



YGGDRASIL



Иггдрасиль - «мировое дерево», исполинский ясень, поддерживающий девять миров, находится в опасности. Поскольку Рагнарёк близок, вы, могущественнейшие Боги среди Асов и Ванов, должны сразиться с неумолимо приближающимися силами Зла. Вы должны пожертвовать всем, чтобы предотвратить разрушение Иггдрасиля. Последняя битва, предсказанная в незапамятные времена, начнется сейчас. Ваша единственная цель - отбросить Силы Зла от Иггдрасиля дабы уберечь вселенную.

ИГРОВОЙ ПРОЦЕСС

Иггдрасиль - кооперативная игра. Играя за одного из Богов, вы, вместе с другими игроками, должны остановить наступление Сил Зла на Асгард.



Нидхёгг



Сурт



Ёрмунганд



Фенрир



Хель



Локи

Боги совершают ходы поочередно, по часовой стрелке. В свой ход активный игрок:

1) Берет карту Врага.

Когда карта Врага взята, его жетон продвигается на следующее деление (вправо) по Асгарду. Применяется эффект Врага.

2) Выполните три разных действия.

Активный Бог совершает три различных действия из девяти доступных. Каждое действие соответствует одному из миров Иггдрасиля.



Была взята Хель, её фишка продвигается на следующее деление.

ОКОНЧАНИЕ ИГРЫ

Поражение

Боги немедленно проигрывают, если в конце хода Бога, происходит одно из следующих условий:

- пять или более Врагов переместились за стену Асгарда



Сурт, Фернир, Нидхёгг, Локи и Хель за стеной Асгарда - один Враг переместился в Чертог Одина



Сурт во Владениях Одина

- три или более Врага переместились за дверь Вальгаллы



Сурт, Нидхёгг и Локи за дверью Вальгаллы

Победа

Боги побеждают, если в колоде Врагов заканчиваются карты, и ни одно из вышеупомянутых условий не произошло (после того как активный Бог применил Эффект последней карты Врага и выполнил её действия).

В ночь «Судьбы Богов», Боги будут сражаться ради выживания мирового дерева. Стрела, пронзившая сердце Бога объявит о начале Рагнарёка.

Три долгих года будет бушевать ужасная зима. Волки Хати и Сколл поймают и сожрут Солнце и Луну. Фенрир разорвет цепи, а Локи сбежит из заключения. Из глубин всплывёт мировой змей Ёрмунганд, а из Хельхейма приплывает корабль мертвецов Нагльфар.

Тогда произойдет последнее сражение между Богами и их Врагами. Из пепла этого бедствия возродится Иггдрасиль

CONTENTS & SET UP

Компоненты и подготовка



Положите доску на середину стола, так чтобы все игроки могли дотянуться. Затем выложите кубик и 6 тайлов Недоступных слов. Раздайте листы Богов каждому игроку, неиспользуемые верните в коробку.

- 1 Положите жетоны Эльфов (по количеству игроков +1) в Мир Эльфов ♫.
- 2 Положите жетон Вана на первую клетку шкалы Подкрепления в Святой Земле ☿.
- 3 Положите 6 Врагов на их начальные позиции в Асгарде ☿.
- 4 Положите 18 карт Артефактов на Кузнечный Горн Дварфов ↑.
- 5 Перемешайте и положите лицом вниз 16 карт Гигантов в Ледяную Крепость †.
- 6 Положите Валькирий на Радужный Остров в Мидгарде ☿.
- 7 Положите тайл Затопленный Остров на Чёрный Остров в Мидгарде ☿.
- 8 Положите 12 Огненных Гигантов в Королевство Огня ⚡.
- 9 Положите 5 Викингов в Мир Смерти ♯.
- 10 Подготовьте 42 карты Врагов, соответственно выбранной сложности
- 11 Подготовьте мешки следующим образом:



Уровень сложности

Сложность настраивается по вашему желанию. Колода из 42 карт Врагов – отлично подходит для вводной игры (легкий уровень). Некоторые Специальные карты делают игру сложнее:

Карты Разгневанных Врагов (по одной на каждого Врага) могут передвинуть Врага на два деления вперед вместо одного. Согласно уровню сложности вы можете заменить одну из шести карт Врагов на карту Рассерженного врага, так чтобы в колоде осталось 42 карты.

Карты Рагнорёка позволяют передвинуть вперед несколько Врагов, вместо одного за один раз. Когда вы захотите еще более усложнить игру, то добавьте одну или несколько карт Рагнорёка к 42 картам Врагов.

Мы советуем вам распределить Специальные карты равномерно по колоде. Чтобы сделать так, разделите колоду на несколько стопок, равных числу Специальных карт, которые вы добавляете. Положите Специальные карты на верх каждой стопки, затем перетасуйте каждую из них и соберите колоду.

Число игроков имеет важное влияние на уровень сложности: чем больше игроков, тем сложнее игра.

ACTIONS ON YGGDRASIL



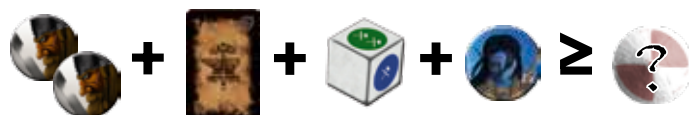
*Behind the thick wall
Enemies and warriors fall
But we can all see behind there
Odin on his rocky chair.*

ASGARD

В Асгарде Боги сражаются с Врагами и пытаются заставить их отступить. Это главное действие в игре.
Сила Врагов меняется в зависимости от того, где они находятся.

Сражение

- выберите вашего противника среди шести Врагов или Гигантов
- поместите перед собой столько Викингов из своего запаса, сколько сочтете нужным отправить сражаться в этом бою.
- бросьте кубик
- добавьте к выпавшим молоткам количество отправленных в бой Викингов
- добавьте к результату бонус от оружия (если это возможно)
- поместите собой столько Эльфов из своего запаса, сколько сочтете нужным использовать в этом бою.
- добавьте к полученному ранее результату число отправленных в бой Эльфов
- если результат равен или больше, чем боевая сила выбранного Врага, вы выигрываете бой; если меньше – проигрываете.

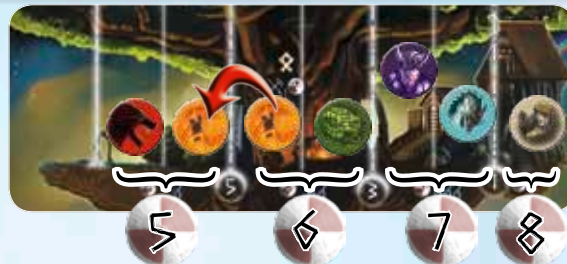


После сражения викинги отправляются в Мир Мертвых, а эльфы – в Мир Эльфов.

Если Бог побеждает в Сражении, Враг отодвигается назад (влево).

Эффект Врага в этом случае не применяется.

Если Бог проиграл, то ничего не происходит.



Например, у Хель боевая сила 8, у Ёрмунганда и Локи – 7, Нидхёгга – 6, Фернира – 5. Боевая сила Сурта была 6. Когда он проиграл сражение, то переместился на одно деление назад (влево). Его боевая сила уменьшилась до 5.



Например, Один, сражается с Суртом, у которого боевая сила – 6. Один призывает в бой двух Викингов и бросает кубик. Таким образом, его сила $2+2=4$. Он добавляет бонус от своего Оружия и призывает в бой 1 Эльфа. Его сила теперь $4+1+1=6$. Она сравнялась с боевой силой Сурта, и, таким образом, Один побеждает в сражении.



*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

В Мидгарде, Боги, благодаря Валькириям, набирают Викингов для сражений.

1 Можете передвинуть Валькирий, если пожелаете

Вы можете переместить Валькирий с одного острова на другой смежный остров. Это возможно даже если остров на который они передвигаются или с которого начали движение – затоплены.

2 Затем отыщите души викингов, на том острове, где находятся Валькирии.

Один раз за ход, вы можете забрать души с острова, где находятся Валькирии, при условии, что остров не затоплен. Начальное расположение Валькирий – Радужный Остров. На этом острове поиск не производится. Поиск душ состоит во взятии трех фишек из мешка соответствующего острову, где находятся Валькирии. Если в мешке меньше трех фишек, игрок забирает все оставшиеся. Активный Бог забирает Викингов, которые он взял в мешке, и возвращает фишки Огненных Гигантов обратно в мешок.



Валькирии могут быть перемещены в сторону Белого острова или Зеленого острова, который погружен под воду. Они могут также остаться на Синем острове.



Один берет зеленый мешок, который соответствует острову на котором находятся Валькирии. Он берет три фишки: 2 Викинга и 1 Огненного Гиганта. Оставляет 2 Викинга и возвращает Огненного Гиганта в зеленый мешок.

ACTIONS ON YGGDRASIL



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

DWARVEN FORGE

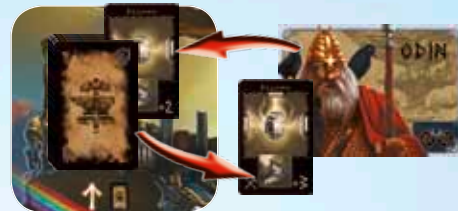
Nidavellir

Кузнечный Горн Дварфов

Дварфы снабжают Богов оружием, которое дает им бонус во время сражения. Этим постоянным бонусом нельзя пренебречь. Возьмите Оружие 1 уровня на ваш выбор в Кузнечном горне Дварфов

ИЛИ

Поместите Оружие уровня 1 или 2 обратно в Кузнечный Горн Дварфов и возьмите Оружие на порядок лучше уровнем. Эти два Оружия должны быть одного и того же названия. Имейте ввиду, что эффект от Оружия вы получаете сразу после приобретения.



Один положил обратно Кольцо 2 уровня и взял Кольцо 3 уровня. В результате он получил постоянный бонус +3 против Хель во время его сражений.



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

WORLD OF THE ELVES

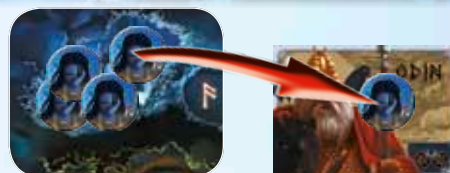
Alfheim

Мир Эльфов Альвхейм

Эльфы позволяют Богам изменить неподходящий результат броска кубика в сражении.

Возьмите Эльфа из Мира Эльфов

Это действие не может быть выполнено, если Эльфов в этом Мире больше нет.



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

WORLD OF DARKNESS

Niflheim

Мир Тьмы Нифльхейм

Обмены позволяют Богам спастись в критической ситуации.

Возьмите, отдайте, или обменяйте Эльфов и/или Викингов с одним из других Богов (только одним).



Один отдает 2 Викинга и 1 Эльфа Фрейе



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

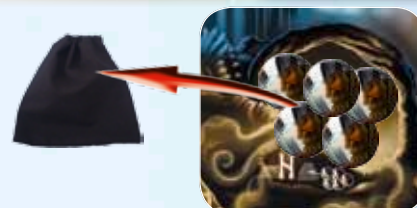
WORLD OF THE DEAD

Helheim

Мир Смерти Хельхейм

Боги могут распоряжаться содержимым мешков. Умелое обращение с мешками поможет победить.

Добавьте к мешку Острова на ваш выбор 5 Викингов из Мира Мертвых. Если Викингов меньше 5, добавьте сколько доступно.



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

KINGDOM OF FIRE

Muspellheim

Королевство Огня Муспельхейм

Боги могут очистить мешки от огненных Гигантов. Это другой способ обращения с мешками.

Достаньте 5 жетонов из мешка острова по своему выбору. Если окажется меньше пяти, достаньте все оставшиеся. Поместите Огненных Гигантов, которых вы достали в Королевство Огня. Верните Викингов, которых вы достали назад в мешок.



Среди 5 фишек - 3 Огненных Гиганта. Они помещены в Королевство Огня. Викинги возвращены в мешок.

ACTIONS ON YGGDRASIL



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

ICE FORTRESS

Jötunheim

Крепость Льда Йотунхейм

Гиганты появляются благодаря силе Локи. Они ограничивают действия Богов. С ними необходимо сражаться. Кроме того, поверженных Гигантов можно объединять для активации силы Руны.

Сразись против активного Гиганта (см. «Локи») или верхнего Гиганта в колоде, который лежит лицом вниз (переворачивать не нужно). Боевая сила любого Гиганта равна 3. (см. «Сражение»)

Если Бог побеждает, Гигант размещается лицом вверх рядом с доской (и его эффект более не активен). Если Бог проигрывает, Гигант остается в колоде (лицом вниз), или, если был активен (лицом вверх), остается активным.

Когда 4 Гиганта соответствующие определенному типу Руны побеждены, активный Бог немедленно применяет эффект соответствующей Руны.



Один сражается с Гигантом Гиалпом, который препятствует Богам выполнять действия в Королевстве Огня. Он выигрывает сражение с силой 3. И отправляет в сброс Гиалпа, у которого третья часть руны Даэг. С поражением Гиалпа Королевство Огня вновь доступно.

Силы рун



Руна Сигел: возьмите до 15 викингов из Мира Мертвых и отдайте их тем Богам которых хотите.



Руна Даэг: в течение трех следующих ходов Боги не тянут карту Врага из колоды.



Руна Манн: передвиньте одного Врага на 3 деления назад.



Руна Тиваз: передвиньте 3 Врагов на одно деление назад.

Эффекты Гигантов



Переверните тайл Затопленный остров когда этот Гигант активен. Запрещает Богам перемещать Валькирий на затопленный остров.



Блокирует способности Богов.



Богам запрещается совершать любое действие в указанном мире (поместите тайл Недоступного Мира в соответствующий мир как напоминание)



Запрещает Богам кидать кубик во время сражения. В качестве боевой силы рассматриваются только Викинги, Оружие или Эльфы.



Добавьте 1 к силе указанного Врага (переверните жетон Врага на другую сторону как напоминание) или Гиганта.



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

SACRED LAND

Vanabeim

Святая Земля Ванахейм

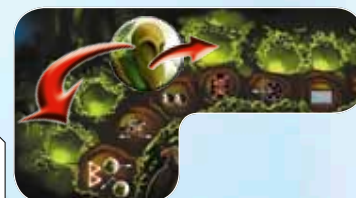
Ван дает Богам возможность использовать действия в том порядке, который им нужен в нужный момент.

Передвиньте жетон Вана на одну клетку вперед по шкале Укрепления

Или

Примените эффект, обозначенный на клетке, где находится Ван или эффект клетки с левой стороны и верните Вана на первую клетку.

Например, активный Бог может оставить Вана на первой клетке, в результате этого или берет 2 Викинга или передвигает Валькирий. В другом случае, он перемещает Вана на одну клетку вперед; другой Бог сможет использовать свое действие, что бы применить эффекты соответствующие новому положению.



Передвиньте Валькирий на один из островов Мидгарда без поиска душ.



Возьмите 2 Викинга из Мира Мертвых.



Поменяйте местами 6 верхних карт колоды Врага.



Передвиньте Врага на одно деление влево в Асгарде




Сбросьте Гиганта, по своему выбору, из колоды Гигантов не сражаясь с ним.

ENEMY EFFECTS



В начале каждого хода, когда игрок берет карту Врага из колоды, он перемещает соответствующий жетон на следующее деление (вправо). Применяется эффект Врага. Его сила определяется областью, в которую он только что прибыл.

Нужно отметить, что последнее деление (Чертог Одина) не вызывает эффект Врага, но может привести к поражению Богов.

Сила эффекта обозначается символом . Как только эффект карты Врага был применен, карта помещается в сброс.



Эти 8 делений разделены на 5 областей
1, 2, 2, 2 и 1 деление соответственно.

Например, игрок берет карту Врага – Хель:
 её жетон продвигается на следующее деление
 эффект срабатывает с силой 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

Хель, Богиня Мертвых, освобождает мешки от Викингов, что бы забрать их в Мир Мертвых.

Бросьте кубик.

Его результат указывает на мешок Острова. Из выбранного мешка Острова возьмите Викингов, в количестве равном силе эффекта деления, где находится Хель.

Поместите Викингов, которых достали в Мир Мертвых.

Если в мешке нет нужного количества Викингов, заберите все что есть.



На кубике выпал зелёный цвет. Хель находится на четвертом делении, но за стенами Асгарда. На этом делении сила эффектов Врага равна 2. В результате, активный Бог убирает из зелёного мешка 2 Викинга.



*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

Сурт отправляет Огненных Гигантов атаковать Мидгард. Он засоряет мешки жетонами Огненных Гигантов.

Бросьте кубик.

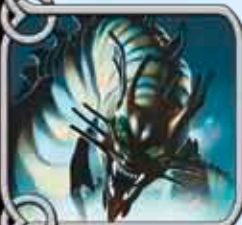
Возьмите из Королевства Огня Огненных Гигантов, в количестве равном силе эффекта деления, где находится Сурт.

Положите этих Гигантов в мешок острова выбранный кубиком.

Если нужного количества Огненных Гигантов в Королевстве Огня недостаточно, заберите всех оставшихся Огненных Гигантов.



На кубике выпал синий цвет. Сурт находится на пятом делении перед дверью Валгаллы: сила его эффекта равна 2. Активный Бог помещает 2 Огненных Гиганта в синий мешок.



*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

Ёрмунганд мешает планам Богов в Мидгарде. Он препятствует тому, чтобы они искали души на одном из четырех островов. Кроме того он отгоняет Валькирий обратно на Радужный Остров. Бросьте кубик.

Переместите тайл Затопленный остров на остров Мидгарда выбранный кубиком. Переместите Валькирий на Радужный Остров.

Эффект Ёрмунганда не зависит от его силы.



ENEMY EFFECTS



*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



Локи, предатель посланный Гигантами, чтобы распространить панику в Иггдрасиле.

Возьмите карты Гигантов, в количестве равном силе эффекта деления, где находится Локи.

Поместите эти карты, лицом вверх, рядом с Ледяной Крепостью. Эти Гиганты становятся активными, что значит, что их эффект применяется немедленно и длится пока они находятся в игре.

Если нужного количества карт Гигантов в Ледяной Крепости недостаточно, выложите лицом вверх всех доступных Гигантов.

Локи передвигается на третье деление к стене Асгарда. Сила его эффекта всё еще равна 1. Одна карта Гиганта берется и помещается рядом с Ледяной Крепостью. Это Галл: с этого момента Богам не разрешают выполнять действие соответствующее Королевству Огня до того момента пока Галл не будет сражен.



*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



Нидхёгг ускоряет игру. Он подгоняет Врагов. Остерегайтесь! Этот эффект может оказаться трагическим.

Передвиньте Врага, находящегося позади всех остальных (это может быть и сам Нидхёгг) на одно деление вправо, без применения эффекта.

Если позади несколько Врагов, Боги выбирают кого продвинуть. Эффект Нидхёгга не зависит от силы.

Нидхёгг подтягивает Сурта, который был позади всех.



*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



Фенрир заставляет Богов впустую тратить свои действия. Он – главный Враг. Не позволяйте ему продвинуться слишком далеко!

Когда игрок берет Фенрира из колоды, у него нет другого выбора: он должен, трача действия, попытаться усмирить волка. Только после этого игрок получит возможность выполнить другие действия.

Каждую новую попытку рассматривайте как действие.

Чтобы усмирить его, игрок должен бросить кубик и получить следующие результаты:

- , или если сила Фенрира > 0.
- или если сила Фенрира > 1.
- если сила Фенрира > 2.

Когда Фенрир усмирен, вы можете выполнить действия, которые остались, но пока он сердит невозможно выполнить никаких действий.

Если Фенрир всё еще сердит после того, как вы закончили все действия, следующий Бог должен будет успокоить его (после того, как взял Врага из колоды и применил его эффект).

Если Фенрир взят из колоды, когда он всё еще рассержен, его эффект не применяется. Новая карта Фенрира помещается в стопку сброса. Активный Бог продолжает пытаться его успокоить.

Один взял Фенрира, который продвигается на одно деление и оказывается возле стены Асгарда: его сила 2. Чтобы успокоить его, Один бросает кубик: Первое действие: выброшен – черный, нужно повторить бросок. Второе действие: выброшен – зеленый, нужно повторить бросок. Третье действие: выброшен – зеленый. Снова неудача. Его ход закончен. Следующий игрок, Тор, берет карту Врага – Сурт. Он продвигает жетон Сурта и применяет его эффект. Своим первым действием он должен попытаться усмирить Фенрира. Он бросает кубик. Результат – белый. Фенрир усмирен. Тор может выполнить 2 оставшихся действия.

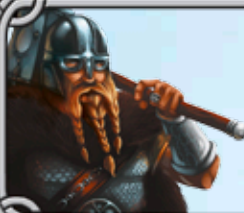
GODS POWERS



ODIN Один

Берет две карты Врага из стопки вместо одной, выберите какую хотите сыграть и поместите другую наверх или под низ колоды.

*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 Тор

Получает постоянный бонус +1 в сражении

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



FREY Фрей

Может выполнить 4 действия во время своего хода (вместо 3), но они должны быть выполнены в различных мирах.

*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 Хеймдаль

Может взять 4 жетона вместо 3, когда отправляетесь на поиск душ.

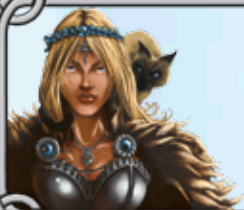
*Guardian of the Bifrost Bridge
You have very alert senses
And when horn Gjallarhorn you blow
Down Asgard may have to bow.*



TYR Тюр

Может бросить кубик дважды и выбрать нужный результат.

*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 Фрейя

Может выполнить 2 действия в одном и том же мире.

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

Признательность

Авторы тепло благодарят всех, кто тестировал игру, без вас она никогда бы не увидела свет. А так же Эммануэль, Шарлоту, Гвендаля, Паулину,

Спасибо за ваш энтузиазм и терпение ваших семей.

Особая благодарность Пайеро за его работу как художника и ценные предложения с начала работы над проектом, команде Repos Prod за анализ, Бруно Файдутти и Франсуа Хаффнера за поддержку.

CREDITS

Designers : Cédric Lefebvre
& Fabrice Rabellino
Artwork : Pierô
& Gwendal Le Roux
Translation : Pauline Marcel



© 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

Mangertus

Gravicapa

2fishki.ru