de 13 cartes (page 2).

Vous jouez en équipe. Votre partenaire se trouve en face de vous (jeu en croix).

NIVEAU AGUERRI, JOUEUR RÉGULIER.



Jouez cette partie avec les icônes précédentes et les icônes Aguerri, Beau temps et Tempête, ignorez les autres. Désormais vous pouvez contre-attaquer le journalier d'un adversaire avec une ruse Tempête. Ignorez toujours la réserve.

NIVEAU EXPÉRIMENTÉ, JOUEUR CONFIRMÉ D'ALTHING.



Jouez cette partie avec toutes les icônes et la réserve à 4 joueurs. Vous disposez désormais de toute une palette d'effets et une possibilité concrète de jeu et d'échange entre partenaires. Entendez-vous bien pour remporter la course. Pour aller encore plus loin dans le jeu et entrer dans le cercle des initiés, passez à la page suivante.



la piste de l'épopée

ICÔNES ET MODULE DU DECK DU JOUEUR

Les règles ci-après décrivent un ensemble de modules qui vont renouveler vos épopées et la façon d'aborder Althing. Ils peuvent être joués indépendamment les uns des autres ou mixés ensemble à votre convenance, en respectant les spécificités de chacun des modules.

Préparer son épopée

Il existe 10 cartes joueurs différentes pour le deck personnel : Odin*4, Thor, Freyr, Tyr, Idhunn, Baldur et Loki. En utilisant ce module vous pouvez désormais composer votre deck personnel de 6 cartes, à votre convenance, après avoir mis en place l'épopée. Ce module est utilisable en mode solo ou en mode multi-joueurs. **Il est conseillé de toujours avoir au moins 2 cartes Odin dans son deck.**

IDHUNN - CARTE JOUEUR :

La carte Idhunn est une nouvelle carte joueur qui peut être utilisée en remplacement, par exemple de votre carte Freyr. Elle introduit le nouveau symbole suivant :

Invocation : Après avoir mis en jeu Idhunn, posez sur celle-ci face visible, une autre carte de votre main. Lors d'un prochain tour, jouez **UN** des symboles d'effet de la carte du dessus (ruse, esquive, providence, malédiction ou événement) comme si celle-ci était jouée depuis votre main. Une fois l'effet joué les deux cartes sont mises à la défausse.

BALDUR - CARTE JOUEUR :

La carte Baldur est une nouvelle carte joueur qui peut être utilisée en remplacement, par exemple, d'une de vos cartes Odin. Elle introduit les nouveaux symboles suivants :

Journalier : Jouez une carte avec cette icône, pour recruter un viking à l'assemblée, quel que soit son coût de recrutement. Jouez-le immédiatement, puis replacez la carte sous la pioche de l'assemblée. Il est possible d'empêcher cette providence en jouant une contre-attaque avec une **ruse Tempête**.

Remaniement : Mettez dans votre défausse une carte avec cette icône pour en piocher une autre. Ou, mettez à la défausse cette carte, ainsi qu'une autre de votre choix, pour en piocher deux. Il est possible d'empêcher cette providence en jouant une contre-attaque avec une **ruse Troll**.

LOKI - CARTE JOUEUR :

La carte Loki est une nouvelle carte joueur qui peut être utilisée en remplacement, par exemple, d'une de vos cartes Odin ou ajoutée à vos 6 cartes de base (dans ce cas tous les joueurs auront 7 cartes). Elle introduit les nouveaux symboles suivants :

Inattendu : Ce symbole vous permet d'ajouter temporairement un viking supplémentaire à l'assemblée. Pour ce faire, retournez simplement face visible la carte du dessus de la pioche de l'assemblée. Si vous ne recrutez pas ce viking, il part sous la pioche de l'assemblée à la fin de votre tour.



Démobilisé : Après avoir mis la carte Loki en jeu, ce symbole vous permet d'échanger, pour une même valeur de recrutement (pépite en haut à droite), une carte de votre main avec une ou plusieurs cartes de l'assemblée qui viennent dans votre main.

Exemple : Après avoir mis en jeu Loki et regardé le contenu de votre main, vous décidez d'échanger Bjorn dont la valeur de recrutement est de 3. Vous pouvez le remplacer soit par une seule carte de valeur 1 ou 2, soit par une carte de valeur 1 et une autre de valeur 2, ou par trois cartes de valeur 1, ou une Hild qui est aussi de valeur 3. La ou les cartes viennent ensuite dans votre main.

On n'ajoute pas de pépites de sa main. On ne rend pas la monnaie.
On complète au besoin, l'assemblée pour revenir à 5 cartes, après avoir fait l'échange.



Récompense : Ce symbole vous permet, uniquement lorsque vous recrutez à l'assemblée, de multiplier par 2 le nombre de pépites d'UNE carte de votre main.

Exemple : Vous disposez d'une carte Sigvaar (2 pépites). En jouant une carte Loki, vous pouvez multiplier par 2 le nombre de pépites de Sigvaar pour en avoir 4. En mettant également en jeu votre carte Siggý (1 pépite) pour pourrez recruter Olaf de valeur 5.



Ressource Universelle : Grâce à ce symbole, utilisez le type de ressources que vous souhaitez, par exemple 1 pépite, 1 bois ou 1 ossement ou bien si sa valeur est de 2 ou plus, par 2 pépites, 2 bois ou 2 ossements.

TYR - CARTE JOUEUR :

La carte Tyr est une nouvelle carte joueur qui peut être utilisée en remplacement, par exemple, de votre carte Thor. Elle introduit les nouveaux symboles suivants :



Renouveau : A jouer au début de son tour, c'est votre 1^{ère} action. Jouez la carte avec ce symbole, cela permet de mettre à la défausse l'intégralité de votre main (Peu importe le nombre de cartes que vous aviez en main au début du tour) pour piocher une nouvelle main complète de 4 (ou 5) cartes et de jouer immédiatement.



Heimdall : Ce symbole vous permet de modifier la configuration des étapes de l'épopée. Ce n'est possible que sur une étape où aucun joueur n'est présent. Vous pouvez soit, retourner la face d'une étape (A → B / B → A), soit, intervertir entre elles, 2 étapes de l'épopée. Il n'est pas possible de modifier un Thing en un Althing (et inversement) ni d'intervertir Kattegat avec une autre étape.

Attention : Le Heimdall ne peut pas être contré. La plupart des faces A des cartes épopées sont plus simples que les faces B, mais ce n'est pas toujours le cas. Les étapes n'ayant qu'une seule ressource comme le Dragvendil par exemple ne sont volontairement pas identiques recto verso. Le Heimdall peut tout aussi bien être un formidable accélérateur comme un frein sévère pour les autres joueurs. Pensez à regarder les faces des cartes avant de début de la partie, vous ne pourrez pas le faire au cours de celle-ci. Une action de retournement d'épopée ne peut être annulée si elle ne vous plaît pas.

Exemple d'un deck plutôt défensif, qui permet d'aligner dès le début jusqu'à 3 bois ou 2 ossements, mais suffisamment flexible pour recruter à 5 pépites. Néanmoins nous ne pourrions pas franchir l'Eldaskali (B), dès le début sans recruter, car il nous faudrait alors 6 pépites que nous n'avons pas, pour le moment.



ICÔNES ET MODULES D'HELA

UNE ÉPOPÉE SOUS LE SIGNE D'HELA

En début de partie, mélangez les 5 cartes d'**Hela** faces cachées et distribuez-en une à chaque joueur (une seule pour vous si vous jouez contre *Thorfinn* en mode solo). En commençant par le premier joueur, glissez la carte sous une étape de l'épopée, à droite ou à gauche, pour ne laisser apparaître qu'un seul côté de la carte d'Hela. Les effets de ces cartes, s'ajoutent à ceux de l'étape sous laquelle elle est placée.

Puis, c'est au tour des autres joueurs d'ajouter leur carte, soit sous la même étape mais du côté opposé, soit à droite ou à gauche d'une autre étape de la piste de l'épopée.



Aucune de ces cartes ne peut être placée, ni sur le Thing, ni sur le Althing, ni bien-sûr, sur Kattegat. On ne peut pas mettre 2 cartes sur un même côté. Il ne peut pas y avoir 3 cartes sur une étape.



Hela : Lorsque vous arrivez sur une étape portant ce symbole, révélez la première carte de votre pioche. Si cette carte fait partie de vos 6 cartes de démarrage (7 avec le module *Loki*), vous retirez définitivement cette carte du jeu. Si cette carte est un viking que vous aviez recruté, celui-ci s'ajoute face cachée sur le dessus du deck de l'assemblée. Si c'est un Troll, il va dans votre défausse.



Maladie : Tant qu'un joueur se trouve sur une étape portant ce symbole, l'assemblée est réduite à 3 cartes au lieu de 5 (4 en mode solo), pour tous les joueurs. Ce sont toujours la ou les 2 cartes à côté de la pioche qui partent dessous celle-ci.



Troll Maudit : Lorsque vous arrivez sur une étape portant ce symbole, s'il reste au moins un de vos Trolls devant vous, celui-ci change de camp. Placez-le sur le dessus de votre pioche comme si vous veniez d'être Trollé. Bien-sûr, si vous en avez la possibilité, vous pouvez vous Détroller sur l'instant ou plus tard, en suivant les règles habituelles.



Malédiction : Tant qu'un joueur se trouve sur une étape portant ce symbole, il ne peut plus utiliser de ruse, d'esquive ou d'événement. Cette malédiction s'arrête dès qu'il quitte l'étape maudite. Seul le joueur présent sur l'étape est maudit. Les Providences restent valables.



Ressources : Les objectifs pour franchir cette étape sont modifiés. Ajoutez et/ou retirez la/les ressource(s) de cette étape.



AFVOPNUD - coté gauche : Le symbole « Aguerri » de cette étape vous permet de passer à 5 cartes (si nécessaire, changez la dernière étape par la face Althing). Mais tant que vous serez sur cette étape, le Troll Tempête « Ovedur » vous empêchera de recruter. Pour ne plus subir cet effet durant votre phase de jeu, utilisez une carte avec le symbole « Beau Temps ».



Stridur et Bolvun sont 2 nouvelles cartes d'étape qui s'ajoutent au deck initial. Pour la mise en place, ajoutez simplement ces 2 nouvelles cartes au deck initial, mélangez-les ensemble, puis placez aléatoirement 4 cartes après Kattegat.



Si vous choisissez de constituer le chemin de votre épopée très influencé par le signe d'Hela, piochez 2 cartes au hasard du deck de l'épopée initial, que vous mélangerez avec **Stridur et Bolvun**.

Vous pouvez jouer ces 2 nouvelles cartes, à votre convenance, avec ou sans les 5 cartes d'Hela.



JOTÜNN - CARTE DE L'ASSEMBLÉE :

La carte *Jotünn* est une nouvelle carte de l'assemblée, qui vient s'ajouter à l'assemblée initiale. Sa valeur de recrutement est de 4 pépites et elle vous apporte une ressource universelle de valeur 2.



Maladie : À la fin de votre phase et jusqu'au début de votre prochaine phase de jeu, l'assemblée est réduite à 3 cartes au lieu de 5, pour tous les autres joueurs. Depuis l'assemblée, choisissez les 2 cartes à retirer et placez-les sous la pioche. (Une assemblée ne peut être inférieure à 3 cartes quoi qu'il se passe).



Troll Maudit : Ciblez un joueur, si au moins un de ses Trolls est présent devant lui, celui-ci change de camp et se place au-dessus de la pioche du joueur ciblé, comme si vous veniez de le *Troller*. Bien-sûr, s'il en a la possibilité, il peut se *Détroller* sur l'instant ou plus tard, en suivant les règles habituelles.



Heimdall : Ce symbole vous permet de modifier la configuration des étapes de l'épopée. Ce n'est possible que sur une étape où aucun joueur n'est présent. Vous pouvez soit, retourner la face d'une étape (A → B / B → A), soit, intervertir entre elles, 2 étapes de l'épopée. Il n'est pas possible de modifier un Thing en un Althing (et inversement) ni d'intervertir *Kattegat* avec une autre étape.



Ressource Universelle : Grâce à ce symbole, utilisez le type de ressource que vous souhaitez, par exemple 1 pépite, 1 bois ou 1 ossement ou bien si sa valeur est de 2 ou plus, par 2 pépites, 2 bois ou 2 ossements.



LE TROLL COUARD

Le *Troll couard* est une variante du jeu de base. Avant de commencer la partie, décidez avec vos adversaires de la jouer ou non. Lorsque que vous utilisez une Hache contre un adversaire et que vous piochez dans sa main un Troll, celui-ci prend peur et retourne chez son maître (le joueur de sa couleur). Contrairement à d'habitude, ce Troll ne va pas dans la défausse du joueur qui vient de subir la Hache.

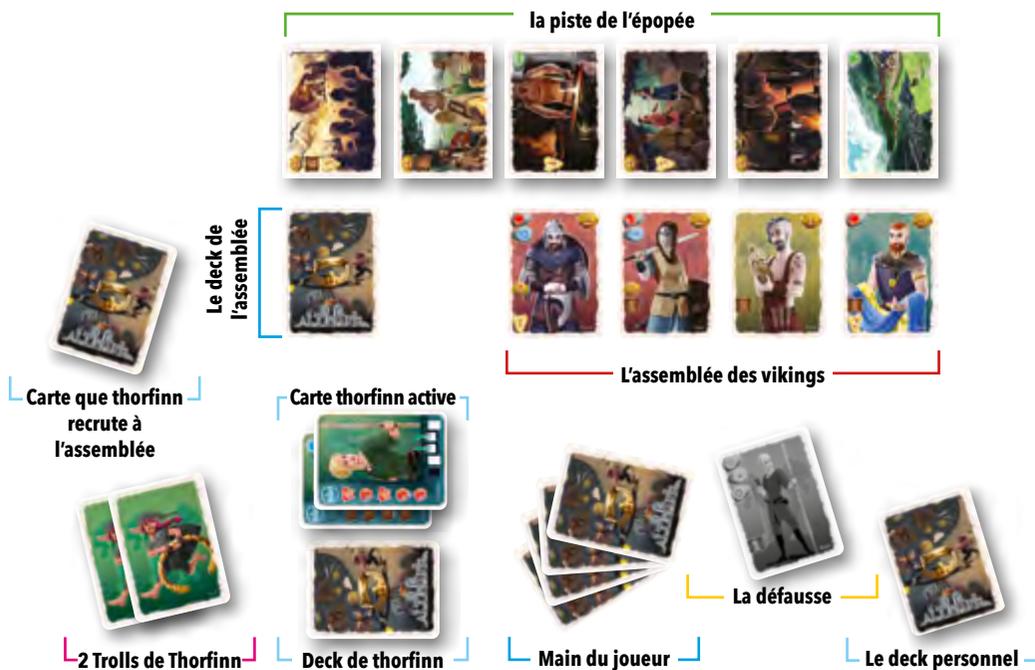
ESQUIVONS LA CONTRE-ATTAQUE POUR APPLIQUER LES EFFETS DE LA PROVIDENCE

Ceci est une variante du jeu de base. Avant de commencer la partie, décidez avec vos adversaires de la jouer ou non. Lorsque que vous utilisez une providence et qu'un adversaire vous en empêche en contre-attaquant, contrairement à d'habitude, il est possible de jouer la bonne esquive pour annuler la contre-attaque.

Exemple : Je mets en jeu une carte avec le symbole **providence Journalier** . Mon adversaire me contre-attaque avec une **ruse Tempête** . Je peux empêcher sa contre-attaque de m'atteindre avec l'esquive **Beau Temps** .

Mode solo - pouvez-vous battre Thorfinn ?

Thorfinn est un jeune garçon promis à un grand avenir. Les dieux veillent sur lui. Pourrez-vous le battre en arrivant au Althing avant lui ?



MISE EN PLACE

Prenez votre deck personnel de 10 cartes. Retirez les 2 cartes Troll. **La carte Troll Tempête et la réserve ne sont jamais utilisées pour le mode solo.** Dans un premier temps, utilisez 4 cartes Odin, 1 carte Thor et 1 carte Freyr pour constituer votre deck de départ. Mélangez vos 6 cartes et placez-les faces cachées pour constituer votre deck. Piochez les 4 premières cartes de votre deck personnel pour constituer votre main. (par la suite vous pourrez composer votre deck librement plus tard, voir pages 20 puis 14 et 15).

Constituer la piste de l'épopée : commencez par placer au centre de la table, la carte **Kattegat (B)** face visible. Les cartes sont recto (A) et verso (B). Puis placez, 4 cartes étapes choisies aléatoirement, (A) ou (B). Si le symbole « aguerri » ne figure pas sur ces étapes, finissez par le Thing. Ou, si le symbole est présent au moins une fois, retournez la carte sur la face **Althing**. Posez votre pion sur **Kattegat (B)** et celui de **Thorfinn (vert)** sur l'étape devant vous.

Utilisez les 2 cartes Troll de couleur verte pour représenter les Trolls de Thorfinn.

Mélangez et placez au-dessus de la piste de l'épopée, face cachée, le deck de l'Assemblée initiale, puis révélez et placez l'une à côté de l'autre les **4 premières cartes** de ce deck.

Mélangez le deck initial de 6 cartes de Thorfinn (5 en mode difficile). Révélez la première carte puis commencez la partie. Thorfinn commence toujours la partie et joue donc avant vous.

Comment jouer

Thorfinn joue toujours en premier dans l'ordre suivant :

- il recrute à l'Assemblée 1 ou 2 cartes qui sont placées à côté de son deck faces cachées pour constituer sa « main » ;
- En fonction de **VOTRE** position sur la piste de l'épopée, il utilise la ruse **Hache**, le **Troll** ou la **Pénurie ciblée**, vous empêchant d'utiliser la ressource en question ;
- il peut aussi monter d'une étape ou ne rien faire à part recruter.



L'explication de toutes les icônes est regroupée en page 22 et 23 pour plus de simplicité.

Vient ensuite votre tour, que vous jouez normalement avec les précisions suivantes :

- vous ne pouvez pas jouer de Troll ni de Troll Tempête contre Thorfinn ;
- vous pouvez utiliser la « Hache » en piochant au hasard dans sa « main » **si Thorfinn n'a pas de Bouclier sur sa carte** ;
- « Beau Temps » contre les pénuries ciblées sur les ressources pépites, bois, ossements ;
- si la pénurie porte sur la pépite et que vous décidez de la subir, vous ne pouvez ni recruter, ni peut-être franchir l'étape.

Si le deck de Thorfinn est vide à la fin d'un tour, mélangez-le, puis débutez un nouveau tour.

Thorfinn n'est pas un joueur. S'il arrive sur le symbole Aguerri rien ne se passe.

FIN DE PARTIE

Vous devez arriver au Thing ou au Althing avant Thorfinn. Si c'est lui qui arrive sur la carte, vous perdez la partie.

MODE NORMAL OU DIFFICILE

Lorsque vous jouez Thorfinn en mode normal, il possède 6 cartes, la partie se jouera donc entre 19 et 24 tours. En mode difficile, vous retirez la carte de Thorfinn (d) qui ne comprend qu'une ruse Troll. La partie se jouera cette fois entre 16 et 20 tours.

Pour aller encore plus loin

Comme vous avez maintenant plusieurs parties à votre actif et que vous avez réussi à déjouer même le mode difficile de Thorfinn de façon régulière, vous êtes prête et prêt à composer votre deck. Ajoutez le complément d'assemblée ou encore décidez d'affronter la légende de Thorfinn (LISEZ LES PAGES 14 À 17).

La carte joueur Baldur est interdite dans le mode solo.
Vous ne pouvez pas la prendre dans votre deck.

MODE THORFINN LA LÉGENDE

Pour les Vikings qui sont désormais suffisamment expérimentés, il existe un nouveau défi, Thorfinn la légende. Ce sont 3 nouvelles cartes de Thorfinn qui introduisent une nouvelle règle et le double symbole sur certaines étapes. Chaque effet d'un double symbole doit être contré indépendamment l'un de l'autre.

Par exemple : dans le cas d'une pénurie sur le bois et l'ossement il vous faut 2 cartes avec le symbole « Beau temps » pour les contrer. Si vous le souhaitez, vous pouvez contrer qu'une seule des 2 pénuries.

La légende de Thorfinn se joue avec les 5 cartes du mode difficile du jeu de base. Vous pouvez jouer la légende de Thorfinn avec 3 niveaux différents de difficulté :

- **Normal** : Remplacez 1 carte pénurie ciblée (pépite, bois, ossement sur Kattegat) par son alter égo Thorfinn (L) (le dernier symbole de pénurie).
- **Difficile** : Remplacez 2 cartes pénuries ciblées (pépite, bois, ossement sur Kattegat) par son alter égo Thorfinn (L).
- **Légendaire** : Remplacez 3 cartes pénuries ciblées (pépite, bois, ossement sur Kattegat) par son alter égo Thorfinn (L)

Dans ce mode légende, vous pouvez Troller Thorfinn :

Troller Thorfinn : Vous disposez maintenant de 2 Trolls en début de partie. Jouez les Trolls comme habituellement, Trollez Thorfinn en posant face cachée, votre Troll sur son deck.

Sauf si le symbole Détroll est présent sur la carte de Thorfinn révélée en début de tour, il n'est pas possible de le Troller.

Si le symbole Détroll est absent, au début du prochain tour, révélez la carte Troll. Thorfinn ne peut rien faire pendant ce tour. Une fois jouée, votre carte Troll est définitivement retirée du jeu. Vous ne pourrez donc pas la récupérer. Il est bien sûr possible de troller Thorfinn 2 fois de suite. Mais vous n'aurez alors plus de Troll du tout pour le reste de la partie.

La réserve n'est jamais utilisée en mode solo.

Thorfinn ne contre-attaque jamais une providence. Utilisez-les à bon escient.

Le pion de Thorfinn bloque la possibilité d'utiliser le Heimdall, même s'il n'est pas un joueur.

Auteur : Flavien Champenois

Illustrateur : Patrick Fontaine

Graphiste : Alexandre Chanal

Sculpteur & Développeur : David Allanic

Remerciements sincères à tous les participants à la naissance d'Althing. Relecteur/trice(s) traducteur/trice(s) Betatesteur/trice(s) et tout particulièrement à Bérengère, Florence, Mireille, Bernard, Margot. Merci également à tous les critiques, youtubeurs et youtubeuses, instagrameurs et instagrameuses qui nous suivent depuis les débuts d'Althing. Un grand merci bien évidemment à tous les joueurs et joueuses qui nous portent depuis le début de l'aventure et qui prennent plaisir à jouer à Althing et qui permettent aujourd'hui cette intégrale. Merci aux boutiques & tout particulièrement aux jeux d'Ornicar à Arpajon et à nos distributeurs de proposer Althing au plus grand nombre. Merci à toi tout personnellement qui vient de lire ces lignes.

Édition STUDIO TWIN
5 rue de la Dalonne 28300 JOUY FRANCE

FABRICATION DES PIONS EN FRANCE:



RÉSUMÉ DES ICÔNES DES CARTES

RUSES



Hache : durant votre phase de jeu, piochez au hasard 1 carte de la main de l'adversaire ciblé. Après l'avoir regardée, choisissez de la jouer aussitôt comme l'une des vôtres ou non, puis placez-la dans la défausse de votre adversaire.



Troll : une carte Troll n'a aucun symbole et handicape le deck de celui qui la reçoit. Durant votre phase de jeu, l'adversaire ciblé ajoute une de vos cartes Troll sur le dessus de son deck personnel. La carte Troll est une carte joueur sans ressource, elle fait désormais partie du deck de l'adversaire jusqu'à ce qu'il vous la rende. Vous pouvez en donner tant que vous en avez. Si les deux cartes Troll de votre couleur sont en jeu, vous devez attendre que l'on vous en rende une, avant de pouvoir la rejouer.



Tempête : placez devant l'adversaire ciblé votre carte Troll Tempête face *STORMUR*. Durant sa prochaine phase de jeu, votre adversaire ne pourra ni Recruter , ni Franchir une étape . À la fin de sa phase, retournez la carte sur la face *OVEDUR*. Lors de la prochaine phase, l'adversaire ciblé ne pourra pas recruter. À la fin de cette nouvelle phase, votre carte vous revient.

ESQUIVES



Bouclier : à jouer en réaction pendant la phase de votre adversaire, bloque la **ruse Hache** .



Dé troll : à jouer en réaction pendant la phase de votre adversaire, bloque la **ruse Troll** . Ou, durant votre phase de jeu, recherchez dans votre pioche (pas dans votre main ni dans votre défausse), une carte Troll et rendez-la à son propriétaire. Mélangez ensuite votre pioche.



Beau Temps : à jouer en réaction pendant la phase de votre adversaire, vous permet d'éviter la **Tempête** .

PROVIDENCES



Journalier : jouez une carte avec cette icône, pour recruter un viking à l'assemblée, quel que soit son coût de recrutement. Jouez-le immédiatement puis remplacez la carte sous la pioche de l'assemblée. Il est possible d'empêcher cette providence en jouant une contre-attaque avec une **ruse Tempête** .



Remaniement : mettez dans votre défausse une carte avec cette icône pour en piocher une autre. Ou, mettez à la défausse cette carte, ainsi qu'une autre de votre choix, pour en piocher deux. Il est possible d'empêcher cette providence en jouant une contre-attaque avec une **ruse Troll** .



Réorganisation : regardez secrètement les 3 premières cartes de la pioche de l'assemblée. Puis remplacez jusqu'à 3 cartes de l'assemblée. Placez les 3 cartes dessous ou dessus la pioche de l'assemblée. Il est possible d'empêcher cette providence en jouant une contre-attaque avec une **ruse Hache** .

MALEDICTIONS



Troll Maudit : ciblez un joueur. Si au moins 1 de ses Trolls est présent devant lui, celui-ci change de camp et se place sur le dessus de sa pioche. Bien-sûr, il peut se **Détroller**  sur l'instant ou plus tard, en suivant les règles habituelles.



Maladie : à la fin de votre phase de jeu et jusqu'au début de votre prochaine phase, l'assemblée est réduite à 3 cartes au lieu de 5. Depuis l'assemblée, choisissez 2 cartes et placez-les, faces cachées sous la pioche. Au début de votre tour, complétez l'assemblée à 5 cartes.

ÉVÉNEMENTS



Complot : durant votre phase de jeu, enlevez 2 cartes de l'Assemblée et placez celles-ci faces cachées sous le deck de l'Assemblée. Les emplacements vides de l'Assemblée sont aussitôt complétés par deux nouvelles cartes.



Aguerri : dès lors qu'un joueur remporte cette étape, jusqu'à la fin de la partie il **jouera désormais avec 5 cartes en main au lieu de 4**. Ses adversaires font de même. **Ils piochent donc désormais 5 cartes lors de l'action « Aménager votre stratégie »**.



Sol Sacré : un joueur se trouvant sur Kattegat (A) ne peut être la cible de ruses de la part de son adversaire. Il peut néanmoins ruser comme bon lui semble d'autres joueurs qui ne sont pas sur la carte.



Démobilisé : après avoir mis la carte Loki en jeu, ce symbole vous permet d'échanger, pour **une même valeur** de recrutement (pépite en haut à droite), **une carte** de votre main **avec une ou plusieurs cartes** de l'assemblée qui vont directement dans votre main.

Précisions : on n'ajoute pas de pépites de sa main. On ne rend pas la monnaie. Au besoin, l'assemblée est complétée pour revenir à 5 cartes après l'échange (ou 3 cartes en cas de Maladie).



Inattendue : ce symbole vous permet d'ajouter temporairement un Viking à l'assemblée. Retournez simplement face visible la carte du dessus de la pioche. Si vous ne recrutez pas ce Viking, il part, face cachée, sous la pioche de l'assemblée à la fin de votre tour.



Récompense : ce symbole vous permet, **uniquement lorsque vous recrutez** à l'assemblée, de multiplier par 2 le nombre de pépites d'**une** carte de votre main.



Heimdall : ce symbole vous permet de modifier la configuration des étapes de l'épopée. Ce n'est possible que sur 1 étape où aucun joueur n'est présent. Vous pouvez, soit retourner la face d'une étape (A → B / B → A), soit intervertir 2 étapes de l'épopée. *Précisions : Il n'est pas possible de modifier un Thing en Althing (et inversement), ni d'intervertir Kattegat avec une autre étape. Vous pouvez aussitôt franchir cette étape si vous le souhaitez.*



Renouveau : à jouer uniquement au début de votre tour. Jouez une carte avec ce symbole pour mettre dans votre défausse l'intégralité de votre main (peu importe le nombre de cartes en main en début de tour). Puis piochez une nouvelle main de 4 (ou 5) cartes. Jouez normalement votre tour de jeu.



Pierre d'invocation : après avoir mis en jeu la carte Idunn, posez sur celle-ci, face visible, une autre carte de votre main. Lors d'un prochain tour, ou en contre pendant le tour d'un adversaire, **jouez un des symboles d'effets** de la carte du dessus (ruse, esquivé ou événement) comme si celle-ci était jouée depuis votre main. Une fois l'effet joué, **les deux cartes sont mises dans votre défausse**.



Réserve à 2-3 joueurs : depuis votre main, placez une carte face cachée à l'emplacement Réserve. Pour remonter cette carte dans votre main au cours d'une de vos phases de jeu, mettez une carte de votre main dans votre défausse ou remplacez cette carte par une autre carte de votre main.



Réserve à 4 joueurs : même principe que la réserve 2-3 joueurs, mais la carte est désormais face visible. Il est possible d'agir avec la réserve de votre partenaire comme si c'était la vôtre pour **remonter une carte uniquement** et uniquement en plaçant une autre carte dessus. (il s'agit donc d'un échange de carte avec votre partenaire). Attention, désormais la **ruse Hache**  peut être appliquée en ciblant cette carte.



Ressource Universelle : grâce à ce symbole, utilisez le type de ressource que vous souhaitez, par exemple 1 pépite, 1 bois ou 1 ossement ou bien si sa valeur est de 2 ou plus, par 2 pépites, 2 bois ou 2 ossements.



Recruter un Troll : combinez les ressources de Bois et/ou d'ossement d'une ou de plusieurs cartes pour recruter un Troll des Fjords à l'assemblée.

Le Roi des Vikings se meurt sans laisser de successeur. Cela faisait cinq générations que le clan du vieux Dobbryk partageait la table d'Odin dans son palais d'Asgard.

Tout est désormais remis en question. Seul le clan des Trolls soutenant le Roi des Vikings possède l'insigne honneur de divertir et conseiller le Père de tous les Dieux.

Cette nuit, sa fille Bodryka, comme tant d'autres jeunes Trolls, prendra le chemin de Midgard à la recherche du futur Roi des Vikings. Est-ce un marchand habile ? une guerrière féroce ? Un fermier juste et loyal ? Une femme déterminée et éloquente ? Les lois et la tradition Vikings sont formelles, tout Viking qui le mérite peut devenir le nouveau souverain.

Laissez-vous guider par une des familles de Trolls. Elle vous aidera contre les autres prétendants de cette course. À chaque étape, comblez vos lacunes en recrutant les bons vikings ou les puissants Trolls des Fjords du Nord au moment opportun. Vous atteindrez ainsi le Althing le ou la première !

Mais attention, les Trolls sont surnois entre eux. Si la providence n'est pas avec vous, il faudra ruser. Ne traitez pas en chemin ! Qui montera sur le trône ?

BUT DU JEU

Pour être reconnu Roi des Vikings, vous devez arriver au Althing le premier. En jouant à quatre, n'oubliez pas votre partenaire. Celui-ci ne doit pas être loin du Althing pour soutenir votre ascension commune.

Constituer votre deck en vous entourant efficacement des Vikings et Trolls des fjords qui vous apporteront, tout au long des étapes de votre épopée, les ressources nécessaires.

Assemblez, pour chaque étape, votre main de la meilleure manière. Empêchez votre adversaire de remporter la victoire avant vous en utilisant les différents effets à votre disposition. Esquivez les ruses et contre-attaquez au bon moment pour conserver votre avance.

À votre tour, tant que vous avez des cartes ou que vous choisissez de le faire, réalisez dans n'importe quel ordre, tout ou partie des actions ci-dessous :

- Recruter de nouveaux vikings
- Franchir une étape
- Ruser votre adversaire
- Utiliser la réserve



DÉCOUVREZ NOS UNIVERS

Toutes les vidéos sur notre chaîne Youtube

Facebook : www.facebook.com/studiotwingames

Instagram : www.instagram.com/studio_twin_games

Twitter : twitter.com/StudioTwinGames

Twitch : www.twitch.tv/studiotwingames

Site Internet : studio-twin-games.com



SCAN ME

