Idavoll est une extension pour Nidavellir.
Elle modifiera vos habitudes de jeu et nous vous conseillons de faire une ou deux parties avec le jeu de base et Idavoll, avant d'intégrer Thingvellir. Cette extension fait intervenir des personnages beaucoup plus puissants et emblématiques que nos Nains et Naines, mais n'oubliez pas que sans la bravoure du peuple de Nidavellir, Fafnir aurait déjà tout réduit en cendre !

En ce qui concerne l'univers de Nidavellir, nous nous inspirons librement des mythologies nordique et germanique. Notre but est de créer un monde qui nous est propre mais gardant ses racines mêlées à celles de l'Arbre Monde : Yggdrasil.

Nous vous souhaitons de belles parties et nous vous remercions de votre soutien.
GRRRE Team

FAFNIR, DANS L'OMBRE DES MONTAGNES, RASSEMBLAIT AUTOUR DE LUI LA PIRE ARMÉE QUI SOIT. MONSTRES, OMBRES, HORREURS INDICIBLES. LA MENACE GRANDISSAIT AU-DELÀ DE NIDAVELLIR. ASSOIFFÉ PAR UN DÉSIR DE RICHESSE MAIS AUSSI DE POUVOIRS, FAFNIR INCENDIA LES VERTES PLAINES D'IDAVOLL ET FISSURA LES TEMPLES MILLÉNAIRES.

ODIN, FOU DE RAGE, APPELA AU RASSEMBLEMENT ET ENTRA EN GUERRE !

Matériel

20 cartes **Mythologie** dont
A • 5 cartes **Géant**
B • 5 cartes **Animal Mythique**
C • 5 cartes **Ase**
D • 5 cartes **Valkyrie**

A B C D

1 carte spéciale
GULLINBURSTI

5 jetons **Pouvoir**

5 jetons **Force**

5 jetons **Capture**

10 jetons
de **Classe**
à mettre en haut des colonnes si besoin

1 carte de score

Mise en place

Mélangez les cartes **Mythologie**.
Placez-en X sur la taverne du Dragon dansant
(X = 9 cartes à 2 et 3 Elvalands, 12 cartes à 4 Elvalands, et 15 cartes à 5 Elvalands).
Placez le reste des cartes **Mythologie** à côté du **Trésor Royal**.
Le reste de la mise en place est identique à celle du jeu de base.

Gestion de la partie avec l'extension IDAVOLL

Durant l'**Âge 1**, lors de L'ENTRÉE DES NAINS/NAINES
lors des tours 1, 2 et 3, procédez ainsi :
- révélez autant de cartes **Mythologie** dans la taverne 2, celle du Dragon dansant, que d'Elvalands en jeu,
- placez des cartes **Nain/Naine** de l'**Âge 1** dans la taverne 1 et 3 comme dans les règles de base.

Pour rappel : révélez 3 cartes dans chaque taverne à 2 Elvalands.

Après le 3ème tour, placez des cartes **Nain/Naine** de l'**Âge 1** dans toutes les tavernes. Jouez comme dans le jeu de base, jusqu'à ce que le paquet de cartes de l'**Âge 1** soit épuisé.

Mise en place pour 4 Elvalands

Cela signifie que l'**Âge 1** durera 1 tour de plus avec cette extension : 5 tours à 2-3 Elvalands et 4 tours à 4-5 Elvalands.

L'ensemble des règles de Nidavellir et de Thingvellir s'applique normalement.
En fin de partie, indiquez les valeurs de vos cartes **Ase, Géant, Valkyrie** dans la case correspondante du carnet de score.

Précision : lorsque vous jouez à 2 Elvalands ou avec Thingvellir, les cartes **Mythologie** non prises ne sont pas mises dans la défausse. Mettez-les dans la boîte de jeu, elles n'auront plus aucune utilité.

Le pouvoir des cartes Mythologie

Les Animaux Mythiques

Dès que vous recrutez un **Animal Mythique**, placez-le dans votre **armée**, dans la classe correspondante.
Chaque **Animal Mythique** possède un pouvoir spécifique :

DURATHOR

Possède **1 grade** .
Réduit l'effet de défausse de DAGDA d'une carte.

Précision : en d'autres termes, si vous possédez DURATHOR, DAGDA ne défaussera qu'1 carte au lieu de 2 quand elle arrivera dans votre **armée**.

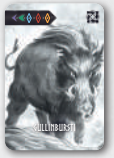
GARM

Possède **2 grades** .
Ajoute **9 et 0 points** à votre **Valeur de Bravoure** + **1 point par grade** présent dans la colonne , y compris les siens.
Si vous remportez la **Distinction** : piochez parmi 6 cartes du paquet de l'**Âge 2** (au lieu de 3) et gardez-en 1.

Précision : GARM fonctionne de la même façon qu'IDUNN mais ajoute **1 point par grade** au lieu de **2**.

HREASVELG

Possède **1 grade** .
Prenez la carte spéciale GULLINBURSTI et placez-la dans la colonne de votre choix.



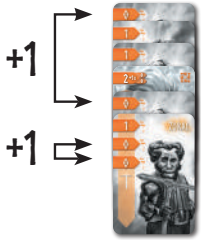
NIDHOGG

Possède **1 grade** .
Ajoute **5 points** à votre **Valeur de Bravoure** + **2 points par grade** présent dans la colonne , y compris le sien.

Remarque : NIDHOGG fonctionne de la même façon qu'IDUNN pour les .

RATATOSK

Possède **1 grade** .
Ajoute **2 points** à votre **Valeur de Bravoure** .
Lors du décompte final, chaque paire de **grade de valeur 0** ajoute **1 point** à la **Valeur de Bravoure** des avant la multiplication par le nombre de **grades**.



Exemple : Serge possède 2 de valeur 0,
2 de valeur 1, RATATOSK et ZORAL.
Il possède donc dans cette colonne :
8 **grades** et **5 points de Bravoure**
+2 car il possède 2 paires de **grades** de valeur 0.

En fin de partie, sa **Valeur de Bravoure** est de 7 x 8 = 56.

Les Ases

Dès que vous recrutez une ou un **Ase**, mettez sa carte dans votre **zone de Commandement** avec **1 jeton Pouvoir** dessus. Vous pouvez activer son pouvoir une seule fois par partie en défaussant le **jeton Pouvoir** de la carte **Ase** correspondante.

Pour rappel, un tour est constitué de : L'ENTRÉE DES NAINS/NAINES, le choix des mises et la résolution des 3 Tavernes.

FRIGG

Au moment de choisir une carte **Nain/Naine** ou **Offrande Royale** dans la taverne en cours de résolution, placez 1 des cartes de cette taverne sous la pioche pour piocher 3 cartes de l'**Âge** en cours et en garder 1. Remettez les 2 autres cartes sous la pioche dans l'ordre de votre choix. Vous aurez alors connaissance de 3 cartes de la dernière taverne de cet **Âge**.

Ajoute **12 points** à votre **Valeur de Bravoure**.

Remarque : le pouvoir de Frigg ne peut être utilisé lors du dernier tour de l'**Âge 1** et de l'**Âge 2**.

THOR

Au moment où un effet de défausse s'active, vous pouvez le bloquer. Cet effet fonctionne dans le jeu de base sur l'effet de défausse de BONFUR, sur 1 des effets de défausse de DAGDA.
Dans Thingvellir, cet effet fonctionne sur le BRISINGAMEN et sur HOFUD.

Ajoute **8 points** à votre **Valeur de Bravoure**.

Exemple : Valériane recrute DAGDA, et active THOR. Cela lui permet de défausser seulement 1 de ses cartes de son **armée**, au lieu de 2.

FREYA

À la fin de L'ENTRÉE DES NAINS ET DES NAINES, avant le choix des mises, vous pouvez échanger une carte d'une taverne contre une carte d'une autre taverne. LOKI a la priorité sur le pouvoir de FREYA.

Ajoute **15 points** à votre **Valeur de Bravoure**.

LOKI

À la fin de L'ENTRÉE DES NAINS ET DES NAINES et avant le choix des mises, vous pouvez placer le **jeton Pouvoir** de LOKI sur 1 carte d'une taverne de votre choix pour la réserver. Ainsi, personne ne pourra prendre cette carte, à part vous. Si finalement, vous décidez de recruter une autre carte présente dans la même taverne que celle que vous avez marqué, défaussez le **jeton Pouvoir** de LOKI à la fin de votre tour.

Ajoute **8 points** à votre **Valeur de Bravoure**.

ODIN

À la fin de votre tour vous pouvez remettre une de vos cartes **Héros/Héroïne Neutre** dans la réserve disponible et recruter une carte **Héros/Héroïne Neutre** disponible en remplacement. Appliquez l'éventuel effet de cette carte.

Ajoute **0 point** à votre **Valeur de Bravoure**.

Exemple : à la fin de son tour, après avoir procédé à son **échange de pièces**, Serge active ODIN, il repose THRUD sur un porte-carte et récupère un des FRÈRES DWERGS disponible.

Les Géants

Dès que vous recrutez un **Géant**, mettez-le dans votre **zone de Commandement** et placez **1 jeton Capture** en bas de la colonne de classe concernée. Chaque carte **Géant** vous demande de capturer une carte **Nain/Naine** d'une classe précise.
Lors d'un prochain recrutement, si vous recrutez une carte **Nain/Naine** de cette classe, vous avez le choix entre capturer cette carte **Nain/Naine** (cf **Glossaire**, p. 12) ou la placer dans votre **armée**.

- Si vous capturez cette carte **Nain/Naine**, l'effet du **Géant** se déclenche immédiatement et défaussez le **jeton Capture** correspondant.
- Si vous la placez dans votre **armée**, tournez la carte **Géant** face cachée et défaussez le **jeton Capture** correspondant. Ils n'auront plus aucun effet.

SKYMIR

Capturez la prochaine carte que vous recruterez pour piocher 5 cartes **Mythologie** du paquet posé à côté du **Trésor Royal** et gardez-en 2. Remettez les 3 cartes restantes sous le paquet de cartes **Mythologie** à côté du **Trésor Royal**.

SURT

Capturez la prochaine carte que vous recruterez. Cela vous donne le droit, en fin de partie, d'ajouter à votre **Valeur finale de Bravoure** la valeur de votre plus forte **pièce**.

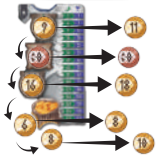
Remarque : si vous possédez la majorité en fin de partie et que vous avez activé SURT, vous ajouterez 2 fois à votre **valeur finale de Bravoure** la valeur de votre plus forte **pièce**.

GYMIR

Capturez la prochaine carte que vous recruterez pour gagner le triple de sa **Valeur de Bravoure** lors du décompte final.

HRUNGNIR

Capturez la prochaine carte que vous recruterez pour transformer immédiatement chacune de vos **pièces** à +2.
Cet effet ne s'applique pas sur la **pièce d'échange** (0 ou 3 spéciale).
Réalisez les transformations dans l'ordre de votre plateau en commençant par la **pièce** posée sur l'emplacement du Gobelin Rieur jusqu'aux **pièces** de votre bourse, d'abord la gauche, puis la droite. Toutes les règles de base des transformations de **pièces** s'appliquent normalement.



Remarque : si vous possédez ULINE, et que le pouvoir de HRUNGNIR se déclenche, appliquez-le comme expliqué ci-dessus pour les **pièces** déjà posées sur votre plateau, puis vous choisissez ensuite l'ordre d'application des **pièces** dans votre main.

THRIVALDI

Capturez la prochaine carte que vous recruterez pour recruter immédiatement une carte **Héros/Héroïne**. Cette carte ne compte pas dans votre nombre de cartes **Héros/Héroïne** possédées dépendantes de vos lignes (cf encarts **Recruter une carte Héros/Héroïne** et **Attention !** p. 9 de la règle du jeu de base).

Exemple : Serge a recruté ZORAL grâce à THRIVALDI alors qu'il n'a aucune ligne de **grade**. Quand il réalise sa première ligne de **grade**, il recrute une carte **Héros/Héroïne**, car ZORAL ne compte pas dans son nombre de **Héros/Héroïne** car recruté grâce à THRIVALDI.

Remarque 1 : il n'est pas possible de recruter une carte **Héros/Héroïne** si ses contraintes de pose ne peuvent être respectées. Par exemple, il est impossible de recruter DAGDA si vous ne pouvez défausser 2 cartes **Nain/Naine** de 2 colonnes différentes.

Remarque 2 : si vous jouez avec l'extension Thingvellir, THRIVALDI peut vous permettre de recruter une carte **Héros/Héroïne** même si vous possédez le MEGINGJORD.

Les Valkyries

Dès que vous recrutez une **Valkyrie**, mettez-la dans votre **zone de Commandement** et placez **1 jeton Force** sur l'encoche la plus haute de cette carte.
À chaque fois que vous réaliserez la condition décrite par la **Valkyrie**, faîtes progresser le **jeton Force** d'une encoche vers le bas.

Remarque : une fois l'encoche la plus basse de la **piste de Force** atteinte, le **jeton de Force** ne bouge plus.

À la fin de la partie, les **Valkyries** ajoutent un certain nombre de **points de Bravoure** en fonction de la position du **jeton Force**.

BRYNHILDR

Chaque fois que vous remportez la mise et que vous avez l'opportunité de choisir en premier·ère lors d'une résolution de taverne, descendez d'une encoche le **jeton Force** sur cette **Valkyrie**.

Piste de Force : 0 - 3 - 6 - 10 - 16

HILDR

Lors de l'Évaluation des troupes, pour chaque **Distinction** que vous remportez, descendez d'une encoche le **jeton Force** sur cette **Valkyrie**.

Piste de Force : 0 - 8 - 16 - 0

ÖLRUN

Dès que vous placez ÖLRUN dans votre **zone de Commandement**, placez **1 jeton de Classe** dessus.
Chaque fois que vous allez recruter une carte possédant au moins un **grade** de la couleur de la classe choisie dans votre **armée** : descendez d'une encoche le **jeton Force** sur cette **Valkyrie**.

Piste de Force : 0 - 3 - 6 - 10 - 16

Précision : les **Héroïnes Neutres** YLUD et THRUD, ainsi que les DOUBLES D'OLWYN et GULLINBURSTI ne déclenchent pas ÖLRUN car il n'y a pas de **grade** de classe dessus. Il s'agit juste de **grades Neutres**.

SIGRDRÍFA

Chaque fois que vous recrutez une carte **Héros**/**Héroïne**, peu importe la façon, descendez d'une encoche le **jeton Force** sur cette **Valkyrie**.

Piste de Force : 0 - 0 - 8 - 16

Remarque : le pouvoir d'ODIN n'active pas SIGRFRÍFA.

SVAFA

Chaque fois que vous faites une plus-value (cf **Glossaire**, p.12) lors d'un **échange de pièces** ou lors d'une **transformation de pièces**, descendez d'une encoche par point de plus-value le **jeton Force** sur cette **Valkyrie**.

Piste de Force : 0 - 4 - 8 - 16

Exemple : Serge devrait prendre une **pièce** de valeur 7 dans le **Trésor Royal** suite à un échange. Les **pièces** 7 et 8 sont absentes, il prend donc une **pièce** de valeur 9 et descend de 2 encoches son **jeton de Force** sur SVAFA.

GLOSSAIRE

Ases Il s'agit des membres d'une des grandes familles de dieux. Freya fait partie des Vanes et non des **Ases**, mais pour simplifier l'appellation des cartes, nous préférons faire un raccourci et les nommer **Ases**. Veuillez nous excuser pour cette approximation consciente.

Capturer Action des **Géants**. Mettez la carte capturée sous la carte **Géant** en faisant dépasser son **grade** au-dessus. Ce **grade** n'a plus aucune valeur et ne sera pas comptabilisé à la fin de la partie, sauf mention spéciale due au pouvoir du **Géant**. Les **Géants** capturent uniquement les cartes **Nains**/**Naines** recrutées dans une taverne. Si vous posez une **carte spéciale**, **Héros**/**Héroïne**, **Mercenaire** ou un **Animal Mythologique**, placez cette carte dans la colonne et remettez le **jeton Capture** en dessous.

Plus-value Les règles de base indiquent que lors d'un **échange de pièces** ou d'une **transformation de pièce**, s'il n'y a pas la **pièce** de valeur voulue, vous prenez la **pièce** de valeur supérieure. Voilà ce qu'on appelle « faire une plus-value ». Prendre une **pièce** de valeur inférieure par manque de valeurs supérieures n'est pas une plus-value.

• Crédits •

Auteur Serge Laget / **Illustrateur** Jean-Marie Minguez
Graphiste Valériane Holley / **Développeur application** Nicolas Normandon
Typographie NORSE par Joël Carrouché
NJORD TYPEFACE par Tugcu Design CO.
Contes et légendes de Nidavellir Serge Laget et Florian Grenier
Relecteurs Luc Debionne, Even Liauzu, Rémi Petermann
Nous remercions chaleureusement Laurent Choquet.

• Remerciements de l'auteur •

Une fois encore, je tiens à remercier chaleureusement toute l'équipe de GRRRE Games (qui s'agrandit! :o) et qui s'est engagée à 200%, comme toujours, dans la réalisation de cette deuxième extension. Je souhaite à tous les auteurs de jeux d'avoir un jour la chance de travailler avec cette joyeuse équipe !

GGD03-2 FR01