



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 au moment opportun.

**Vous atteindrez ainsi le Althing le premier !
Mais attention, les Trolls sont sournois entre eux.
Ne traitez pas en chemin ! Qui montera sur le trône ?**

Matériel de jeu.

• Trois pions Troll

pour représenter les joueurs.

• Un jeu de 72 cartes comprenant :

le deck d'épopée

(9 cartes recto verso) :

Kattegat, Thing/Althing, Drakkar, Dragvendil, Eldaskali, Snekkar, Knokker, Kernelyd, Vegvisir.

le deck de l'Assemblée des Vikings

(30 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.

3 decks personnels (9 cartes) :

4 cartes Odin, 1 carte Thor, 1 carte

Freyr, 2 cartes Troll et 1 carte Troll Tempête.

le deck de Thorfinn

(6 cartes de dos différents)

pour le mode de jeu en solo.



Le deck de l'assemblée



la piste de l'épopée



BUT DU JEU

Pour être reconnu Roi des Vikings, vous devez montrer que vous savez écrire votre épopee et arriver au **Althing le premier**. Entourez-vous efficacement des Vikings qui vous apporteront, tout au long des étapes de votre épopee, les ressources nécessaires.

Constituez, pour chaque étape, votre deck de la meilleure manière. Empêchez votre adversaire de remporter la victoire avant vous en utilisant les ruses. Esquez les ruses au bon moment et conservez votre avance.



>Main du joueur



La défausse



Le deck personnel

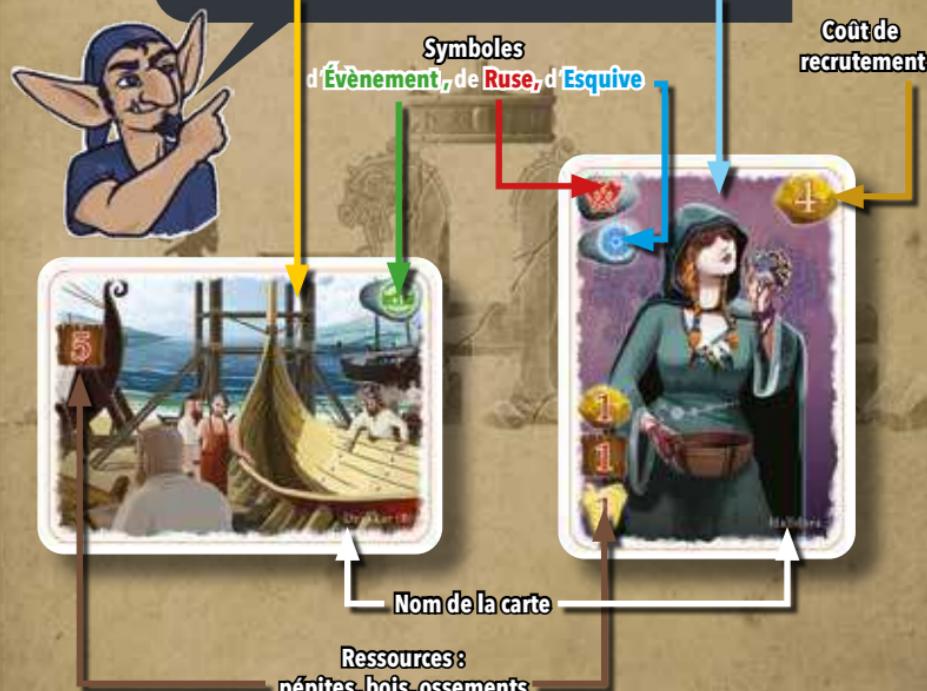


2 Trolls et
1 Troll tempête

Les cartes et symboles.

Dans Althing, il existe deux types de cartes.

Les **cartes d'étape** et les **cartes de Vikings**.



Comment jouer.

La partie est divisée en tours qui s'enchainent, jusqu'à ce que l'un des joueurs ait remporté l'étape du *Thing* ou de l'*Althing*. Il sera alors reconnu Roi des Vikings.

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 une partie** des actions ci-dessous :

- recruter un ou plusieurs Vikings ;
- franchir une étape (**une seule par tour**) ;
- ruser, esquiver ou provoquer un évènement ;
- aménager sa stratégie pour le prochain tour.



Une carte ou une association de carte **ne sert qu'à réaliser une seule action**.

• Recruter un Viking à l'Assemblée.

Les cartes représentent les différents Vikings qui peuvent vous aider à franchir les étapes. C'est **la pépite** qui est utilisée pour recruter des Vikings disponibles à l'Assemblée.

Depuis votre main, placez sur la table face visible, la **ou** les cartes à mettre en jeu. Additionnez la valeur des pépites 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 mises en jeu sont **placées dans votre défausse**. L'emplacement vide de l'Assemblée est aussitôt remplacé par une nouvelle carte 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 que vous avez déjà recrutés.

Dans l'exemple ci-dessous : je souhaite recruter Hild. Je pose sur la table 2 cartes (1x Odin + 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.



• Franchir une étape de l'épopée.

Franchir les 5 étapes qui constituent l'épopée est le seul moyen de devenir le Roi. Pour cela, combiner 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. Déplacez alors votre pion sur la carte de l'étape franchie.



Les cartes utilisées sont placées dans votre défausse.



• Ruser, esquiver ou provoquer un événement.

Les cartes disposent parfois de symboles bleus, rouges ou verts. Ceux-ci servent à ruser (rouge), à esquiver (bleu) ou à provoquer un événement (vert). Les ruses et les événements se jouent pendant votre phase de jeu. Les esquives se jouent généralement en réaction pendant 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 du mode campagne (ils sont décrits pour rappel en page centrale).

On peut ruser un joueur, même s'il est sur une autre étape que soi.



• Aménager votre stratégie.

Votre phase de jeu se termine lorsque **vous le décidez ou que vous n'avez plus de cartes en main**. Terminez votre phase de jeu en **vous défaussant si vous le souhaitez, de tout ou d'une 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*).

C'est alors à votre adversaire 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.



• Fin de partie.

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 commencer. 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.



Crédits et remerciements :

Auteur : Flavien Champenois / Illustrateur : Patrick Fontaine

Sculpteur : David Allanic / Graphiste : Alexandre Chanal

Remerciements sincères à tous les participants à la naissance d'*Althing*.

Relecteur/trice(s) - traducteur/trice(s) - Betatesteur/trice(s)

Édition STUDIO TWIN - 5 rue de la Dalonne 28300 JOUY FRANCE

Mise en place classique de début de partie.

Les règles sont expliquées pour 2 joueurs.

Elles sont identiques lors de parties à 3 joueurs.

- Pour constituer la piste de l'épopée, commencez par placer au centre de la table, la carte **Kattegat (A)** face visible (Il y a 2 *Kattegat* - (A) recto et (B) verso). Puis placez, toujours sur leurs faces (A), 4 cartes étapes choisies aléatoirement. Si le symbole « aguerri » ne figure pas sur ces étapes, finissez par le *Thing* ou par le *Althing* si le symbole est présent au moins une fois.
- Chaque joueur pose le pion de sa couleur sur *Kattegat (A)*.



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 cette carte.

- Chaque joueur prend son deck personnel de 9 cartes. Prenez les 2 cartes *Troll* et la carte *Troll Tempête* et placez-les, face visible dans votre zone de jeu. Mélangez les 6 cartes restantes et placez-les face cachée pour constituer votre deck. Piochez les 4 premières cartes de votre deck personnel pour constituer votre main.
- Désignez le premier joueur (le 1^{er} à invoquer un dieu viking).
- Le 1^{er} joueur mélange et place au-dessus de la piste de l'épopée, face cachée, le deck de l'Assemblée, puis révèle et place l'une à côté de l'autre les 5 premières cartes de ce deck. Commencez la partie.

Campagne de découverte.

Cette campagne en 3 parties, vous permet de découvrir petit à petit tous les éléments d'Althing. Nous vous la conseillons pour mieux appréhender le concept de « roulement de main » adossé au « deckbuilding » du jeu. Prévoyez, pour une campagne à 2 joueurs, 45 min pour enchaîner les 3 parties.

PREMIÈRE PARTIE / 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, Kernalyd, Knorrer*, chacune sur leur face (A) et finissez par le *Thing*. Posez votre pion joueur sur *Kattegat (A)*.

Vos mains de départ sont identiques. Prenez chacun 3 cartes *Odin* et 1 carte *Freyr*.

• Ruser, esquiver ou provoquer un événement.

Pour la 1^{ère} partie jouez **uniquement** avec les 2 symboles suivants :



Troll : une carte Troll n'a aucun symbole et handicape le deck qui la reçoit. Durant votre phase de jeu, votre adversaire ajoute une de vos cartes Troll sur le dessus de son deck personnel. 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.



Détroller : à jouer en réaction pendant la phase de votre adversaire, bloque la ruse Troll. Ou, durant votre phase de jeu, recherchez **dans votre pioche**, une carte Troll et rendez-la à son propriétaire.



la piste de l'épopée





la piste de l'épopée

Une main ne peut jamais passer à 6 cartes.



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



DEUXIÈME PARTIE / MISE EN PLACE.

Pour le deck d'épopée, 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, Drakkar, Kernelyd*, chacune sur leur face (A) et finissez par le *Althing*. Posez votre pion joueur sur **Kattegat (A)**.

Vos mains de départ sont identiques. Prenez chacun 3 cartes *Odin* et 1 carte *Freyr*.



Aguerrir : dès lors qu'un joueur remporte l'étape du *Dragvendil*, jusqu'à la fin de la partie il joue désormais avec 5 cartes en main au lieu de 4. Ses adversaires feront de même à la fin de leur prochaine phase de jeu (qu'ils passent à ce moment-là l'étape ou non). Ce sont donc bien tous les joueurs qui continueront à 5 cartes dès qu'un joueur remporte l'étape.

- **Ruser, esquiver ou provoquer un évènement.**

Pour la 2^e partie **jouer en plus** avec les 2 symboles suivants :



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

TROISIÈME PARTIE / MISE EN PLACE.

Pour le deck d'épopée, placez au centre de la table face visible pour constituer la piste de l'épopée, la carte **Kattegat (A)**. **Après avoir mélangé face cachée** les 7 cartes étapes restantes, choisissez-en 4 que vous placerez aléatoirement après **Kattegat**. Si votre piste comporte la carte **Drakkar ou/et Dragvendil**, vous jouerez le *Althing*, sinon, ce sera le *Thing*. Placez votre pion joueur sur **Kattegat (A)**.

• Ruser, esquiver ou provoquer un évènement.

Pour la 3^e partie, jouez *Althing* dans son entièreté **avec tous** les symboles.



Complot : durant votre phase de jeu, enlevez 2 cartes de l'Assemblée et placez celles-ci face cachée sous le deck de l'Assemblée. Les emplacements vides de l'Assemblée sont aussitôt remplacés 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 votre adversaire. 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.



NOUVELLES PARTIES / MISE EN PLACE.

Pour le deck d'épopée, placez au centre de la table face visible pour constituer la piste de l'épopée, la carte **Kattegat, coté (A) ou (B)** (**sur la Kattegat (B)**, il est possible de ruser dès le début). **Après avoir mélangé, face cachée** les 7 cartes étapes restantes, choisissez-en 4 que vous placez 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** 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 restantes, choisissez-en 6 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 originel (on avance toujours vers le *Althing*). Les autres joueurs peuvent suivre le même chemin ou emprunter l'autre.



Exemple de combinaison

OPTION RÉSERVE - POUR JOUEUR AGUERRI.

Si vous le souhaitez, **avant** « d'aménager votre stratégie », vous pouvez **placer en réserve**, face cachée horizontalement devant vous, **n'importe laquelle des cartes restantes de votre main**. Pour remonter en cours de partie cette carte dans votre main, il vous suffit d'en **placer une de votre main dans la défausse**. Vous pouvez aussi la remplacer en fin de tour. La carte remplacée va alors à la défausse. Préférez jouer avec les faces (B) de l'épopée.



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 : la mise en place de l'épopée s'effectue comme dans les règles normales **avec Kattegat (B)**.

- Prenez votre deck personnel de 9 cartes. Retirez les 2 cartes *Troll*, et la carte *Troll Tempête*.

Utilisez les 2 cartes *Troll* de couleur verte pour représenter celles de Thorfinn. Mélangez vos 6 cartes restantes et placez-les face cachée pour constituer votre deck. Piochez les 4 premières cartes de votre deck personnel pour constituer votre main.

- Thorfinn est toujours le premier joueur et il commence une étape devant vous, qui êtes donc sur *Kattegat*.

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

Mélangez le deck de 6 cartes de Thorfinn (5 en mode difficile). Révélez la première carte puis commencez la partie.



• Comment jouer :

Thorfinn joue toujours en premier dans l'ordre suivant :

- il recrute à l'Assemblée 1 ou 2 cartes qui sont placées à coté de son deck face cachée pour constituer sa « main » ;
- il utilise une Ruse, **Troll, hache** ou **Pénurie ciblée**, vous empêchant d'utiliser la ressource en question ;
- il peut aussi monter d'une étape ou ne rien faire à part recruter.

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 ;
- Lorsque Thorfinn utilise une Hache à votre encontre, défaussez au hasard une carte de votre main. **Thorfinn ne l'utilise pas.**

- 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.

• Mode normal ou difficile.

Lorsque vous jouez Thorfinn en mode normal, vous avez 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 aucune action. La partie se jouera cette fois entre 16 et 20 tours.



	Troll : une carte <i>Troll</i> n'a aucun symbole et handicape le deck qui la reçoit. Durant votre phase de jeu, votre adversaire ajoute une de vos cartes <i>Troll</i> sur le dessus de son deck personnel. Vous pouvez en donner tant que vous en avez. Si les deux cartes <i>Troll</i> de votre couleur sont en jeu, vous devez attendre que l'on vous en rende une, avant de pouvoir la rejouer.
	Détrolle : à jouer en réaction pendant la phase de votre adversaire, bloque la ruse <i>Troll</i> . Ou, durant votre phase de jeu, recherchez dans votre pioche une carte <i>Troll</i> et rendez-la à son propriétaire.
	Tempête : placer devant l'adversaire votre carte <i>Troll Tempête</i> face <i>STORMUR</i> . 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 <i>OVEDUR</i> . Lors de la prochaine phase, votre adversaire ne pourra pas recruter. À la fin de cette nouvelle phase, votre carte vous revient.
	Beau Temps : à jouer en réaction pendant la phase de votre adversaire, vous permet d'éviter la tempête.
	Hache : durant votre phase de jeu, piochez au hasard 1 carte de la main de votre adversaire. 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.
	Bouclier : à jouer en réaction pendant la phase de votre adversaire, bloque la ruse <i>Hache</i> .
	Complot : durant votre phase de jeu, enlevez 2 cartes de l'Assemblée et placez celles-ci face cachée sous le deck de l'Assemblée.
	Aguerrir : 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 à la fin de leur prochaine phase de jeu .
	Sol Sacré : un joueur se trouvant sur <i>Kattegat (A)</i> 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.

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

- Recruter de nouveaux vikings
- Franchir une étape
- Ruser votre adversaire
- Aménager votre stratégie

