

# VALHALLA



2-4



10-20



12+

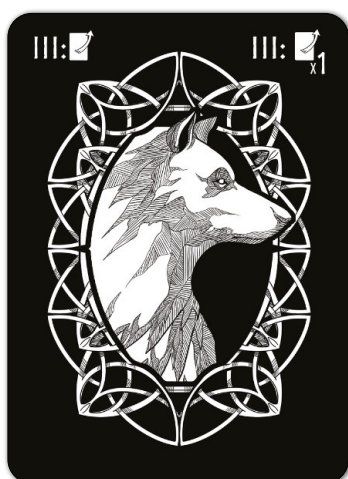


Soon on  
gamefound



# TIPI DI CARTE

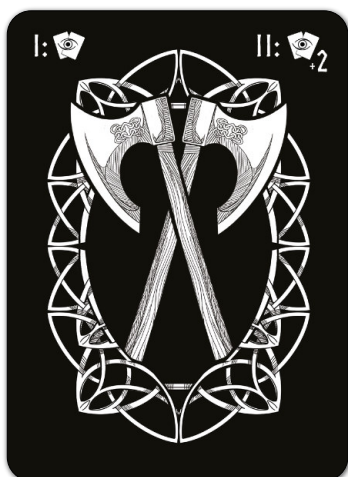
12 carte Hammer (Martello), 12 carte Sword (Spada), 12 carte Axe (Ascia),  
8 carte Lupo, 8 carte Draugr



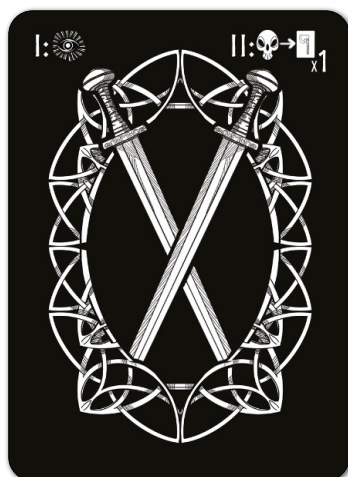
8x



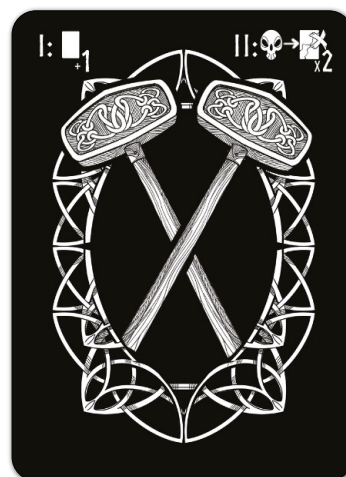
8x



12x



12x



12x

## PREPARAZIONE GIOCO

Determinare casualmente il primo giocatore.

Prendere il mazzo con tutte le carte Hammer (Martello), Sword (Spada), Axe (Ascia) e Wolf (Lupo), distribuirne una per tipo ad ogni giocatore per poi rimischiare le restanti insieme agli 8 Draugr in un unico mazzo da porre al centro del tavolo.

## REGOLAMENTO

Ogni turno di Valhalla è diviso in 3 fasi:

Fase Strategica

Fase di Scontro

Fase Finale

### **Fase Strategica:**

Durante questa fase, ogni giocatore sceglie una carta dalla sua mano e la mette a terra coperta, questa sarà detta "Azione principale".

Poi mette un'altra carta accanto o sotto di essa, quest'ultima è detta "Azione di supporto".

Quando tutti i giocatori hanno compiuto queste due azioni, si rivelano le carte contemporaneamente, prestando attenzione a lasciare chiaro e comprensibile quale delle carte sia stata scelta per l'Azione Principale e quale per quella di supporto.

A questo punto, tutti giocatori che abbiano giocato la stessa carta come azione principale mettono quest'ultima nella propria pila degli scarti alla propria destra, riprendono in mano l'azione di supporto. La fase strategica è finita per loro, per continuare a giocare devono aspettare la fase di scontro.

Gli altri giocatori possono compiere una di queste due azioni:

Pescare due carte dalla cima del mazzo, aggiungerne una alla propria mano e metterne una in fondo. Se in questa fase i giocatori pescano almeno una carta Arma o Lupo possono ignorare qualsiasi draugr per metterlo in fondo al mazzo senza rivelarlo. Se pescano solo draugr sono costretti a rivelarli tutti (Vedi: Rivelare un Draugr)

Scegliere una carta Martello, Spada, Ascia o Lupo presente nell'armeria e aggiungerla alla propria pila degli scarti (Vedi: Armeria)

Un giocatore la cui azione principale sia da utilizzare durante la fase strategica deve dichiararne l'utilizzo prima che il bersaglio influenzato abbia deciso in che modalità pescare. Chi utilizza la propria azione principale deve scartare la carta nella propria pila degli scarti, lasciando a terra la secondaria.

### **Fase di Scontro:**

Tutti i giocatori che non hanno potuto compiere la fase strategica sono costretti a compiere quella di scontro.

Vanno rivelate dalla cima del mazzo e poste nell'armeria tante carte pari al doppio del numero di giocatori coinvolti nella fase in questione.

Qualsiasi Draugr rivelato in questa fase applica il suo effetto a tutti i giocatori coinvolti (Vedi: Rivelare un Draugr).

I draugr così rivelati e messi nell'Armeria non potranno mai più essere rimossi o spostati dal loro posto, riducendo di fatto lo spazio disponibile nell'armeria.

Una volta rivelate tutte le carte e applicati gli effetti dei draugr, ogni giocatore in ordine di turno pesca una carta dall'armeria.

Un giocatore con ancora una azione di supporto da poter utilizzare deve utilizzarla prima che inizi la fase di rivelazione delle carte.

### **Fase Finale:**

Tutti i giocatori con ancora l'azione principale a terra pongono la carta nei propri scarti e riprendono in mano la carta dell'azione di supporto.

## Azioni:

Ogni carta ha un effetto differente se usata come azione principale o di supporto.

Ogni effetto può essere giocato durante la fase strategica o di scontro come indicato dallo stesso.

	PRINCIPALE	SUPPORTO
ASCIA	Fase I. Puoi imporre al giocatore bersaglio di rivelare le carte che pesca dal mazzo. Può ancora decidere di pescare dall'armeria	Fase II. Rivelare due carte aggiuntive.
MARTELLLO	Fase I. Puoi imporre al giocatore bersaglio di pescare 3 carte dal mazzo invece della sua normale fase di pesca.	Fase II. Se viene rivelato esattamente un draugr, i giocatori coinvolti scartano 2 carte invece di 1
SPADA	Fase I. Puoi guardare tutte le carte di un giocatore bersaglio.	Fase II. Se viene rivelato esattamente un draugr, pesca una carta dall'armeria
LUPO	Fase III. Riprendi in mano le carte dei tuoi scarti. Quest'effetto non viene mai annullato.	Fase III. Prendi in mano una carta dai tuoi scarti

## Rivelare un Draugr:

I draugr sono non morti, creature maledette da Hela. Ogni volta che un giocatore, rivelando le carte dal mazzo, ne trova uno è costretto ad eliminare dal gioco una carta fra i suoi scarti o dalla sua mano.

In qualsiasi momento un giocatore si trovasse con solo una carta in mano, sarà costretto a rivelare 3 carte dalla cima del mazzo: Se nessun draugr è presente ne sceglie una e la mette in mano per continuare a giocare, altrimenti è eliminato.

Nel momento in cui l'armeria è completamente occupata dai draugr (vedi Armeria) rivelare un draugr fa perdere 3 carte.

Come già descritto, qualsiasi Draugr rivelato durante la fase di scontro fa perdere carte non solo al giocatore che l'ha rivelato, ma a tutti coloro coinvolti nella fase.

### **Armeria:**

Ogni carta Spada, Martello, Ascia e Lupo rivelata e non aggiunta alla mano viene posta nell'armeria, una fila di carte sempre visibile posizionata accanto al mazzo.

Se al termine della fase finale sono presenti più di 5 carte nell'armeria, le carte in eccesso vanno rimischiate nel mazzo.

Se già presenti 5 Draugr nell'armeria, qualsiasi Draugr in eccesso va rimischiato come le altre carte.

## **CONDIZIONI DI VITTORIA**

L'ultimo giocatore a rimanere in gioco è il vincitore.

Se tutti i giocatori vengono eliminati durante l'ultima fase strategica, perdono tutti.



# LA PROVA DEL TRONO DORATO

## ESPANSIONE



2-5



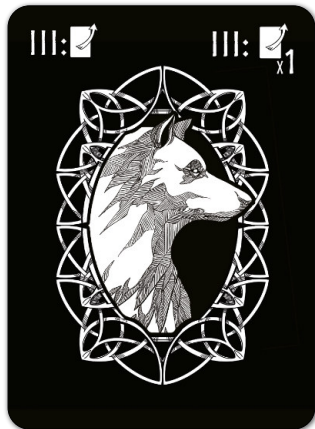
10-20



12+

# TIPI DI CARTE

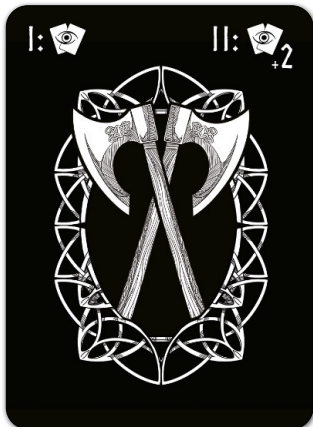
12 carte Hammer (Martello), 12 carte Sword (Spada), 12 carte Axe (Ascia),  
8 carte Lupo, 8 carte Draugr  
12 a scelta tra Aspetti di Loki/Aspetti degli dei monocromatiche



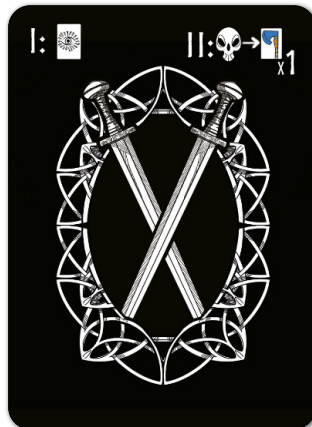
8x



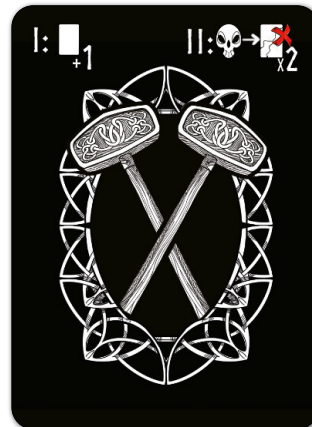
8x



12x



12x



12x



12x



## PREPARAZIONE

Come il Modulo Valhalla.

Dopo aver dato le carte ad ogni giocatore come nel modulo base, mischiare gli dei e i Draugr nel mazzo.

L'introduzione delle carte Divinità e Aspetti di Loki in questo modulo comporta la possibilità di utilizzare questa regola. Quando un giocatore scarta una carta Divinità gli altri giocatori possono imporgli un pegno specifico, ovvero una azione che queste persone saranno costrette a compiere. L'azione deve essere contestualizzata alla carta utilizzata per giocare.

Questo può comportare l'ottenimento di più pegni in una sola fase.

Esempio A: Un giocatore che interpreta Freija ha appena sconfitto un altro giocatore con una carta generica, pertanto gli impone come pegno il chiamare un'amicizia in comune e utilizzare termini estremamente amorevoli durante la conversazione, mettendolo a disagio.

## REGOLAMENTO

Qualsiasi dio che finisca nell'armeria va rimischiato nel mazzo.

	PRINCIPALE	SUPPORTO
DIO	Fase Strategica. Guarda le prime 2 carte del mazzo. Puoi decidere di rimischiare il mazzo.	Fase di Scontro. Tutti i giocatori che hanno giocato un Dio come azione di supporto rivelano una carta dalla cima del mazzo. Se non è un draugr l'aggiungono la aggiungono ai propri scarti.