

Valnarok

Règle du jeu



Valnarok

Le clash des vikings

Dans ce jeu de défausse mêlant mémoire et stratégie, chaque joueur devra se débarrasser de ses cartes pour atteindre le **VALHALLA**. Mais attention à ne pas provoquer le **RAGNAROK** !

Pour aider les joueurs, les chefs Vikings pourront solliciter l'aide des Figures Divines afin d'attaquer les autres clans.

Qui remportera le Bouclier d'Or et atteindra le Valhalla ?



Valnarok est librement inspiré de jeux traditionnels comme le dutch et le tamalou. Ce jeu est une nouvelle version dynamisée avec la thématique viking au service du gameplay.

Valnarok combine mémoire, stratégie avec les différentes combinaisons possibles et une grosse dose d'enfoirade pour des parties mémorables !

Contenu : 87 cartes et la règle du jeu

- 50 cartes Vikings
- 24 cartes Figures Divines
- 7 cartes boucliers
- 6 cartes aide

Mise en place

Chaque joueur pioche 4 cartes face cachée dans la pile et les place devant lui **sans les regarder**. Aucune règle pour se servir, vous êtes des Vikings !

Chaque joueur regarde ensuite une de ses cartes (celle de son choix) sans la montrer aux autres joueurs puis la remet face cachée.

Le reste des cartes sera la pioche (face cachée).

REMARQUES

- Il n'y a pas de défausse au départ du jeu.
- Il est interdit de modifier l'ordre des cartes après la distribution sauf sous l'effet d'une carte Figure Divine.
- Il est interdit de regarder ses cartes ou celles d'un autre joueur sauf sous l'effet d'une carte Figure Divine.



DÉROULEMENT

Le Viking ayant le plus de barbe commence (ou les plus longs cheveux si vous jouez entre imberbes).

Le but du jeu est de remporter le bouclier d'or. Celui ou celle qui a le moins de points à la fin de la manche remporte un bouclier. On remporte d'abord le bouclier de bronze (recto) puis d'argent (verso) et enfin le bouclier d'or.

La partie se joue dans le sens des aiguilles d'une montre.

À chaque tour, chaque joueur a la possibilité de **remplacer une de ses cartes** par la première du tas de défausse ou de la pioche **qu'il regarde**. Le joueur peut aussi choisir de défausser la carte de la pioche sans remplacer une de ses cartes. Si c'est une carte Figure Divine, il joue alors son effet.

Si un joueur choisit de prendre la première carte du tas de défausse, il doit la mettre dans son jeu en remplaçant une de ses cartes. Si c'est une carte Figure Divine, il ne peut donc pas jouer son effet lors de ce tour.

Lors du premier tour, le premier joueur n'a pas la possibilité de choisir une carte de la défausse.



1 VICTOIRE

2 VICTOIRES

3 VICTOIRES

INTERCEPTION

Si la première carte de la défausse est identique à une l'une des vôtres, vous pouvez la défaussez sans attendre votre tour (et sans repiocher une carte).

Si vous vous trompez en posant la carte, vous devez en piocher une et l'ajouter à votre jeu sans la regarder.

FIN D'UNE MANCHE

Pour terminer une manche, il y a deux possibilités :

- Lors de son tour, un joueur peut déclarer "Valhalla" s'il pense avoir moins de points dans son jeu que ses adversaires. Chaque joueur peut alors jouer une dernière fois et c'est le joueur qui a annoncé Valhalla qui termine la manche.

Attention, les effets des cartes Figures Divines s'appliquent même en cas d'interception pour le joueur qui joue la carte (à l'exception du Bifröst de Heimdall).

Si vous connaissez la carte d'un autre joueur, vous pouvez la poser à sa place. Alors, vous lui donnez l'une des vos propres cartes au choix.

- La pioche est épuisée, la manche se termine tout de suite.

À la fin du dernier tour, chacun retourne ses cartes et compte ses points. **Celui ou celle ayant le moins de points remporte la manche.**

Attention ! L'effet de Fenrir s'applique même lors de la révélation des cartes, vous devrez donc piocher une carte supplémentaire.

Lorsqu'un joueur remporte une manche, il reçoit une carte bouclier. Le joueur ayant remporté la manche commence la suivante. La partie est terminée lorsqu'un joueur remporte 3 manches (bouclier d'or).

Si le joueur qui a annoncé Valhalla n'a pas le score le plus bas, il provoque le Ragnarök et commencera la manche suivante avec 5 cartes faces cachées (ce malus ne dure qu'une manche).

En cas d'égalité, c'est le joueur ayant annoncé Valhalla qui remporte le bouclier. Sinon tous les joueurs ayant le score le plus bas en remporte un.

LES CARTES VIKINGS (50)



Les cartes FIGURES DIVINES (24)



MARCEAU de THOR

Donner une de ses cartes ou une carte de la pioche à un adversaire

x4



Malice de Loki

Échanger une carte entre deux joueurs (vous également)

x4



Oeil d'Odin

Regarder une carte de son propre jeu ou de celui d'un adversaire

x4



Flamme de SURC

Tous les autres joueurs piochent une carte supplémentaire

x2



FENRIR

Piocher une carte et l'ajouter à son jeu sans la regarder

x4



BIFROST de Heimdall

Rejouer votre tour (impossible en interception)

x4



+



ASGARD

Si le joueur possède cette carte + Ragnar alors la somme de cette combinaison vaut -15 points

x2

Les cartes spéciales valent 10 points !

Valnarok

Le clash
des vikings



Un jeu édité par



240 rue de Cumène
54230 Neuves-Maisons
www.pandor-games.com

CRÉDITS

Auteurs : Thomas Barbero-Tribout, Guillaume Weislinger, Lucie Denoyelle
Illustrateur / graphiste : Jean Brisset - Amandine Baron

@PandorGames

